

 Thais Cristina dos Santos

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil
thais.pluskota@gmail.com

 Luiz Alberto Pilatti

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil
lapilatti@utfpr.edu.br

 Nei Alberto Salles Filho

Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil
nei.uepg@gmail.com

 Jackson William Pluskota

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil
Jackson.pluskota@gmail.com

Revista Latinoamericana, Estudios de la Paz y el
Conflict

vol. 6, núm. 11, p. 70 - 87, 2025

Universidad Nacional Autónoma de Honduras, Honduras

ISSN: 2707-8914

Resumo: Este estudo investiga como os jogos digitais podem ser utilizados como estratégias pedagógicas para promover a Cultura de Paz e a Educação para a Cidadania Global. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa fundamentada em revisão bibliográfica e revisão sistemática da literatura, utilizando o método Methodi Ordinatio para priorizar estudos relevantes. Os resultados mostram que jogos digitais oferecem experiências imersivas que estimulam a conscientização sobre questões globais, promovendo pensamento crítico, empatia e engajamento social. Exemplos como *PeaceMaker* e exergames ilustram como essas ferramentas podem simular cenários de conflito, facilitar interações culturais e fortalecer habilidades de resolução de problemas. Conclui-se que, quando projetados com sensibilidade cultural e alinhados aos princípios da Educação para a Paz, os jogos digitais são recursos eficazes para promover uma aprendizagem ativa e engajadora. A implementação de estratégias educacionais baseadas em jogos pode enriquecer a formação de cidadãos globais comprometidos com a construção de uma sociedade mais justa e pacífica.

Autor notes

Thais Cristina dos Santos: doutoranda em Ensino de Ciência e Tecnologia (UTFPR), mestre em Ciências Sociais Aplicadas (UEPG), Bacharel em Serviço Social. Pesquisadora do Campo dos Direitos Humanos, Cultura de Paz, Ensino, Serviço Social e Games.

Luiz Alberto Pilatti: Professor Titular pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Professor do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia (PPGECT) no Câmpus Ponta Grossa. Bolsista de Produtividade em Pesquisa - CNPq.

Nei Alberto Salles Filho: Professor Titular pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). Professor do Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais Aplicadas (PCSA) na UEPG. Doutor em Educação pela UEPG. Pesquisador do Campo dos Direitos Humanos, Cultura de Paz.

Jackson William Pluskota: mestre em Ensino de Ciência e Tecnologia (UTFPR), graduado em Tecnologia de Sistemas para Internet (UNOPAR). Pesquisador no campo de jogos digitais e metodologias ativas.

ISSN-E: 2707-8922

Periodicidade: Semestral

revistapaz@unah.edu.hn

Recepção: 19 Agosto 2023

Aprovação: 03 Setembro 2023

DOI: <https://doi.org/10.5377/rlpc.v6i11.18956>

URL: <https://portal.amelica.org/amelia/journal/335/3355045010/>

Palavras-chave: Cultura de Paz, jogos digitais, educação, cidadania global, estratégias de ensino.

Abstract: This study investigates how digital games can be pedagogical strategies to promote the Culture of Peace and Global Citizenship Education. The research adopts a qualitative approach based on bibliographic and systematic literature review, using the Methodi Ordinatio method to prioritize relevant studies. The findings reveal that digital games offer immersive experiences that raise awareness of global issues, fostering critical thinking, empathy, and social engagement. Examples such as *Peacemaker* and Exergames illustrate how these tools can simulate conflict scenarios, facilitate cultural interactions, and strengthen problem-solving skills. It is concluded that digital games are effective resources for promoting active and engaging learning when designed with cultural sensitivity and aligned with the principles of Peace Education. Implementing educational strategies based on games can enrich the development of global citizens committed to building a more just and peaceful society.

Keywords: Culture of Peace, digital games, education, global citizenship, teaching strategies.

Resumen: Este estudio investiga cómo los juegos digitales pueden ser estrategias pedagógicas para promover la Cultura de Paz y la Educación para la Ciudadanía Global. La investigación adopta un enfoque cualitativo basado en la revisión bibliográfica y sistemática de la literatura, utilizando el método Methodi Ordinatio para priorizar estudios relevantes. Los hallazgos revelan que los juegos digitales ofrecen experiencias inmersivas que aumentan la conciencia sobre problemas globales, fomentando el pensamiento crítico, la empatía y el compromiso social. Ejemplos como *Peacemaker* y los exergames ilustran cómo estas herramientas pueden simular escenarios de conflicto, facilitar interacciones culturales y fortalecer habilidades de resolución de problemas. Se concluye que los juegos digitales son recursos efectivos para promover un aprendizaje activo y atractivo cuando están diseñados con sensibilidad cultural y alineados con los principios de la Educación para la Paz. La implementación de estrategias educativas basadas en juegos puede enriquecer el desarrollo de ciudadanos globales comprometidos con la construcción de una sociedad más justa y pacífica.

Palabras clave: Cultura de Paz, juegos digitales, educación, ciudadanía global, estrategias de enseñanza.



EXTENDED ABSTRACT

Pursuing a society based on social justice and peace is a global challenge requiring multifaceted and innovative approaches. In this context, Peace Education and Global Citizenship Education are fundamental pillars in forming conscious and engaged individuals. Peace Education goes beyond preventing violence; it seeks to cultivate empathy, respect, and solidarity, preparing students to face contemporary challenges. Simultaneously, Global Citizenship Education fosters understanding of interconnections between nations and cultures, promoting social responsibility and collective action for the common good.

This article explores the intersection between these educational approaches and the innovative role that digital games can play as teaching methodologies. Digital games, with their immersive and interactive capabilities, offer a unique platform to promote Peace, Culture, and Human Rights. Integrating playful elements into the educational process makes it possible to engage students more effectively, encouraging critical thinking and collaboration.

The methodology employed in this research consists of a literature review and a systematic review of literature, focusing on the analysis of Peace Culture, Education, and digital games as teaching strategies. Methodi Ordinatio was used to construct the research corpus, ensuring the identification of relevant academic discussions about the potential of games in education.

This study emphasizes the importance of Peace Education in preventing school violence, highlighting its evolution through initiatives such as the Millennium Development Goals and the UN's 2030 Agenda. Three main components of Peace Education are presented: Cognitive-Affective Education, Sociopolitical Education, and Environmental Education. These components aim to develop the knowledge, skills, and values necessary to build a more peaceful and just society.

The article further explores the relationship between these educational components and digital games, understanding that games can foster global awareness, empathy, collaboration, critical analysis, and positive action. However, it is noted that the effectiveness of games depends on careful design, cultural sensitivity, and alignment with the principles of Peace Education.

The study highlights the need to emphasize teaching strategies, including games, to promote Peace Education. It discusses examples like the UNESCO competition for developing games on peace culture, reinforcing that games are a viable tool for fostering education and promoting peace culture. Therefore, educators, policymakers, and game developers must collaborate to create educational strategies incorporating these elements, ensuring a more engaged and empathetic approach to learning about peace and global citizenship.

1. INTRODUÇÃO

A busca por uma sociedade mais justa e pacífica é um desafio global que demanda abordagens inovadoras e integradas. Nesse cenário, a Educação para a Paz e a Educação para a Cidadania Global (ECG) surgem como pilares essenciais na formação de indivíduos conscientes e comprometidos com o bem comum. A Educação para a Paz vai além da prevenção da violência, promovendo valores como empatia, respeito e solidariedade, preparando as pessoas para os desafios complexos do mundo atual. Paralelamente, a ECG incentiva a compreensão das interconexões entre nações e culturas, estimulando a responsabilidade social e ações coletivas em prol de um futuro mais sustentável.



Este artigo explora como essas duas abordagens educativas se intersectam e o papel inovador dos jogos digitais como ferramentas de ensino. Com sua capacidade de criar experiências imersivas e interativas, os jogos oferecem um ambiente único para a promoção da Cultura de Paz e dos Direitos Humanos, engajando os alunos de forma dinâmica e incentivando a reflexão crítica e a colaboração.

A pesquisa parte de questões fundamentais sobre a Educação para a Paz e busca desenvolver estratégias de ensino eficazes. Para tanto, foi realizada uma revisão sistemática da literatura, utilizando o método Methodi Ordinatio (Pagani, Kovaleski e Resende, 2017; Pagani et al., 2023), analisando estudos sobre paz, cultura de paz, educação e jogos digitais. A Educação para a Paz é destacada como um caminho possível para prevenir a violência escolar, sendo impulsionada por iniciativas como os Objetivos de Desenvolvimento do Milênio e a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU) (2015). Este artigo examina três componentes-chave dessa abordagem: Educação Cognitivo-Afetiva, Educação Sociopolítica e Educação Ambiental, que buscam desenvolver competências e valores para uma sociedade mais pacífica.

Além disso, o artigo explora a relação entre esses componentes e os jogos digitais, que podem promover empatia, colaboração e análise crítica, funcionando como ferramentas interativas para a Educação para a Paz. No entanto, sua eficácia depende de um design que respeite a diversidade cultural e incorpore os princípios educacionais necessários.

O conceito de ECG é tratado como uma convergência entre paz, desenvolvimento sustentável e cidadania global, sendo que, conforme Salles et al. (2018), os games podem ser poderosos aliados na formação de cidadãos mais conscientes e atuantes. Este estudo enfatiza a necessidade de estratégias de ensino inovadoras, incluindo jogos, para fortalecer a Educação para a Paz, destacando exemplos como o estudo de Darvasi (2016), publicado pelo Instituto Mahatma Gandhi de Educação para a Paz e o Desenvolvimento Sustentável, vinculado à UNESCO, que explora o potencial dos jogos digitais na promoção da empatia, resolução de conflitos e cidadania global, reforçando a importância dos jogos como ferramentas educativas.

1.1 Cultura de paz e seus princípios

Refletir sobre os princípios subjacentes e o significado da Educação para a Paz — que podem apoiar a construção de estratégias de ensino para uma Cultura de Paz nas escolas — parte da premissa de que ela é uma dimensão pedagógica da Cultura de Paz. Seu propósito é promover a reformulação das formas de interação e convivência nos contextos educacionais, sociais, públicos e privados.

No âmbito do conhecimento, a Educação para a Paz se enraíza em princípios fundamentais que abordam de maneira holística questões relacionadas à paz, violência e conflitos. Tuvilla Rayo (2004) sublinha a importância de valores sólidos, como respeito à diversidade, democracia, direitos humanos, solidariedade e cooperação, que são intrinsecamente ligados à Cultura de Paz e desempenham um papel importante na abordagem das situações de violência.

Tuvilla Rayo (2004) propõe três componentes primordiais para a Educação para a Paz: a dimensão cognitivo-afetiva, a dimensão sociopolítica e a dimensão ambiental. São estes:

- **Educação Cognitivo-Afetiva:** Este componente concentra-se no desenvolvimento de conhecimentos e na compreensão profunda das questões relacionadas à paz, violência e conflitos. Envolve a capacidade de analisar criticamente as causas subjacentes à violência e aos conflitos, bem como a promoção de uma atitude empática e emocionalmente consciente em relação aos outros (Pászto et al., 2021; Udeozor et al., 2023).



- **Educação Sociopolítica:** Este aspecto visa capacitar os indivíduos a participarem ativamente na construção de uma sociedade mais pacífica e justa. Isso envolve a compreensão das estruturas sociais, políticas e econômicas que contribuem para a violência e os conflitos, além de promover ações coletivas para fomentar a mudança social positiva.
- **Educação Ambiental:** Este componente amplia o escopo da Educação para a Paz ao reconhecer a interconexão entre paz, sustentabilidade ambiental e equilíbrio ecológico. Incentiva a consciência ambiental, o respeito pela natureza e a promoção de práticas sustentáveis como parte integrante da construção de uma cultura de paz global (Boncu, Candel e Popa, 2022; Salles et al., 2018).

Esses componentes são interdependentes e trabalham em conjunto para fornecer uma base sólida para a Educação para a Paz, abordando diferentes aspectos da construção de uma sociedade mais pacífica e harmoniosa (Tuvilla Rayo, 2004).

Observa-se também uma relação entre os componentes da Educação para a Paz de Tuvilla Rayo (2004) e os games, enquanto estratégias de ensino interessantes e multifacetadas. Os games podem ser uma ferramenta eficaz para promover os princípios da Educação para a Paz de maneira interativa e envolvente:

- **Educação Cognitivo-Afetiva:** Jogos digitais podem fornecer contextos simulados onde os jogadores exploram questões complexas sobre paz, violência e conflitos. Eles desafiam os jogadores a tomar decisões éticas, compreender perspectivas diversas e considerar as consequências de suas ações, promovendo empatia e compreensão profunda das causas dos conflitos (Pászto et al., 2021; Udeozor et al., 2023).
- **Educação Sociopolítica:** Jogos digitais podem simular ambientes sociais e políticos, permitindo aos jogadores explorar o impacto de suas ações individuais na sociedade. Jogos de simulação política, por exemplo, permitem vivenciar a tomada de decisões em níveis governamentais ou comunitários, além de promover trabalho em equipe e colaboração, habilidades essenciais para a construção de uma sociedade pacífica (Seidel, Bettinger e Budke, 2020).
- **Educação Ambiental:** Jogos que abordam temas ambientais e de sustentabilidade destacam a importância de práticas ecológicas. Eles desafiam os jogadores a encontrar soluções para problemas ambientais, reforçando a conexão entre paz, justiça social e sustentabilidade (Boncu, Candel e Popa, 2022; Salles et al., 2018).

Nesse sentido, os jogos digitais têm o potencial de complementar a Educação para a Paz, criando experiências imersivas que permitem aos jogadores explorar conceitos e situações de maneira prática. É fundamental, porém, que os jogos sejam cuidadosamente projetados para incorporar de forma autêntica e eficaz os princípios da Educação para a Paz.

1.2 Jogos Digitais como Ferramenta educacional

Os jogos digitais têm o potencial de transformar a experiência de aprendizagem, oferecendo um espaço interativo onde os alunos podem explorar conceitos complexos de maneira lúdica. Ao integrar a Educação para a Paz com jogos digitais, os educadores podem criar cenários que simulam situações de conflito e resolução, permitindo que os alunos pratiquem habilidades de mediação e empatia em um ambiente seguro. Por exemplo, jogos que abordam temas de diversidade cultural e direitos humanos podem ajudar os alunos a desenvolver uma compreensão mais profunda das questões sociais, reforçando os princípios da Educação para a Paz.



Epistemologicamente, os jogos derivam do latim *ludus* e *jocus*, que representam os significados de brincadeira, divertimento e prática lúdica, conceitos que permeiam a ideia de aprendizagem experencial (Huizinga, 2019). De acordo com Huizinga, os jogos são atividades culturalmente significativas, que transcendem o entretenimento e possuem papéis fundamentais no desenvolvimento humano, incluindo aspectos educacionais.

Com base nessa perspectiva, os jogos podem ser entendidos como ferramentas poderosas para o ensino, capazes de fomentar o processo reflexivo em diferentes áreas, como educação ambiental e competências socioemocionais (Gee, 2003). Eles permitem que os jogadores explorem a realidade em um ambiente seguro, onde errar faz parte do aprendizado, promovendo um ciclo de tentativa e erro que facilita a construção de significados sem o medo de falhar irreversivelmente.

Nesse sentido, Liu, Shaikh e Gazizova (2020) argumentam que tanto a sociedade quanto as instituições de ensino precisam valorizar os jogos didáticos como recursos educacionais significativos. Eles contribuem para facilitar o processo de aprendizagem ao promover a socialização, aumentar a motivação, estimular a participação ativa e incentivar a reflexão crítica entre os alunos.

A ludicidade presente nos jogos permite criar, no imaginário, uma disputa saudável que transcende o fenômeno físico e psicológico, pois o jogo é uma atividade voluntária que se distingue da vida cotidiana, confinada a limites específicos de tempo e espaço, estabelecendo ordem por meio de uma perfeição temporária (Huizinga, 2019). Segundo Caillois (2001), o jogo possui características fundamentais para sua materialização, a saber:

- **Competição (Agon):** Jogos que envolvem rivalidade e disputa entre os participantes.
- **Simulação (Mimicry):** Jogos que envolvem a imitação ou representação de personagens e situações.
- **Sorte (Alea):** Jogos que dependem do acaso e da fortuna.
- **Vertigem (Ilinx):** Jogos que buscam a excitação pela desestabilização dos sentidos.

Esses quatro elementos permitem fomentar o processo de "educar e ensinar", agregando conhecimentos e experiências interativas sobre diversos conteúdos, como o meio ambiente, a ecoformação e a cultura de paz.

Vale destacar que, tanto no Brasil quanto ao redor do mundo, a última década testemunhou um crescimento significativo em encontros, pesquisas e discussões sobre o potencial educativo dos jogos, abrangendo áreas como a saúde e o ensino interdisciplinar. Nos últimos anos, a relação entre jogos digitais e educação tem recebido especial atenção, com estudos como o de Gupta et al. (2021) destacando o uso de jogos na formação de habilidades técnicas específicas. A pesquisa evidencia que jogos que envolvem habilidades visuoespaciais e coordenação motora, como os utilizados para treinamento em laparoscopia e cirurgia robótica, demonstraram benefícios significativos no desempenho de estudantes de medicina. Além disso, experiências prévias com jogos digitais estão associadas a melhorias em tarefas cirúrgicas complexas, reforçando que os jogos, além de instrumentos de lazer, são recursos educacionais promissores. Esses exemplos enfatizam como os jogos digitais podem ser integrados a currículos educacionais, tanto para formar competências técnicas quanto para fomentar habilidades reflexivas e interdisciplinares, essenciais em áreas como direitos humanos, cultura de paz e sustentabilidade.



Apesar de serem uma metodologia ativa com grande potencial, os games enfrentam desafios, especialmente no contexto brasileiro. Há a necessidade de desconstruir a concepção de que os jogos pertencem apenas ao universo comercial e não ao educacional. Além disso, a aplicação dos jogos digitais em sala de aula enfrenta obstáculos práticos, como a necessidade de infraestrutura adequada (computadores, internet, celulares com acesso à internet tanto em casa quanto na escola) e a exigência de um preparo diferenciado dos professores para integrar o conteúdo da disciplina ao jogo. É fundamental reconhecer que, embora os jogos tenham propriedades de entretenimento, essas não devem se sobrepor ao caráter educacional do jogo quando utilizado com esse fim (Ribeiro et al., 2015).

1.3 Educação para Cidadania Global (ECG)

A ECG integra a Educação para a Paz ao incentivar os alunos a se tornarem cidadãos ativos e responsáveis em um mundo interconectado (Salles et al., 2018). Essa abordagem promove a conscientização sobre questões globais e a importância da ação coletiva para enfrentar desafios contemporâneos. Ao utilizar jogos digitais que abordam temas de cidadania global, os educadores facilitam discussões sobre a interdependência entre nações e culturas, estimulando os alunos a refletirem sobre seu papel como agentes de mudança. Assim, a ECG não apenas se alinha com os objetivos da Educação para a Paz, mas também se beneficia das metodologias interativas proporcionadas pelos jogos digitais.

O conceito de ECG surge como resultado de ações internacionais lideradas pela UNESCO, como a "Década Internacional da Cultura da Paz e Não-violência para as Crianças do Mundo" (2001-2010) e a "Década das Nações Unidas da Educação para o Desenvolvimento Sustentável" (2004-2015). A avaliação dessas iniciativas, aliada ao progresso dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (ODM), foi determinante para o desenvolvimento da ECG, entendida como um paradigma que sintetiza a educação para cultivar conhecimentos, habilidades, valores e atitudes voltadas para um mundo mais justo, pacífico, tolerante, inclusivo, seguro e sustentável (UNESCO, 2015).

Nesse contexto, a ONU e a UNESCO enfatizam que o avanço em direção à Cultura de Paz requer a participação ativa em dimensões objetivas e subjetivas, individuais e coletivas, racionais e emocionais, locais e globais, buscando soluções inovadoras para os desafios atuais. As estratégias de ensino, especialmente através dos jogos digitais, são vistas como ferramentas essenciais para promover esses objetivos, oferecendo plataformas imersivas que engajam os alunos de maneira criativa e reflexiva.

Os jogos digitais têm o potencial de apoiar a ECG de várias maneiras: eles podem aumentar a conscientização global, promover empatia ao colocar os jogadores em contextos diversos, engajar os alunos de forma ativa nas questões globais e estimular a cooperação e a análise crítica. No entanto, a eficácia dos jogos depende da qualidade do design e da integração dos princípios da ECG, respeitando as culturas e evitando estereótipos.

A ECG emerge como um ponto de convergência das várias temáticas abordadas pela ONU, desde direitos humanos até sustentabilidade, refletindo-se nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. A ECG se apoia nas experiências da Educação para a Paz e da Educação para o Desenvolvimento Sustentável, alinhando-se também com áreas como educação para os direitos humanos e a compreensão internacional. Nesse contexto, a utilização de jogos digitais como estratégia pedagógica ganha relevância, como evidenciado pelo estudo publicado pelo Instituto Mahatma Gandhi de Educação para a Paz e o Desenvolvimento Sustentável, vinculado à UNESCO, que destaca o potencial dos jogos digitais para promover empatia, resolução de conflitos e educação para a paz (Darvasi, 2016).



Ao analisar de forma crítica, percebe-se que a interconexão entre a Educação para a Paz, os jogos digitais e a ECG é fundamental para a construção de uma abordagem educacional coesa e eficaz. Cada um desses elementos se reforça mutuamente, criando um ciclo de aprendizado que promove não apenas a compreensão teórica, mas também a aplicação prática dos conceitos. Ao integrar essas abordagens, os educadores podem desenvolver estratégias de ensino que não apenas informem, mas também inspirem os alunos a se tornarem defensores da paz e da justiça social em suas comunidades e no mundo.

2. MÉTODO

O presente estudo caracteriza-se como uma revisão sistemática de literatura. Na construção do corpus de pesquisa foi utilizado o Methodi Ordinatio (Pagani, Kovaleski e Resende, 2015; Pagani et al., 2023). A aplicação aconteceu em nove etapas:

- **Etapa 1 - Estabelecimento da intenção de pesquisa**

Nesta etapa, foram identificados os descritores e as combinações mais adequados para responder à pergunta: Como a literatura discute a utilização dos games enquanto estratégia de ensino sobre Cultura de Paz e Direitos Humanos?

- **Etapa 2 - Pesquisa exploratória com os descritores nas bases de dados**

Os descritores e as combinações identificadas na etapa 1 foram testadas nas bases da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. Nesta etapa, foi utilizado o software Mendeley para a remoção de artigos duplicados.

- **Etapa 3 - Definição da combinação de descritores e bases de dados a serem utilizadas**

As bases testadas na etapa 2 foram aprovadas por apresentarem um volume significativo de publicações com os descritores pesquisados e disponibilizarem amplo acesso aos materiais publicados. Desta forma, foi definida para a pesquisa a combinação (“jogo digital” OR “jogo educativo” OR “games” OR “educational games” OR “serious game”) AND “teacher training”. Neste estudo, não foi considerado o período de publicação, sendo analisados todos os artigos resultantes da busca.

- **Etapa 4 - Pesquisa definitiva nas bases de dados**

Por meio dos descritores (“jogo digital” OR “jogo educativo” OR “games” OR “educational games” OR “serious game”) AND “teacher training”, resultou-se na pesquisa definitiva de 224 artigos, sendo estes dispostos nas bases de dados da SciELO (10), Web of Science (22) e Scopus (193). Neste sentido, considerou-se os resultados satisfatórios, não havendo necessidade de ampliação de bases. Da mesma forma, foi utilizado o software Mendeley como gerenciador de referências para a coleta e armazenamento de dados.

- **Etapa 5 – Procedimentos de filtragem**

Após eliminados os trabalhos duplicados (30) e excluídos os apresentados em conferências que não possuem fator de impacto, livros ou capítulos, e aqueles cujo título não apresentava aderência com o tema do presente estudo (110), utilizou-se, em sequência, os softwares Mendeley e JabRef para a construção do portfólio. Após a aplicação dos procedimentos de filtragem, chegou-se a 84 artigos.

- **Etapa 6 – Identificação do fator de impacto, do ano de publicação e número de citações**

Com o uso da Planilha RankIn, disponibilizada pelos autores da Methodi Ordinatio, foi identificado o fator de impacto das publicações (last year JCR ou SJR). O número de citações foi levantado no Google Scholar (<http://scholar.google.com>) em 18 de março de 2023, a partir dos links disponibilizados na planilha RankIn.

- **Etapa 7 – Ordenação dos artigos por meio do InOrdinatio**



A ordenação dos estudos levantados aconteceu com o uso da equação InOrdinatio (Pagani, Kovaleski e Resende, 2015):

$$\text{InOrdinatio} = (\text{Fi} / 1000) + (\alpha^*(10 - (\text{AnoPesq} - \text{AnoPub}))) + (\sum \text{Ci})$$

Onde: Fi = Fator de impacto da revista; α^* = coeficiente atribuído pelo pesquisador à relevância do ano de publicação, podendo variar de 1 a 10; AnoPesq – Ano de realização da busca nas bases de dados; AnoPub = ano de publicação do artigo; $\sum \text{Ci}$ = nº de citações do artigo.

- **Etapa 8 – Localização dos artigos em forma integral**

A localização dos trabalhos foi realizada diretamente no site da revista através do Portal de Periódicos da CAPES, com acesso via CAFé.

- **Etapa 9 – Leitura e análise sistemática dos artigos**

Nesta etapa, foi realizada a leitura dos artigos selecionados, considerando como critérios de inclusão artigos de acesso aberto e, como critérios de exclusão, artigos com InOrdinatio negativo e, após a leitura, os artigos que não proporcionavam elementos para responder à pergunta de pesquisa, resultando então em 43 artigos.

As etapas, de forma sinóptica, estão representadas na Figura 1.

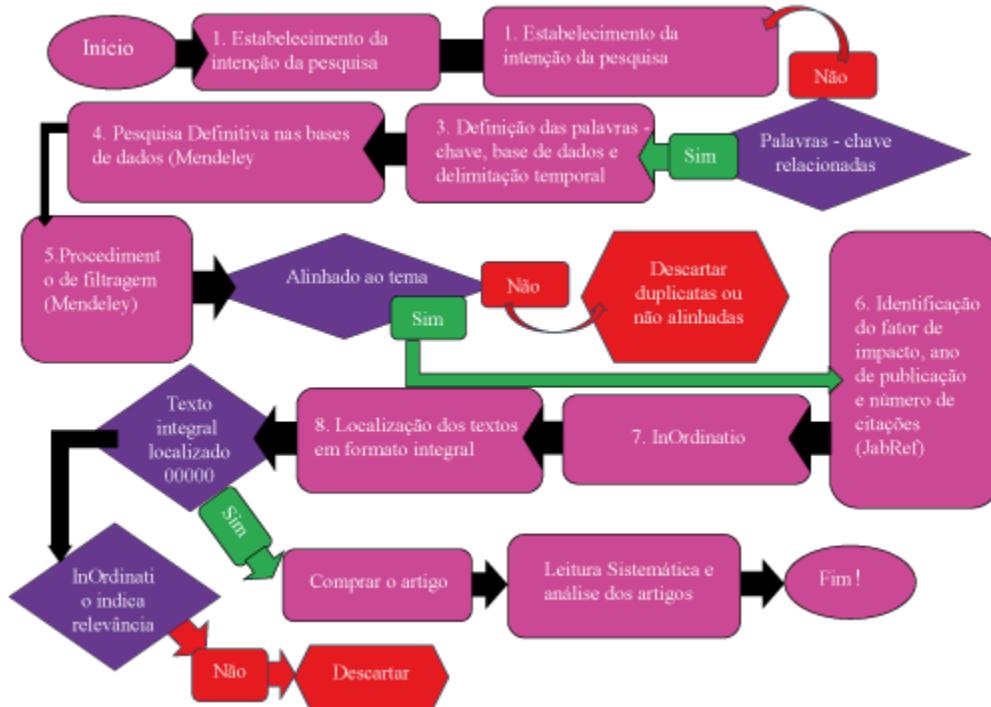


FIGURA 1
Etapas da Methodi Ordinatio e a utilização das TICs em cada etapa.
Fonte: Adaptado de Pagani, Kovaleski e Resende (2015).



3. RESULTADOS

A análise sistemática realizada com o Methodi Ordinatio evidencia a crescente relevância dos jogos digitais como ferramentas educacionais para a promoção da ECG e da Educação para a Paz. A tabela a seguir apresenta os artigos selecionados (Tabela 1).

TABELA 1

Resultado da seleção de artigos sobre Formação de Professores e Games após a ordenação dos artigos por meio do InOrdinatio.

Autor(es)	Ano	Ci	FI	InOrdinatio
Aldemir, Celik e Kaplan	2018	237	2,3	205,71
Cózar-Gutiérrez e Sáez-López	2016	265	3,8	180,02
Kenny e McDaniel	2011	262	9,6	92,87
Sánchez-Mena, Martí-Parreño e Aldás-Manzano	2019	67	3,7	82,87
Annetta et al.	2014	47	12,1	78,08
Tolan et al.	2020	28	7	68,03
Sánchez-Mena, Martí-Parreño e Aldás-Manzano	2017	71	3,4	63,77
Kellegi e Aksoy	2021	22	4,7	58,85
Cabellos, Sánchez e Pozo	2023	6	5,6	58,00
Sahli et al.	2020	22	4,5	48,03
Lorca-Marín, Cuenca-López e Vázquez-Bernal	2019	30	3,6	45,37
Karadag	2015	66	2,9	45,90
Van Rosmalen e Westera	2014	26	7,2	43,08
Magadán-Díaz e Rivas-García	2022	4	6,6	42,34
Marques e Pombo	2021	17	2,9	41,52
Harvey et al.	2017	35	4	41,05
Dubovyk et al.	2020	17	4	39,28
Higueras-Rodríguez, Medina-García e Molina-Ruiz	2020	20	2,9	37,53
Magen-Nagar, Shachar e Argaman	2019	20	3,5	34,87
Belova e Zowada	2020	15	2,9	31,28
Pozo, Cabellos e Sánchez	2022	4	4	29,34
Valsecchi, Dominici e Gomez	2023	1	4,8	29,00
Nazar et al.	2020	11	3,4	28,78
Pombo e Marques	2021	9	2,9	28,18
Casanoves et al.	2017	30	2,2	28,48
Lynch e Keenan	2018	16	3,6	28,04
Seidel, Bettinger e Budke	2020	12	2,9	27,53



Ward	2012	23	4,6	26,88
Meletiou-Mavrotheris e Prodromou	2016	2	5,6	24,64
Vázquez-Vilchez et al.	2021	7	2,9	24,85
Muñoz González, Rubio García e Cruz Pichardo	2015	29	2,5	23,35
Hill, Magrath e White	2023	2	2,6	23,00
Casanoves et al.	2022	2	3,7	22,84
Rodríguez-Ferrer, Manzano-León e Aguilar-Parra	2023	0	4,5	22,50
Pauschenwein, Goldgruber e Sfiri	2013	10	3,8	16,97
de la Hera Conde-Pumpido et al.	2018	10	2	15,04
Higueras-Rodríguez, Medina-García e Martínez-Valdivia	2020	2	2,4	14,02
Nicolás e Castillo	2020	10		10,53
Halápi e Saunders	2002	33	4,7	17,18
Ouariachi, Olvera-Lobo e Gutiérrez-Pérez	2017	15	1,9	16,27
Pereira e Venâncio	2021	10		15,35
Domínguez-Rodríguez et al.	2020	4	1,9	12,53
Zarebski	2023	0	2	10,00

Autoria própria.

A tabela sintetiza os dados mais relevantes, incluindo o ano de publicação, número de citações e o índice de relevância (InOrdinatio), destacando a qualidade e o impacto dos estudos. Os resultados evidenciam uma concentração de publicações a partir de 2015, refletindo o aumento de interesse no uso de jogos digitais na educação.

Os artigos revisados mencionam jogos como *PeaceMaker* e *Keep Talking and Nobody Explodes* como exemplos de ambientes virtuais utilizados para simular situações de conflito e cooperação. Esses jogos ilustram a aplicação dos princípios da ECG e da Educação para a Paz, demonstrando a capacidade dos jogos de engajar os alunos em uma aprendizagem prática e segura.

Os dados da tabela indicam que os jogos digitais são eficazes na promoção de habilidades críticas, como empatia, colaboração e tomada de decisão, quando aplicados de forma estruturada no ambiente educacional. A análise reforça a relevância dos jogos digitais como recursos didáticos inovadores, contribuindo para a formação de cidadãos globais conscientes e engajados.

4. DISCUSSÃO

Os resultados da revisão sistemática utilizando o Methodi Ordinatio, combinados com a pergunta norteadora sobre como a literatura discute a utilização dos jogos digitais como estratégia de ensino sobre Cultura de Paz e Direitos Humanos, indicam que a abordagem dos temas ainda é periférica e indireta. A maioria dos estudos revisados trata a educação como um direito fundamental, mas explora a integração dos jogos digitais de maneira incipiente e pouco direcionada às temáticas específicas de Cultura de Paz e Direitos Humanos.



Jogos digitais como *PeaceMaker*, que simula o conflito israelo-palestino, exemplificam o potencial dos games para promover reflexões sobre complexos dilemas éticos e políticos. Neste jogo, os participantes assumem o papel de líderes e devem tomar decisões políticas, diplomáticas e militares para alcançar uma solução pacífica para o conflito, promovendo uma compreensão mais profunda das tensões e desafios envolvidos na busca pela paz (Pozo, Cabellos e Sánchez, 2022). De maneira semelhante, jogos como *Keep Talking and Nobody Explodes* demonstram como atividades colaborativas podem reforçar habilidades como trabalho em equipe e comunicação eficaz (Annetta et al., 2014). Esses jogos ilustram a capacidade de engajar os alunos em práticas que extrapolam o aprendizado teórico, incentivando a resolução de problemas complexos.

Outro exemplo relevante é o uso dos exergames, que combinam atividade física e jogabilidade para promover a interação social intercultural, como evidenciado no trabalho de De La Hera e colaboradores (2018). Esses jogos, utilizados para estimular a interação entre refugiados e crianças holandesas, resultaram em interações positivas e na promoção de valores como interdependência e responsabilidade. Pászto et al. (2021) destacaram ainda que a competição e o feedback imediato presentes em muitos jogos digitais são elementos centrais que potencializam a compreensão de temas como cooperação e cidadania global. Além disso, Lynch e Keenan (2018) demonstraram que o uso de jogos estruturados em regras claras contribui para manter comportamentos positivos entre estudantes, promovendo um ambiente de aprendizagem mais equilibrado.

Diversos estudos analisam a aplicação de jogos digitais na formação docente e no ambiente escolar. Harvey et al. (2017) exploraram como jogos baseados em táticas esportivas podem fortalecer habilidades motoras, ao mesmo tempo que promovem cooperação entre estudantes. Lorca-Marín, Cuenca-López e Vázquez-Bernal (2019) demonstraram que as atitudes e percepções dos professores influenciam diretamente a adoção de jogos digitais em sala de aula. Além disso, Pombo e Marques (2021) destacaram o papel dos jogos de realidade aumentada na formação de professores, ampliando a criatividade e a ludicidade no ensino. Casanoves et al. (2017) reforçaram que a utilização de jogos com base em investigação científica pode melhorar significativamente o engajamento dos alunos em temas complexos, como genética e sustentabilidade.

A integração de jogos digitais no contexto educacional, no entanto, enfrenta desafios significativos. Weisz e Marcelo (2022) observaram que a aceitação é maior entre professores mais jovens, enquanto docentes menos familiarizados com tecnologia frequentemente resistem a essas metodologias. Higueras-Rodríguez, Medina-García e Molina-Ruiz (2020) reforçaram que o sucesso na implementação de jogos digitais depende de uma formação docente sólida e de uma infraestrutura tecnológica adequada. Udeozor et al. (2023) corroboraram essa perspectiva ao destacar que a inclusão digital é um fator determinante para democratizar o acesso aos jogos educacionais. Meletiou-Mavrotheris e Prodromou (2016) acrescentaram que a capacitação em jogos digitais exige não apenas treinamento técnico, mas também abordagens pedagógicas que conectem os jogos aos objetivos curriculares.

No âmbito das habilidades socioemocionais, Dubovyk et al. (2020) evidenciaram que os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento da inteligência emocional, essencial para a Educação para a Paz. Ao engajar os jogadores em cenários que exigem empatia e tomada de decisão, os jogos criam um ambiente seguro para experimentação e reflexão. Essa abordagem é especialmente relevante em contextos de ensino que buscam promover habilidades críticas e valores humanísticos. Estudos como os de Valsecchi et al. (2022) indicaram que jogos baseados em leitura científica também são eficazes para estimular o pensamento crítico, ao conectar teorias complexas com aplicações práticas.



Finalmente, a análise reforça que o design de jogos educacionais deve ser culturalmente sensível e alinhado aos objetivos pedagógicos. Estudos como os de Seidel, Bettinger e Budke (2020) apontam que narrativas bem estruturadas, combinadas com elementos de diversão, podem articular questões complexas de maneira acessível, promovendo um aprendizado mais significativo e duradouro. Annetta et al. (2014) também destacaram que a introdução de jogos em disciplinas como biologia e química não apenas melhora o desempenho acadêmico, mas também aumenta a retenção de conceitos ao conectar teoria e prática.

Embora as vantagens sejam claras, os desafios de implementar jogos digitais na Educação para a Paz e Direitos Humanos permanecem. A superação de barreiras culturais e tecnológicas, aliada a esforços conjuntos entre educadores e desenvolvedores, é essencial para maximizar o potencial desses jogos como ferramentas pedagógicas inovadoras.

5. CONCLUSÃO

Este artigo conclui que a Educação para a Paz e a ECG são pilares fundamentais para a construção de uma sociedade mais pacífica, justa e sustentável. A combinação dos princípios dessas abordagens com os jogos digitais evidencia seu potencial para oferecer métodos inovadores e envolventes no ensino, capazes de promover valores como empatia, análise crítica, colaboração e ação positiva.

Os jogos digitais têm demonstrado a capacidade de abordar questões complexas de maneira prática e acessível, criando ambientes seguros para a exploração de dilemas éticos, a resolução de conflitos e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Contudo, o impacto desses jogos depende de um design cuidadoso, que seja culturalmente sensível e alinhado aos objetivos educacionais, além de demandar esforços conjuntos entre educadores, formuladores de políticas e desenvolvedores.

Além de enriquecer a prática educacional, os jogos digitais conectados aos objetivos da Educação para a Paz e da ECG podem capacitar os alunos para enfrentar desafios globais com compreensão, respeito e ações construtivas. O alinhamento de estratégias pedagógicas com ferramentas tecnológicas é essencial para transformar os jogos digitais em agentes de mudança, promovendo o bem-estar individual e coletivo.

Em última análise, a Educação para a Paz e a ECG não se limitam a conceitos teóricos, mas se traduzem em convites à transformação social. A utilização responsável e eficaz dos jogos digitais como estratégia educacional pode preparar as gerações futuras para um mundo onde a paz, os direitos humanos e a justiça sejam valores amplamente consolidados. Esse esforço requer não apenas inovação tecnológica, mas também uma visão educacional que inspire mudanças significativas em direção a uma sociedade mais equitativa e sustentável.



6. REFERÊNCIAS

- Aldemir, T., Celik, B., e Kaplan, G. (2018). A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. *Computers in Human Behavior*, 78, 235–254. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.001>
- Annetta, L., Lamb, R., Minogue, J., Folta, E., Holmes, S., Vallett, D., e Cheng, R. (2014). Safe science classrooms: Teacher training through serious educational games. *Information Sciences*, 264, 61–74. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2013.10.028>
- Belova, N., e Zowada, C. (2020). Innovating Higher Education via Game-Based Learning on Misconceptions. *Education Sciences*, 10(9), 221. <https://doi.org/10.3390/educsci10090221>
- Boncu, Ş., Candel, O., e Popa, N. (2022). Gameful green: A systematic review on the use of serious computer games and gamified mobile apps to foster pro-environmental information, attitudes, and behaviors. *Sustainability*, 14(16), 10400. <https://doi.org/10.3390/su141610400>
- Cabellos, B., Sánchez, D. L., e Pozo, J. I. (2023). Do future teachers believe that video games help learning? *Technology, Knowledge and Learning*, 28(2), 803–821. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09586-3>
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games* (M. Barash, Trad.). University of Illinois Press. (Original work published 1958)
- Casanoves, M., Salvadó, Z., González, Á., Valls, C., e Novo, M. T. (2017). Learning genetics through a scientific inquiry game. *Journal of Biological Education*, 51(2), 99–106. <https://doi.org/10.1080/00219266.2016.1177569>
- Casanoves, M., Solé-Llussà, A., Haro, J., Gericke, N., e Valls, C. (2022). Assessment of the ability of game-based science learning to enhance genetic understanding. *Research in Science and Technological Education*, 41, 1496 - 1518.
- Cózar-Gutiérrez, R., e Sáez-López, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: An experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(2), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Darvasi, P. (2016). *Empathy, perspective, and complicity: How digital games can support peace education and conflict resolution*. Nova Delhi: UNESCO MGIEP. Retrieved from <https://www.peace-ed-campaign.org/how-digital-games-can-support-peace-education-and-conflict-resolution/>
- de la Hera Conde-Pumpido, T., Loos, E., van Wilgenburg, W., Versteeg, M., Aléncar, A., Simons, M., e Wang, S. (2018). Using an ice-skating exergame to foster intercultural interaction between refugees and Dutch children. *Cogent Education*, 5(1), Article: 1538587. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1538587>
- Domínguez Rodríguez, A., Cebolla, I., Martí, A., Oliver, E., Navarro, J., e Baños Rivera, R. M. (2020). Efficacy and acceptability of a web platform to teach nutrition education to children. *Nutrición Hospitalaria*, 37(6), 1107–1117. <https://doi.org/10.20960/nh.03188>
- Dubovyk, S.H., Mytnyk, A.Y., Mykhalchuk, N.O., Ivashkevych, E.E., e Hupavtseva, N.O. (2020). Preparing future teachers for the development of students' emotional intelligence. *Journal of Intellectual Disability–Diagnosis and Treatment*, 8(3), 430-436. <https://doi.org/10.6000/2292-2598.2020.08.03.20>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>



- Gupta, A., Lawendy, B., Goldenberg, M. G., Grober, E., Lee, J. Y., e Perlis, N. (2021). Can video games enhance surgical skills acquisition for medical students? A systematic review. *Surgery*, 169(4), 821–829. <https://doi.org/10.1016/j.surg.2020.09.037>
- Halápi, M., e Saunders, D. (2002). Language Teaching through Role-Play: A Hungarian View. *Simulation and Gaming*, 33(2), 169-178. <https://doi.org/10.1177/1046878102332004>
- Harvey, S., Gil-Arias, A., Smith, M. L., e Smith, L. R. (2017). Middle and elementary school students' changes in self-determined motivation in a basketball unit taught using the tactical games model. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 39–53. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0146>
- Higueras-Rodríguez, L., Medina-García, M., e Molina-Ruiz, E. (2020). Analysis of courses and teacher training programs on playful methodology in Andalusia (Spain). *Education Sciences*, 10(4), 105. <https://doi.org/10.3390/educsci10040105>
- Hill, S., Magrath, R., e White, A. (2023). "Part and parcel of the game?" Physical education teachers, head trauma, and the Rugby Football Union's "Headcase" programme. *Managing Sport and Leisure*, 28(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/23750472.2020.1848446>
- Huizinga, J. (2019). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura* (J. P. Monteiro, Trad.; N. Cunha, Rev. e Adapt.). Editora Perspectiva. (Trabalho original publicado em 1938)
- Karadag, R. (2015). Pre-service teachers' perceptions on game-based learning scenarios in primary reading and writing instruction courses. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 15(1), 185–200. <https://doi.org/10.12738/estp.2015.1.2634>
- Kellegi, Ö., e Aksoy, N. C. (2021). Using Game-Based Virtual Classroom Simulation in Teacher Training: User Experience Research. *Simulation and Gaming*, 52(2), 204-225. <https://doi.org/10.1177/1046878120962152>
- Kenny, R. F., e McDaniel, R. (2011). The role teachers' expectations and value assessments of video games play in their adopting and integrating them into their classrooms. *British Journal of Educational Technology*, 42(2), 197-213. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01007.x>
- Liu, Z., Shaikh, Z., e Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Lorca-Marín, A. A., Cuenca-López, J. M., e Vázquez-Bernal, B. (2019). Cuestionario sobre actitudes y concepciones en los videojuegos y su implicación didáctica en el aula de Ciencias (CVJ/AC): Características psicométricas. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 11, 101–120. Retrieved from https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15581/Cuestionario_sobre_actitudes.pdf?sequence=2
- Lynch, D., e Keenan, M. (2018). The good behaviour game: Maintenance effects. *International Journal of Educational Research*, 87, 91–99. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2016.05.005>
- Magadán-Díaz, M., e Rivas-García, J. I. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: El uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137–152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Magen-Nagar, N., Shachar, H., e Argaman, O. (2019). Changing the learning environment: Teachers and students' collaboration in creating digital games. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 18, 61–85. <https://doi.org/10.28945/4405>
- Marques, M. M., e Pombo, L. (2021). The impact of teacher training using mobile augmented reality games on their professional development. *Education Sciences*, 11(8), 404. <https://doi.org/10.3390/educsci11080404>



- Meletiou-Mavrotheris, M., e Prodromou, T. (2016). Pre-service teacher training on game-enhanced mathematics teaching and learning. *Tech Know Learn*, 21(3), 379–399. <https://doi.org/10.1007/s10758-016-9275-y>
- Muñoz, J. M., Rubio, S., e Cruz, I. (2015). Strategies of collaborative work in the classroom through the design of video games. *Digital Education Review*, 27, 69–84. <http://greav.ub.edu/der>
- Nazar, M., Rusman, R., Putri, I. e Puspita, K. (2020). Developing an android-based game for chemistry learners and its usability assessment. *International Association of Online Engineering*, 14(15), 111–124. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.14351>
- Nicolás, A. M. B., e Castillo, E. C. (2020). Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (73), 174-188. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1755>
- Organização das Nações Unidas (ONU). (2015). Transformando nosso mundo: A agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. Centro de Informação das Nações Unidas para o Brasil (UNIC Rio). <https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/agenda2030-pt-br.pdf>
- Ouariachi, T., Olvera-Lobo, M. D., e Gutiérrez-Pérez, J. (2017). Analyzing Climate Change Communication Through Online Games: Development and Application of Validated Criteria. *Science Communication*, 39(1), 10-44. <https://doi.org/10.1177/1075547016687998>
- Pagani, R. N., Kovaleski, J. L., e Resende, L. M. (2015). Methodi Ordinatio: a proposed methodology to select and rank relevant scientific papers encompassing the impact factor, number of citation, and year of publication. *Scientometrics*, 105(3), 2109–2135. <https://doi.org/10.1007/s11192-015-1744-x>
- Pagani, R. N., Kovaleski, J. L., e Resende, L. M. M. (2017). Avanços na composição da Methodi Ordinatio para revisão sistemática de literatura. *Ciência da Informação*, 46(2), 161-187, <https://doi.org/10.18225/ci.inf.v46i2.1886>
- Pagani, R. N., Pedroso, B., dos Santos, C. B., Picinin, C. T., e Kovaleski, J. L. (2023). Methodi Ordinatio 2.0: revisited under statistical estimation, and presenting FInder and RankIn. *Quality and Quantity*, 57(5), 4563–4602. <https://doi.org/10.1007/s11135-022-01562-y>
- Pászto V., Pánek J., Glas R., e Van Vught J. (2021). Spatonomy Simulation Game—Playful Learning in Spatial Economy Higher Education. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 10(2), 74. <https://doi.org/10.3390/ijgi10020074>
- Pauschenwein, J., Goldgruber, E., e Sfiri, A. (2013). The identification of the potential of game-based learning in vocational education within the context of the project "Play the Learning Game". *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)*, 8(1), 20-23, <https://doi.org/10.3991/ijet.v8i1.2359>
- Pereira, A. S. M., e Venâncio, L. (2021). African and indigenous games and activities: A pilot study on their legitimacy and complexity in Brazilian physical education teaching. *Sport, Education and Society*, 26(7), 718-732. <https://doi.org/10.1080/13573322.2021.1902298>
- Pombo, L., e Marques, M. M. (2021). Guidelines for teacher training in mobile augmented reality games: Hearing the teachers' voices. *Education Sciences*, 11(10), Article: 597. <https://doi.org/10.3390/educsci11100597>
- Pozo, J. I., Cabellos, B., e Sánchez, D. L. (2022). Do teachers believe that video games can improve learning? *Heliyon*, 8(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09798>
- Ribeiro, R. J., Silva Junior, N., Frasson, A. C., Pilatti, L. A. e Silva, S. C. R. (2015). Teorias de aprendizagem em jogos digitais educacionais: um panorama brasileiro. *Novas Tecnologias na Educação*, 13(1), 1-10. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.57589>



- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., e Aguilar-Parra, J. M. (2023). Game-based learning and service-learning to teach inclusive education in higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4), 3285. <https://doi.org/10.3390/ijerph20043285>
- Sahli, H., Selmi, O., Zghibi, M., Hill, L., Rosemann, T., Knechtle, B., e Clemente, F. M. (2020). Effect of verbal encouragement on psychophysiological and affective responses during small-sided games. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), Article: 8884. <https://doi.org/10.3390/ijerph17238884>
- Salles, V. O., Frasson, A. C., Salles Filho, N. A., e Hauser, M. W. (2018). 10A002 Educação para a paz e desenvolvimento sustentável: Caminhos para a cidadania global. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, (Extraordinário), 1–7. Recuperado de <https://revistas.upn.edu.co/index.php/TED/article/view/9260>
- Sánchez-Mena, A., Martí-Parreño, J., e Aldás-Manzano, J. (2019). Teachers' intention to use educational video games: The moderating role of gender and age. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(3), 318-329. <https://doi.org/10.1080/14703297.2018.1433547>
- Sánchez-Mena, A., Martí-Parreño, J., e Aldás-Manzano, J. (2017). The effect of age on teachers' intention to use educational video games: A TAM approach. *Electronic Journal of E-Learning*, 15(4), 355-366. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1154704>
- Seidel, S., Bettinger, P., e Budke, A. (2020). Representations and concepts of borders in digital strategy games and their potential for political education in geography teaching. *Education Sciences*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.3390/educsci10010010>
- Tolan, P., Elreda, L. M., Bradshaw, C. P., Downer, J. T., e Ialongo, N. (2020). Randomized trial testing the integration of the Good Behavior Game and MyTeachingPartner™: The moderating role of distress among new teachers on student outcomes. *Journal of School Psychology*, 78, 75–95. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2019.12.002>
- Tuvilla Rayo, J. (2004). *Educação em direitos humanos: Rumo a uma perspectiva global*. Artmed.
- Udeozor, C., Toyoda, R., Russo Abegão, F., e Glassey, J. (2023). Digital games in engineering education: systematic review and future trends. *European Journal of Engineering Education*, 48(2), 321–339. <https://doi.org/10.1080/03043797.2022.2093168>
- UNESCO. (2015). *Educação para a cidadania global: Preparando alunos para os desafios do século XXI*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000234311>
- Valsecchi, W. M., Dominici, F. P., e Gomez, K. A. (2022). “Discovering a glycoprotein: The case of the H,K-ATPase.” An online game for improvement of reading skills in a course of biological chemistry. *Journal of Chemical Education*, 100(1), 221–231. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00639>
- Van Rosmalen, P., e Westera, W. (2014). Introducing serious games with Wikis: Empowering the teacher with simple technologies. *Interactive Learning Environments*, 22(5), 564–577. <https://doi.org/10.1080/10494820.2012.707128>
- Vázquez-Vilchez, M., Garrido-Rosales, D., Pérez-Fernández, B., e Fernández-Oliveras, A. (2021). Using a Cooperative Educational Game to Promote Pro-Environmental Engagement in Future Teachers. *Education Sciences*, 11(11), 691. <https://doi.org/10.3390/educsci11110691>
- Ward, G. (2012). Examining primary schools' physical education coordinators' pedagogical content knowledge of games: are we just playing as this? *Education 3-13*, 41(6), 562–585. <https://doi.org/10.1080/03004279.2011.595424>



Weisz, V. R., e Marcelo, C. (2022). The video game as an educational resource: Study of teachers' attitudes in the Dominican Republic. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educacional Latinoamericana*, 59(1). <https://doi.org/10.7764/PEL.59.1.2022.3>.

Zarębski, T. (2023). Fictitious language games, otherness, and philosophy of education: A view on the later Wittgenstein. *Studies in Philosophy and Education*, 42(3), 323–336. <https://doi.org/10.1007/s11217-022-09867-z>

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Cómo citar / citation: Dos Santos, T., Pilatti, L.A., Salles-Filho, N.A., Pluskota, J.W. (2025). Games e Cultura de Paz: Estratégias de ensino para uma Educação para a Cidadania Global. *Estudios de la Paz y el Conflicto, Revista Latinoamericana, Volumen 6*, Número 11, 70-87. <https://doi.org/10.5377/rtpc.v6i11.18956>

