



NaMoral em tempo integral: experiência gamificada para os anos finais do ensino fundamental

Full-time NaMoral: experience of a gamification project for middle school

👤 **Marcos Paulo Teixeira de Almeida**

Historiador, licenciado e bacharel pela Universidade de Brasília (UnB), mestre em História Social pela UnB. Professor da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Professor responsável em 2023 pela disciplina NaMoral nos 6º, 8º e 9º anos do Centro de Ensino Fundamental 03 de Planaltina-DF. Contato: marcos.teixeira@edu.se.df.gov.br

👤 **Ana Júlia Gomes Andrade**

Estudante no Centro de Ensino Fundamental 03 de Planaltina-DF (9º ano, 2023) da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

👤 **Tarso André Vieira Loiola Alves**

Estudante no Centro de Ensino Fundamental 03 de Planaltina-DF (9º ano, 2023) da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

👤 **Thayssa Silva Rocha**

Estudante no Centro de Ensino Fundamental 03 de Planaltina-DF (9º ano, 2023) da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

👤 **Vitória Patrícia Costa Macedo**

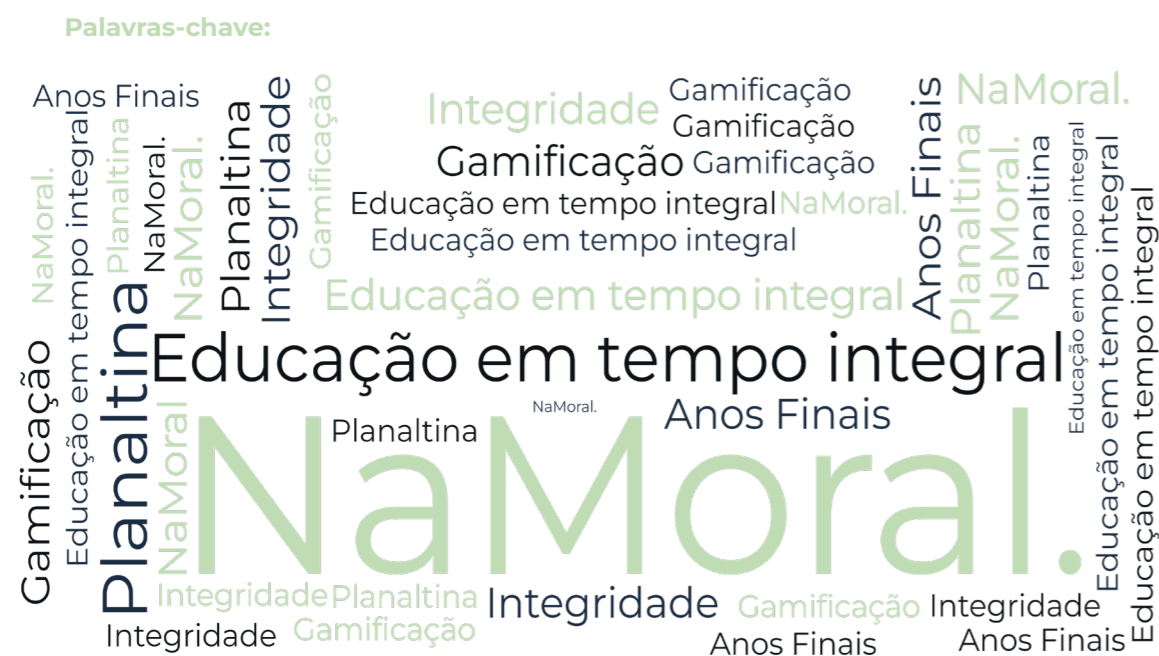
Estudante no Centro de Ensino Fundamental 03 de Planaltina-DF (9º ano, 2023) da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

Resumo: Este artigo propõe o projeto *NaMoral* como meio de promover a cidadania e integridade nos anos finais do ensino fundamental. É descrita parte da experiência deste projeto como disciplina em uma escola em tempo integral de 6º a 9º ano. Para isso, estudantes que se destacaram no projeto registraram o que experimentaram nos principais eventos e completaram com o *feedback* das opiniões expostas pelos colegas. Com a intenção de ajudar o leitor a compreender a metodologia do *NaMoral*, há breves explicações de como funciona cada etapa do projeto, além de explicar a fundamentação teórica, em especial as três integridades e a gamificação. Espera-se que este texto sirva não só de divulgação dos esforços que os estudantes empregaram durante todo o ano letivo, mas também a todos os professores e gestores interessados em trazer para as suas escolas o *NaMoral* como um projeto que possibilita discussões sobre o bem comum e o que devemos uns aos outros.



“A execução do trabalho é construída sob três pilares de integridade: individual, coletiva e altruísta.”

Imagem de Marcos Paulo de Almeida



Abstract: This article proposes *NaMoral* project as a way to promote citizenship and integrity from 6th to 9th grade in Brazilian fundamental education. It is described part of the experience of this project as a subject in a full-time school. To this end, students who stood out in the project wrote down what they experienced at the main events and provided feedback on the opinions expressed by their colleagues. With the intention of helping the reader understand the *NaMoral* methodology, there are brief explanations of how each stage of the project works, in addition to explaining the theoretical foundation, especially the three integrities and gamification. It is hoped that this text will serve not only to publicize the efforts that students made throughout the school year but also to all teachers and managers interested in bringing *NaMoral* to their schools as a project that enables discussions about the common good and what we owe each other.

Keywords: NaMoral. Full-time education. Planaltina. Middle school. Integrity. Gamification.

Introdução

O *NaMoral* é um Projeto do Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT) em parceria com a Secretaria de Estado e Educação do Distrito Federal (SEEDF) criado para difundir o valor da integridade e colaborar na formação de cidadãos responsáveis (DISTRITO FEDERAL, 2022a). Originário do programa *Cidadão Contra a Corrupção* e outros similares, esse projeto se aperfeiçoa desde 2019 na intenção de formar um ecossistema de integridade. Para isso, ele utiliza uma tecnologia social de fácil aplicação e baixo custo, composta por ações educativas e práticas que promovam o engajamento dos estudantes em ações que começam individuais e terminam mobilizando toda a comunidade escolar. Trata-se de um projeto que cresce a cada ano, conforme a rede de ensino toma conhecimento de sua existência e é transformada por ele.

A execução do trabalho é construída sob três pilares de integridade: individual, coletiva e altruísta. A individual reflete sobre a própria conduta. A coletiva considera as interações com os pares e o ambiente, bem como a maneira como nossas atitudes e comportamentos influenciam e são influenciadas nesse processo. Por fim, a altruísta contempla a responsabilidade com gerações futuras e aqueles que não estão próximos, pois busca ampliar a perspectiva do estudante sobre a interdependência e o papel dele na construção de um mundo mais justo e fraterno. O projeto conta com a colaboração de pedagogos, psicólogos e neurocientistas para construção da experiência do *Game* (DISTRITO FEDERAL, 2022b).

O projeto elabora atividades que possibilitem a compreensão de modo progressivo dessas integridades em dinâmicas e eventos pensados para serem descomplicados e possíveis para crianças e adolescentes dos mais diversos contextos escolares. Os eventos principais são chamados de missões. São seis no total. Elas estruturam o *NaMoral* em um formato *gamificado* que permite checagem de avanços e dificuldades, bem como premiações que incentivem as boas práticas durante todo o ano letivo.

Este texto foca na experiência de alguns dos principais eventos realizados em uma escola em tempo integral de 6° ao 9° ano do Ensino Fundamental em Planaltina-DF em 2023. Nela foi a primeira vez que o *NaMoral* foi tratado como um



componente curricular executado durante todo o ano letivo com um professor dedicado exclusivamente a ministrá-lo. Nas demais escolas da rede, o projeto é tradicionalmente aplicado no componente curricular Parte Diversificada (PD). A expansão como disciplina em uma escola que participou da aplicação padrão nos anos anteriores permitiu os mais de 500 estudantes pudessem absorver os pilares de integridades com mais tempo e calma. Há aqui uma amostra do melhor que o *NaMoral* tem a oferecer.

Quatro dos estudantes mais engajados na aplicação do projeto se juntaram ao professor para escrever sobre as primeiras missões e seus impactos. Foram elaboradas perguntas que incentivassem os demais estudantes a refletirem sobre o objetivo de cada uma das etapas do *game* e compartilharam eles próprios o que aprenderam de mais valioso em cada momento. Já o professor se dedicou a tornar cada aplicação a melhor possível e, neste texto, foi responsável por duas ações: estruturar o trabalho dos alunos em uma leitura coerente para a experiência ser replicável até a missão 3 e um breve resumo para as missões seguintes¹.

O objetivo deste texto é propor o projeto *NaMoral* como meio de promover a cidadania e integridade nos anos finais do ensino fundamental. Espera-se que as conquistas inspirem e os erros alertem aqueles interessados em conhecer mais sobre honestidade e integridade nas escolas.

O início

O Centro de Ensino Fundamental 03 de Planaltina participa do *NaMoral* desde sua primeira aplicação em 2019, ano em que ficou em 2° lugar na premiação do projeto². A escola pertence a uma comunidade carente e fica atenta a parcerias

¹ Entrevistas e relatos dos estudantes da missão 4 em diante não constam nesta redação devido à organização temporal dos eventos ao final do ano letivo con-comitante à escrita deste artigo. Ainda assim, entende-se necessário um breve resumo dos acontecimentos que aqui não coube detalhar. Mais adiante o leitor compreenderá que esses eventos finais são tão importantes quanto aqueles que foram detalhados.

² Trecho de vídeo disponível no QR code ao final do texto <<https://www.youtube.com/watch?v=LguzwjpfWos>>.

da Secretaria de Educação com as quais possa melhorar a vida de seus estudantes. O *NaMoral* foi conhecido nesse contexto. Embora desejasse continuar, a escola não pôde participar nos dois anos que seguiram. As edições de 2020 e 2021 se restringiram ao meio universitário devido ao contexto pandêmico, então o CEF 03 de Planaltina só retornou em 2022, ano em que ocupou o 9º lugar. Trata-se, portanto, de uma escola experiente no projeto e que escolheu aplicá-lo como disciplina por acreditar nos objetivos por ele almejados e sentido a transformação na comunidade escolar.

Como em um jogo, a aventura no *NaMoral* começa com a criação de um avatar para representar a escola. Chamada de missão 1, os estudantes devem conceber um herói com imagem e história a partir de valores. O objetivo é que os alunos entrem em consenso sobre as virtudes que mais lhes são caras enquanto elaboram uma imagem que será associada a essas virtudes e à escola durante toda a aplicação *NaMoral*. Essa é uma estratégia de *gamificação* para compreensão da integridade individual. Como explica Marcelo Fardo,

A Gamificação é uma estratégia de ensino-aprendizagem que possui como nos games convencionais narrativa, *feedback*, recompensa, conflito, cooperação, regras, diversão e interação, visando motivar e envolver os jogadores. Dentro do processo educativo, a gamificação disponibiliza diferentes experimentações, em que são ofertados caminhos diversos para a solução de um problema, valorizando a experiência educativa de cada um. [...] Outro aspecto muito importante é a incorporação da narrativa como contexto dos objetivos, uma história que justifique o porquê de estar fazendo aquilo, fornecendo aos alunos a oportunidade de se relacionarem com o todo. Por fim, pode-se pontuar que mais um dos benefícios da gamificação é seu aspecto lúdico, fazendo da aprendizagem um processo prazeroso, que pode potencializar esse processo (FARDO, 2013, p. 4 e 9).

Assim, o *NaMoral* começa com a construção de uma narrativa em torno dos valores propostos pelos estudantes, colhe *feedbacks* durante todo o processo e recompensa os jogadores mais engajados. A

compreensão dessa estratégia como meio de passar a mensagem do *NaMoral* é fundamental. Toda missão acompanha reflexão e preparação a fim de que os esforços e recursos empregados tenham sentido. Um estudante começa criando um herói da integridade que reflita os seus valores principais (integridade individual) na missão 1 e progride até a realização de uma ação de caridade para fora da escola (integridade altruísta) na missão 5.

No CEF 03 de Planaltina, a preparação para a missão 1 consistiu em rodas de conversa centradas em entender o conceito de integridade, bem como possíveis características que pudessem ser abarcadas por ele. O *NaMoral* disponibilizou uma história em quadrinhos chamada *O que você tem a ver com a corrupção*³ elaborada pelo MPDFT que elevou o debate para além das virtudes, possibilitando que os estudantes refletissem também ao que elas se opunham.

Finalizada a preparação, os estudantes se dividiram em grupos para apresentações. O professor limitou o número de integrantes e agendou as apresentações. Quando todos os grupos terminaram, realizou-se uma votação aberta em que os alunos escolhiam pela maioria o herói que mais os representavam. Quando todas as 20 turmas finalizaram o processo, houve uma votação secreta entre os heróis de cada turma para representar a escola nas atividades do *NaMoral* (Figura 1). Um embaixador⁴ resumiu esse início do seguinte modo:

Quando nos apresentaram o *NaMoral*, o professor falou para nós que teriam seis missões. Ele explicou que a primeira teríamos que criar um herói e sua história. Todo mundo ficou muito animado para fazer isso. Cada aluno ou grupo deveria criar um herói que depois seria votado por toda a sala. O vencedor disputaria com os heróis das outras salas pelo posto de herói da escola. Um mural foi montado na sala do *NaMoral* para conhecermos os 20 heróis mais votados, vimos os desenhos e lemos suas histórias. Quem ganhou a votação foi uma heroína chamada Ravena do 9º ano. Sua história foi bem criativa e conta que por causa de uma explosão ela conseguiu adquirir diferentes tipos de poder de integridade por cada peça de xadrez que possuía.

(Estudante embaixador do *NaMoral*, 2023)



Figura 1 – Quadro com os heróis da integridade de cada turma do CEF 03 de Planaltina (desenho, nome, história e poderes) ao fundo e a urna em que cada membro da comunidade escolar depositava o seu voto. Registro em: 3 maio 2023. Fonte: autores.



Figura 2 – Estudantes que criaram a Ravena recebem um memorial no dia D. Registro em: 24 jun. 2023. Fonte: autores.

Essa missão permite os estudantes não só refletirem sobre os seus valores, como também incentiva a multiplicação de atitudes corretas a partir das condutas que os próprios estudantes consideraram fundamentais. A heroína criada por um grupo é analisada por outros grupos que criaram seus próprios heróis e procuram um tipo de identificação na escolha. Como norteado pelo Currículo em Movimento do Distrito Federal, é importante que o estudante se perceba “como sujeito central do processo de ensino, capaz de atitudes éticas, críticas e reflexivas, comprometido com suas aprendizagens, na perspectiva do protagonismo infanto-juvenil” (DISTRITO FEDERAL, 2018a, p. 9).

A heroína foi escolhida por 33,5% dos votos válidos⁵. Dos 359 votos 117 optaram pela Super Ravena. Depois, a heroína foi apresentada para a escola no dia D, um evento cultural incentivado pelo *NaMoral* para apresentar o projeto na escola com presença de um promotor de justiça do MPDFT. Houve apresentações musicais, teatrais e poesias falando sobre integridade e diversidade. Os alunos que criaram a heroína fizeram um teatro com a história de criação e receberam a ajuda dos colegas como figurantes e

vilões para que o roteiro ganhasse vida e os valores fossem explicados na forma de história. Uma das alunas inclusive se vestiu como avatar da heroína. No fim das apresentações, houve uma cerimônia simbólica em que os criadores da Ravena receberam um memorial entregue pelo promotor para guardarem e lembrarem desse momento (Figura 2). Depois, os embaixadores do *NaMoral* fizeram uma pequena entrevista⁶ com alguns alunos e professores de diferentes anos do ensino fundamental.

Os alunos do 6º ano que aceitaram manifestar sua opinião destacaram a apresentação da heroína Ravena como o auge do evento. Já entre os 7º anos, houve elogios para os trabalhos sobre racismo. Um entrevistado ressaltou: “as apresentações sobre racismo abriram meus olhos, percebi que muitas das brincadeiras de meus colegas são sim racistas, agora posso ajudar e conscientizar eles a não fazerem mais isso.” Os estudantes do 8º ano reforçaram elogios ao evento e um chegou a dizer: “tive uma boa experiência e gostei da apresentação do 9ºD, que falava sobre machismo”. Alguns alunos trabalharam em peças, outros assistiram, ainda assim se sentiram ligados de alguma forma ao Projeto *NaMoral*.

⁵ Todos os estudantes presentes no dia 03 de maio de 2023 receberam um papel em branco para votar e depositar na urna. Professores e demais servidores poderiam votar se assim desejassem. Os votos válidos foram todos aqueles legíveis com o nome do herói selecionado ou turma que o criou.

⁶ Os critérios de análise dessa entrevista foram pouco objetivos. A equipe do *NaMoral* apenas solicitou que os estudantes resumissem a experiência para um post do Instagram. O professor responsável teve a ideia de deixar os próprios alunos colherem depoimentos e começassem a compreender como funciona uma entrevista. Eles aprenderam, por exemplo, que no momento de almoço há pouca disposição para responder perguntas.

³ Cartilha disponível em: https://www.mpdft.mp.br/portal/pdf/imprensa/cartilhas/cartilha_o_que_voce_tem_a_ver_com_a_corrupcao_MPDFT_ze_moral.pdf

⁴ Chama-se de embaixadores os estudantes mais diretamente ligados à execução das missões. O termo foi inspirado na organização teórica do *NaMoral* em que os estudantes que incentivassem os demais na integridade individual seriam chamados de “embaixadores da integridade”, aqueles que incentivassem a integridade coletiva recebem o nome de “influenciadores da integridade” e, por fim, o altruísta tem a nomenclatura “restauradores de danos”. Desse modo, todos os estudantes podem ser embaixadores, mas por uma necessidade prática, a nomenclatura foi utilizada para um grupo seleto. Todos os quatro estudantes que participaram da redação deste texto possuíram esse status.

Os estudantes de 9º ano foram aqueles que numericamente mais participaram das apresentações. Por isso, as falas dos entrevistados ressaltaram o trabalho dos bastidores e como todos trabalharam juntos com maquiagem, organização de cenários, troca de roupas e ensaios para entregar o melhor possível para toda a plateia. Os estudantes do 9º ano, em especial, ficaram orgulhosos da boa repercussão do teatro sobre a heroína. Além disso, houve diversas manifestações sobre as temáticas de diversidade e integridade do evento. Um entrevistado concluiu sua opinião dizendo: “senti um sentimento de libertação, gostei de aprender mais sobre o racismo e a homofobia. Gostei também de aprender mais sobre a corrupção no Brasil.”

Em suma, o dia D foi um grande dia de interação social e fruto de um trabalho de cooperação. Os estudantes trabalharam juntos para criarem apresentações em torno da temática central “integridade e diversidade”, elaborada a partir dos valores destacados na criação dos heróis. Isso faz parte das orientações educacionais em que formar um indivíduo em sua integralidade passa necessariamente por questões sociais. Assim, como anotado nas Diretrizes da Educação Integral, “integralidade é um princípio que busca dar a devida atenção a todas as dimensões humanas, com equilíbrio entre os aspectos cognitivos, afetivos, psicomotores e sociais[...]” (DISTRITO FEDERAL, 2018b, p.14).

Missão 2: mobilizando os vizinhos da heroína

As apresentações e o processo de criação do herói ocuparam todo o primeiro bimestre. Já os ensaios para o dia D preencheram a maior parte do segundo. Toda a escola já estava ciente da proposta do *NaMoral* e o número de alunos engajados que queriam estar diretamente responsáveis pela execução das missões crescia a cada dia. O próximo passo foi a missão 2⁷.

Trata-se de uma pesquisa de opinião feita com a aplicação de questionários para identificar a percepção dos estudantes sobre a integridade. Elaborado pela equipe do *NaMoral*, as perguntas foram pensadas para uma hora-aula de discussão, havendo espaço para a criação de uma pergunta temática para a realidade da escola, criada pelos embaixadores. A aplicação movimentou os estudantes, provoca reflexões e

debates sobre o cenário em que o herói está inserido. É a primeira vez que um grupo de estudantes veste a camisa do *NaMoral* para propor uma conversa com turmas as quais não pertencem e não possuem intimidade. Nesse momento, muitos estudantes desenvolvem a habilidade de argumentar em público.

Como preparação para essa discussão, usou-se um dos materiais confeccionados pelo *NaMoral* chamado baralho da integridade. São cartas com tipos e exemplos de corrupção como cola, pirataria, suborno e compra ilegal. Assim, quando os embaixadores visitam uma sala, a discussão básica já foi feita, abrindo espaço para conclusões mais profundas, bem como aprendizados e sugestões do que pode ser melhorado e evitado na escola (Figura 3).

Nos 6º anos as respostas, em maioria, foram positivas. Perguntaram quando tinham dúvidas e eram bastante participativos. Considerando as respostas nos formulários, os embaixadores acharam interessante o fato de que, em quatro turmas, falaram que, de uma escala de 1 a 5, sua integridade pode ser dada como 5 (são muito íntegros) e, em apenas uma turma, responderam que a integridade era 1 (nem um pouco íntegros).



Figura 3 – Embaixadores da integridade reunidos para discutir a intervenção nas turmas. Registro em: 5 jul. 2023. Fonte: autores.

⁷ O dia D passará a ser missão a partir de 2024. Até 2023 era considerado um evento de divulgação. Porém, devido à alta mobilização necessária para realizá-lo, a gestão do projeto transformará a missão 2 em 3, e assim sucessivamente, para incluí-la como missão 2. Todo ano o projeto passa por reajustes a partir da experiência de aplicação nas escolas para melhor alinhamento da realidade escolar com os objetivos do *NaMoral*.

Do mesmo modo, as cinco turmas de 7º anos foram bem receptivas com o questionário. A partir das perguntas, deram boas respostas e conseguiram entender o que era pedido. No mais, o que mais chamou atenção no debate foi a crença difundida dos políticos como os grandes culpados pela corrupção do país.

Nos 8º anos as respostas foram diferentes. Essas cinco turmas foram as mais hostis aos embaixadores e se dispunham pouco para debater. Suas respostas eram claras, mas bem diretas. Como elemento de consenso, as turmas de 8º ano incluíram os bandidos junto aos políticos como causa da disseminação de corrupção. Por fim, vale destacar as turmas de 9º ano. Eles trouxeram assuntos que acontecem frequentemente em seu meio social, respostas mais alinhadas com o aprendizado do *NaMoral*. De acordo com eles, a corrupção começa nas pequenas ações desonestas como furar fila e colar na prova.

De forma geral, todas as turmas foram bastante receptivas com os embaixadores. Foram educados, prestaram atenção na maior parte do tempo e respeitosos. A organização de roda de conversa iniciada por estudantes, mas supervisionada por professores permitiu que o debate fosse desenvolvido. Como anota Michele Bravos,

ao sentarmos em círculo, o primeiro ensinamento que temos é que cada pessoa importa, é valorizada e é vista pelo grupo. [...] Com todas as pessoas no mesmo nível, com todas podendo se ver umas nos olhos das outras. Isso, simplesmente isso, é transformador. (BRAVOS,2021)



Figura 4 – Estrutura do pegue e pague com os itens dispostos (sem o caixa). Registro em: 13 set. 2023. Fonte: autores.

Assim, a pesquisa cumpriu o seu propósito, pois notou-se que o debate de integridade está disseminado em todas as turmas. Ela também concluiu a etapa da percepção sobre a integridade individual iniciada pela missão 1. Para os alunos, é um momento de continuidade em que refletem sobre corrupção e integridade, bem como culpa e responsabilidade. Para os embaixadores em especial, é a oportunidade de estarem na frente de várias turmas com o colete *NaMoral*. Eles protagonizam as discussões, fazem as anotações, tiram as fotos e organizam a missão para cumprir o prazo. É o momento em que sentem que estão agindo para construir uma sociedade mais livre, justa e solidária, tal qual objetivado no artigo 3º da Constituição Federal (BRASIL, 1988).

Missão 3: pegue e pague

A missão 3 é uma das mais memoráveis do *NaMoral*. Os resultados que ela proporciona é capaz de restaurar a crença na sociedade (quando positivos) ou desanimar bastante (quando negativos). Ela inicia o trabalho de integridade coletiva ao oportunizar uma tarefa que só é possível de ser concluída com confiança no grupo. Por isso, a equipe se dedicou para organizar essa experiência da melhor forma que conseguiu. Tudo começou em sala de aula com a exibição de dois vídeos disponíveis no canal de *YouTube* da Secretaria de Educação e Desenvolvimento Corporativo do MPDFT: uma venda que as pessoas pegavam os itens que desejavam e pagavam sem nin-

guém vigiar ou intervir e uma escola que conseguiu 100% de honestidade por muitos meses com um pegue e pague de picolé (DISTRITO FEDERAL, 2019a; 2019b). Discutimos a possibilidade de ser feito na escola e fizemos um levantamento dos itens que ficariam disponíveis para compra. As escolhas foram diversas: salgados, doces, bebidas e bolos. Criamos o mercadinho *NaMoral* no CEF 03 de Planaltina por três dias (Figura 4).

O mercadinho ficou disponível no intervalo dos turnos matutino e vespertino, totalizando seis aplicações

em três dias. As taxas foram respectivamente 100%; 81,25%; 100%; 100%; 100%; 65,03%. A taxa de honestidade média foi 82,09%. A escola ficou muito orgulhosa dos estudantes e da disciplina *NaMoral* por oferecer uma taxa de 100% logo de início, mesmo os valores do período vespertino sendo menores em dois dias. Vale lembrar que o turno é integral, então a reflexão das diferenças de taxa chamou a atenção. Os embaixadores entrevistaram os estudantes para saber a opinião sobre esses dados.

As reações ao verem os dados foram diversas, sendo uma delas o choque ao ver a taxa de pessoas desonestas, tanto na parte da manhã como na parte da tarde. Os estudantes alegaram que os alunos eram mais íntegros na parte da manhã porque eles gastavam todo o dinheiro na parte da manhã e a tarde queriam comprar mais, porém não tinham mais dinheiro e optavam por roubar.

(Estudante embaixador do *NaMoral*, 2023)

Por acreditarem que conseguiriam uma taxa média maior que 82%, os estudantes começaram um período de conscientização. Durante as aulas de *NaMoral*, os alunos tiveram tempo para se organizarem em grupos e pensarem em intervenções nas turmas que tinham a impressão de faltar integridade. Ao todo, mais de 150 intervenções foram feitas. Todas as 20 turmas receberam alguma intervenção. Foram dias que mobilizaram não só diferentes turmas, mas também professores, educadores sociais, gestores e outros profissionais de apoio. Tantas apresentações em um espaço tão curto de tempo só foram possíveis graças ao comprometimento de toda a escola em fazer funcionar e dos estudantes em realizá-las. O depoimento de uma embaixadora que entrou com o seu grupo em todas as cinco turmas de 6º ano ilustra muito bem este momento:

Eu fui uma das embaixadoras e protagonistas dessa linda ação nessa semana inteira de conscientização, e todos foram muito colaborativos e participativos, eu e meu grupo (Alice, Thayssa, Cauã de Moura, Arthur e Letícia) escolhemos entrar nos 6º anos, onde fomos todos muito bem recebidos e ouvidos, ou seja, missão realizada!

(Estudante embaixadora do *NaMoral*, 2023)

Contudo, tanto trabalho não se traduziu em uma melhora na taxa de honestidade durante a reaplicação: o primeiro dia contou com as taxas 84,75% e 31,19%. O segundo dia, com as taxas 64,37% e 57,43% e o terceiro dia de aplicação ficou bem prejudicado. O lucro dos dias anteriores zerou e, sem dinheiro para comprar produtos, o terceiro dia ficou apenas com os itens que não foram vendidos nos outros dois: alguns doces e *snacks*. A taxa do último dia, porém, surpreendeu com 100% de honestidade. A taxa média da reaplicação foi 58,74%. No fim, há muito trabalho a ser feito. Felizmente também existem vários alunos dispostos a fazê-lo. É assim que o *NaMoral* se mostra como caminho para cultivar a virtude cívica. Como alerta o filósofo Michael Sandel,

se uma sociedade justa requer um forte sentimento de comunidade, ela precisa encontrar uma forma de inculcar nos cidadãos uma preocupação com o todo, uma dedicação ao bem comum. Ela não pode ser indiferente às atitudes e disposições, aos “hábitos do coração” que os cidadãos levam para a vida pública, mas precisa encontrar meios de se afastar das noções da boa vida puramente egoístas e cultivar a virtude cívica (SANDEL, 2020, p. 325).

O pegue e pague propõe aos estudantes uma preocupação com o bem comum e os leva a refletir o que devem uns aos outros. É uma aula sobre cidadania, sacrifício e serviço colaborativo que eles levam para a vida. Apenas trabalhando a confiança que será possível avançar na construção de uma vida pública mais saudável em que os perigos da suspeita e incredulidade possam ficar para trás. Nesse sentido, o *NaMoral* não resolve todos os problemas, mas a escolha de investir em uma educação transformadora certamente faz diferença.

Um breve resumo da continuidade

Até aqui resumiu-se metade da aplicação *NaMoral* em uma escola em tempo integral. A parte do projeto que começa na preparação da missão 1 e termina na discussão dos resultados da missão 3 conclui o eixo da integridade individual e inicia a integridade coletiva. O estudante reflete sobre os valores na criação do herói que serão comparados com a realidade conhecida no questionário para posteriormente assumir responsabilidade



Figura 5 – Espaço de descanso restaurado. Registro em: 25 out. 2023. Fonte: autores.



Figura 6 – Um embaixador abraçando uma senhora no Lar dos Idosos. Registro em: 14 nov. 2023. Fonte: autores.

diantes dos acontecimentos do pegue e pague. Por certo há uma continuidade que vale ao menos um parágrafo de menção de cada.

A missão 4 é a restauração de uma parte da escola danificada pela falta de cuidado ou pelas ações dos estudantes. Ela conclui a assimilação da integridade coletiva ao provocar o trabalho em equipe para solucionar um problema coletivo ao mesmo tempo que inicia a percepção da integridade altruísta, pois o estudante está construindo algo que ficará para a posteridade. No caso da escola aqui relatada, o espaço escolhido foi uma parte do estacionamento destinado ao descanso na troca de turnos. Os estudantes pintaram um tabuleiro de xadrez em tamanho humano para se divertirem e continuarem a lembrarem da heroína Ravena (Figura 5).

A missão 5 leva os alunos a realizarem uma ação altruísta para a comunidade escolar. Focada em consumir a última integridade, essa atividade incentiva os estudantes a saírem do muro da escola e, dentro das suas capacidades, assumirem a responsabilidade social de cuidar daqueles que não são tão próximos. O CEF 03 de Planaltina escolheu visitar o lar de idosos da cidade (Figura 6). Nesse dia, foi oferecido um lanche aos idosos, os estudantes cantaram, entregaram mensagens que confeccionaram e escutaram as histórias daqueles que quisessem compartilhar.

Por fim, a missão 6 é a organização de uma apresentação cultural em que os estudantes mostram os talentos que desenvolveram durante o ano e compartilham os aprendizados proporcionados pelo *NaMoral*. É um momento para inspirar e celebrar a comunidade escolar. No CEF 03 de Planaltina



Figura 7 – Estudante vestida como a heroína da escola a espera de ser salva pelos embaixadores no Escaperoom. Registro em: 15 nov. 2023. Fonte: autores.

houve um grande sarau com a temática de diversidade em simultâneo à execução de um *escaperoom*, no qual os estudantes deveriam resolver enigmas relacionados com as missões anteriores para salvar a heroína da escola antes que o tempo acabasse (Figura 7).

Concluída essas missões, todas as escolas participantes do projeto foram convidadas para um grande evento em que se compartilhou os resultados de toda a rede de ensino. Também foi o momento

de parte fundamental da gamificação e incentivo nos momentos mais desafiadores: premiações para as estudantes, professores e escolas envolvidas. Lembrancinhas, honras ao mérito, menções públicas são exemplos de recompensas disponibilizadas nesse dia. Todas formas de lembrar com carinho da maior recompensa: a sensação de contribuir para uma sociedade mais íntegra e fraterna.

Considerações finais

A transformação ocasionada pelo *NaMoral* é nítida. Em um primeiro momento, poucos são os alunos que querem apresentar o herói que criaram e os valores que defendem. Poucos meses depois, há 150 apresentações a serem feitas em outras salas para conscientização do pegue pague. A timidez

para falar de integridade deixa espaço para uma procura de lugares em que se possa incentivar a ser honesto. Essa é a transformação que tentou-se compartilhar aqui.

Por certo há muito caminho a percorrer. Canetas continuam sendo roubadas. Outras corrupções menores, como furar a fila, também. Mas não é raro ouvir nessas desavenças os alunos usarem o argumento da integridade. De alguma forma, o *NaMoral* faz diferença na tomada de consciência. Nunca usamos o fato de não conseguir fazer tudo para não fazer nada. Nesse sentido, o projeto representa um passo inicial marcante na consciência moral dos estudantes. Torná-lo uma disciplina permitiu que todas as turmas pudessem refletir sobre os pilares de integridade com mais tempo e calma, aprendendo sobre e praticando cidadania. 😊



Imagem dos autores

Referências bibliográficas

- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. São Paulo: Saraiva, 1990.
- BRAVOS, Michele. **Círculos de Construção de paz: uma prática ancestral nos dias atuais**. [S.l.]: 2021. Disponível em: <<https://institutoaurora.org/circulos-de-construcao-de-paz-uma-pratica-ancestral-nos-dias-atuais/>> Acesso em: 01 mar 2024.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento da Educação Básica**: Ensino Fundamental. Brasília, 2018a.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Diretrizes pedagógicas e Operacionais para a Educação em Tempo Integral nas Unidades Escolares da Rede de Ensino do Distrito Federal**. Brasília, 2018b.
- DISTRITO FEDERAL (Brasil). Ministério Público do Distrito Federal e Territórios. Secretaria de Educação e Desenvolvimento Corporativo. **16**. Brasília: SECOR MPDFT. 2019a. YouTube, 30 de julho de 2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=tS856KoAMu8>> Acesso em 17 nov. 2023.
- DISTRITO FEDERAL (Brasil). Ministério Público do Distrito Federal e Territórios. Secretaria de Educação e Desenvolvimento Corporativo. **17**. Brasília: SECOR MPDFT. 2019b. YouTube, 30 de julho de 2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=UbQFRIOldK4>>. Acesso em 17 nov. 2023.
- DISTRITO FEDERAL (Brasil). Ministério Público do Distrito Federal e Territórios. **NaMoral - O projeto**. [S.l.]: Brasília: MPDFT, 2022a. Disponível em: <<https://www.mpdft.mp.br/namoral/index.php/o-projeto>> Acesso em 01 mar. 2024.
- DISTRITO FEDERAL (Brasil). Ministério Público do Distrito Federal e Territórios. **NaMoral - Apresentação: Vacina contra a corrupção**. [S.l.]: Brasília: MPDFT, 2022b. Disponível em: <<https://www.mpdft.mp.br/namoral/index.php/o-projeto/apresentacao>> Acesso em 01 mar. 2024
- FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>>. Acesso em: 01 mar. 2023.
- SANDEL, Michael. **Justiça**: o que é fazer a coisa certa? Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020.

