



“ O Projeto NaMoral se propõe a levar vivências para o fortalecimento da cultura de ética, integridade e cidadania às comunidades escolares, por meio do diálogo e de ações proativas, promovendo o engajamento dos estudantes e professores na missão de transformar seu meio social em um ecossistema de integridade. ”



Imagem disponibilizada pelos autores

NaMoral Game como experiência pedagógica para o desenvolvimento de valores sociomorais em adolescentes

NaMoral Game as a pedagogical experience for the development of sociomoral values in adolescents

-  **Aimeê Eduarda Vieira Borges**
7º semestre de Psicologia na UDF. Contato: aimeeeduardapsi@gmail.com
-  **Isadora Maia de Freitas**
Estudante do 1º ano do Ensino Médio no CED 308 Recanto das Emas.
-  **Samuel de Jesus Araújo Silva**
Estudante do 1º ano do Ensino Médio no CED 308 Recanto das Emas
-  **Maria Auristela Barbosa Alves de Miranda**
*Secretaria de Estado e Educação do Distrito Federal - SEEDF.
 Contato: auristelamaria@hotmail.com*
-  **Suliane Beatriz Rauber**
*Coordenadora Pedagógica do NaMoral no MPDFT.
 Contato: professora.suliane@gmail.com*

Resumo: A moral, presente na formação humana que ocorre ao longo da vida, é entendida como a legislação que norteia os valores e as motivações básicas da ação e da conduta humana. O desenvolvimento do raciocínio moral na infância e adolescência é importante para a construção de valores sociomorais. O presente estudo teve como objetivo investigar a maturidade do raciocínio moral de estudantes que participaram do projeto *NaMoral Game*, idealizado pelo MPDFT. Trata-se de um estudo qualitativo e quantitativo, com desenho transversal, que envolveu 17 estudantes da 1ª série do Ensino Médio do Centro Educacional 308 do Recanto das Emas (CED 308), que participaram do *NaMoral Game* em 2022. Para coleta de dados foi elaborado um questionário no Google Forms e disponibilizado aos estudantes através da rede social Whatsapp. Os resultados apontaram que estudantes que participaram do *NaMoral Game* se encontram, de acordo com a teoria de Lawrence Kohlberg, nos quartos e quintos estágios morais segundo as características analisadas nas respostas de autorrelato. Mediante estas informações, pode-se notar que o projeto *NaMoral* tem a possibilidade de se tornar uma ferramenta capaz de impulsionar o desenvolvimento do raciocínio moral dos adolescentes.

Palavras-chave:



Abstract: Morality, part of human formation that occurs throughout life, is understood as “rules, laws, norms, values and motivations that govern human action and conduct”. The development of moral reasoning in childhood and adolescence is important for the construction of sociomoral values. The present study aims to investigate the maturity of the moral reasoning of students who participated in the *NaMoral Game* project, created by the MPDFT. This is a qualitative and quantitative study, with a cross-sectional design, which involved 17 students from the 1st year of high school at CED 308 Recanto das Emas, who participated in the *NaMoral Game* in 2022. For data collection, a questionnaire was created on Google Forms and made available to students through WhatsApp. The results showed that students who participated in the *NaMoral Game* are in the 4th and 5th moral stages, considering the self-report. This may be a tool capable of boosting the development of moral reasoning in adolescents.

Keywords: Integrity. Adolescence. Moral Development. Sociomoral Reasoning.

Introdução

A moral, parte da formação humana, é entendida como: “as regras, leis, normas, valores e motivações que governam o agir e a conduta humana” (Rezende, 2006, p. 1). Por ser tão importante, ela é estudada por diversas ciências, inclusive a psicologia, que tem como precursores deste tema Jean Piaget e seu sucessor Lawrence Kohlberg. Piaget defende que o processo de desenvolvimento moral ocorre em três etapas: *anomia*, quando o sujeito não segue normas; *heteronomia*, quando as normas são prescritas a partir de fora e o indivíduo

as segue por condicionamento ou medo de punição ou sanção; e, por fim, a *autonomia*, quando a pessoa compreende a importância e o caráter inegociável das normas para se viver bem em sociedade (Piaget, 1994). Kohlberg ofereceu grandes contribuições na assimilação de como a moral se desenvolve nos seres humanos, percebendo que o raciocínio moral é hierarquizado, em estágios, que se organizam em níveis diversos (Kohlberg, 1981 *apud* Rego, 2003, p. 86).

Segundo a teoria do raciocínio moral de Kohlberg (1992), existem três níveis de desenvolvimento moral, divididos em seis estágios. A *moralidade pré-convencional* abrange o primeiro estágio,

nomeado de moralidade heterônoma, cuja característica principal é a autoridade e punição. Já o segundo estágio, é marcado pelo individualismo instrumental, pois o sujeito age com egocentrismo, buscando objetivos pessoais, e relativizando algumas regras (Rego, 2003, p. 86).

O próximo nível de desenvolvimento é a *moralidade convencional*, ela inclui o estágio três, que contempla um indivíduo que apreende um significado valorativo, atribuído às pessoas que convivem intimamente com ele. E o quarto estágio caracteriza-se com essa mesma influência social, mas somado a isso, existe a presença da consciência, por isso o bem-estar do grupo é um objetivo a ser alcançado (Ibid., p. 87).

O último nível, nomeado de *moralidade pós-convencional* ou baseado em princípios, inclui o quinto estágio, que parte de um acordo entre as pessoas, com preceitos escolhidos anteriormente entre elas. Por fim, o sexto estágio, formado pelos princípios éticos universais, se firma nos valores que o próprio indivíduo prefere e define como corretos. Mas a justiça, igualdade, e respeito pela dignidade humana são direitos e deveres que não podem ser de maneira nenhuma violados (Ibid., p. 88).

Diante disso, pode-se perceber que o ideal seria que todos vivessem no estágio seis. Porém, a realidade revela outro cenário, como a baixa valorização das virtudes e uma tendência a aumentarem os comportamentos corruptos. Como agente de transformação social, o bom cidadão não pode se conformar com essa situação, mas agir de forma diferente, criando iniciativas que colaborem na mudança desta realidade.

É neste cenário que a educação, um dos pilares da formação do ser humano, pode contribuir para essa mudança de perspectiva. Desse modo, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (Brasil, 2013), apresentam-se como norteadoras importantes para os conteúdos de formação integral, considerando aspectos relacionados à valorização da autonomia, da responsabilidade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e às diferentes culturas, identidades e singularidades. Esses princípios éticos caminham junto com os princípios democráticos, que são os direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática.

“O *NaMoral Game* é uma ferramenta que pode impulsionar o desenvolvimento do raciocínio moral dos adolescentes, da conquista da autonomia e adesão consciente a comportamentos pró sociais, para a promoção de uma sociedade mais ética, justa e comprometida com o bem da coletividade, em detrimento da busca de satisfação puramente individualista.”

Nessa direção, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC estabelece que na escola é preciso desenvolver “empatia, diálogo, respeito, resolução de conflitos e a cooperação” (Brasil, 2018, p. 10), princípios estes que são imprescindíveis na formação integral das crianças, já que eles condicionam a sua eticidade, o seu vir a ser ético, formado por suas emoções e razão, em busca da autonomia (Cohen, 1994, p. 1). Neste mesmo sentido, é possível notar que a BNCC confirma preceitos necessários para a manutenção dos valores vigentes na sociedade, cruciais na conservação de uma vida com qualidade e bem-estar, pois ela incentiva um “agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários” (Brasil, 2018, p. 10). Isto se dá porque a existência em comunidade exige do ser humano a capacidade de perceber os conflitos entre o que está no campo do desejo e no campo do possível e ponderar a indissociabilidade entre razão e emoção, num processo de autorregulação do comportamento (Cohen, 1994, p. 1).

É preciso considerar que as normas são construções sociais e que cada cultura se organiza de uma forma peculiar. Na cultura brasileira, valorizamos a liberdade, a autonomia e o poder de decisão, assim como o respeito, a honestidade, a solidariedade, a colaboração. Os valores não são inatos, não nascemos como

eles inscritos nos genes, mas, são constituídos na cultura, daí a imensa importância do papel da escola e da educação na transmissão/ensino desses valores (Almeida, 2013, p. 244).

Diante disso, vê-se unidas a psicologia e a educação, áreas do conhecimento que buscam compreender o raciocínio moral dos seres humanos. Sem deixar de enfatizar que os valores estão arraigados na estruturação da sociedade e não podem ser excluídos. Por este motivo, o ambiente escolar tem o direito e o dever de aderir a políticas públicas que cooperam na perpetuação destes princípios universais.

Visando isso, o Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT) criou o Projeto *NaMoral*, que se propõe a levar vivências para o fortalecimento da cultura de ética, integridade e cidadania às comunidades escolares, por meio do diálogo e de ações proativas, promovendo o engajamento dos estudantes e professores na missão de transformar seu meio social em um ecossistema de integridade. Este projeto existe desde 2019, e se originou do programa *Cidadão contra a Corrupção*, que consistia em palestras realizadas por servidores e membros do MPDFT nas escolas do DF. Atualmente ele está sendo aplicado em 34 escolas públicas, e sua metodologia ganhou o prêmio CNMP - Conselho

Nacional do Ministério Público 2020, na categoria de Redução a Corrupção. O *Game NaMoral* acontece em etapas, que apresentam as missões aos estudantes, construindo uma narrativa na qual as virtudes (representadas pelo herói) vão sendo vivenciadas pelos estudantes participantes e por toda a escola, em experiências que destacam a transformação geral do ambiente. Assim, o presente artigo tem como objetivo investigar, segundo os pressupostos de Lawrence Kohlberg, a maturidade do raciocínio moral de estudantes que participaram do Projeto *NaMoral Game* em 2022.

NaMoral Game

O *NaMoral* foi idealizado pelo Ministério Público do Distrito Federal como um grande jogo, no qual as escolas participantes formam times para cumprir as missões e tarefas propostas. A gamificação é, portanto, um dos fios condutores do projeto. Ela acontece, em especial, no cumprimento das missões, que são o coração do projeto: é por meio delas que os estudantes vivenciam os conceitos discutidos nas rodas, que experimentam o protagonismo nas ações e que constroem, coletivamente, soluções para a escola — além de engajarem toda a comunidade escolar, extrapolando os muros da escola com as divulgações feitas pelas redes sociais e na mídia local.

As rodas de conversa são outra característica marcante, cujo objetivo maior é promover reflexões num sistema horizontal, isto é, “uma proposta de construção e reconstrução da realidade, por meio do ato educativo reflexivo, que acontece tanto por meio da fala e da escuta, quanto por meio da discussão e da participação” (DISTRITO FEDERAL, 2022).



Métodos

Trata-se de um estudo qualitativo e quantitativo, com um desenho transversal, que tem a característica de ser uma análise na qual a exposição à causa está presente no efeito, no mesmo momento ou intervalo de tempo analisado. A pesquisa envolveu 17 estudantes da 1ª série do Ensino Médio do CED 308 Recanto das Emas que participaram do *NaMoral Game* em 2022. Para coleta de dados foi elaborado um questionário, composto por 15 assertivas sobre a percepção e/ou comportamentos deles sobre uma determinada situação. As respostas se davam através de uma escala *Likert* de cinco pontos, partindo de discordo totalmente a concordo totalmente. O questionário foi elaborado pelos autores do artigo, inspirado nos cenários que a metodologia do *NaMoral* propõe em suas dinâmicas.

Além das perguntas, foi solicitado que manifestassem quais atitudes, dentre quatro opções, melhoraram depois da sua participação no Projeto *NaMoral*. Estas atitudes descritas basearam-se nos mesmos princípios da Escala de Valores Sociomorais de Tavares et al. (2016), os quais foram: a convivência democrática, solidariedade, justiça e respeito, e cada afirmativa remeteu a um dos valores. Para aplicação do questionário foi utilizado o *Google Forms* e disponibilizado aos estudantes através da rede social *Whatsapp*.

Resultados

Dentre as perguntas abertas, foi solicitado que respondessem “O que é integridade para você?”. Essa pergunta surge pelo tema “integridade” ser o eixo de trabalho do Projeto *NaMoral*. As respostas enviadas pelo questionário descreveram a integridade como sendo uma forma correta de comportamento, independentemente de outrem; a qualidade de uma pessoa íntegra e honrada; uma virtude constante, que se manifesta na ajuda às outras pessoas; uma pessoa que passa a imagem de inocência e pureza; aquele que não se corrompe, comprometendo-se com a ética, educação, bondade, respeito e carinho. Como nestes exemplos:

“Na minha opinião, integridade é agir de acordo com princípios morais e éticos, sendo honesto, íntegro e consistente em todas as áreas da vida.”

“Fazer o certo mesmo sem ter ninguém olhando ou julgando.”
 (Estudantes participantes do Projeto *NaMoral*)

Foram disponibilizadas 15 assertivas aos estudantes e solicitado que respondessem de acordo com o item que mais tinha a ver com eles, partindo de discordo totalmente a concordo totalmente. Na página seguinte, as respostas estão sistematizadas na Tabela 1.

A Figura 2 apresenta o resultado das respostas acerca das atitudes que os estudantes consideram que melhoraram depois da sua participação no Projeto *NaMoral*. Eles podiam responder mais de uma alternativa.

Discussão

A infância e adolescência são importantes fases para a formação do caráter social por meio das interações socioemocionais. O surgimento e o amadurecimento de habilidades sociocognitivas capacitam para a criação de vínculos, compreensão de situações sociais e a tomada de decisões. O raciocínio sociomoral é definido como a capacidade de analisar situações sociais de acordo com critérios morais para distinguir o certo do errado e regular o comportamento. O raciocínio sociomoral saudável vem do comportamento pró-social, altruísmo e competência social. Já prejuízos com comportamentos desadaptativos podem aumentar a agressividade, quebra de regras e criminalidade (Zarglayoun et al., 2022).

A exposição dos adolescentes a experiências de aprendizagem que possibilitem a eles ampliar sua percepção sobre si, sobre o outro e sobre a convivência na coletividade, é fundamental. Nesse sentido, o *Game NaMoral* (DISTRITO FEDERAL, 2023), através da sua metodologia gamificada, pode ser uma das ferramentas para desenvolver esse objetivo. Das respostas dos estudantes, após a participação no projeto, 64,7% responderam que melhoraram sua capacidade de “Ouvir as opiniões diferentes dos meus colegas” e “Dar apoio aos colegas que estavam com dificuldade”. Esses dados encontram-se em consonância com algumas respostas à pergunta “Quais mudanças você percebeu no seu comportamento depois de participar do projeto *NaMoral*?”, que foram: *Sou mais*

PONTOS DA ESCALA DE LIKERT					
Perguntas	Discordo Totalmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo totalmente
É melhor comprar produtos piratas porque posso comprar em maior quantidade, pois os originais são mais caros.	29,4%	11,8%	35,3%	17,6%	5,9%
Furar a fila do lanche não causa nenhum dano real, pois todo mundo faria o mesmo.	41,2%	52,9%	0%	5,9%	0%
Não devolver um livro que peguei na biblioteca da escola não vai fazer falta para ninguém, pois há muito outras opções lá.	64,7%	29,4%	0%	5,9%	0%
Jogar só um papelzinho no chão da escola não é tão sério.	35,3%	35,3%	17,6%	11,8%	0%
Plagiar (copiar e colar) um trabalho da internet não faz mal para ninguém.	23,5%	23,5%	41,2%	5,9%	5,9%
Quem devolve um troco que recebeu a mais é um extraterrestre.	47,1%	35,3%	11,8%	0%	5,9%
Achado não é roubado, afinal, se a pessoa perdeu seus materiais na escola a culpa é dela por ser descuidada.	58,8%	29,4%	5,9%	5,9%	0%
Pegar o material do/a colega sem pedir não é tão sério quanto furto.	41,2%	35,3%	17,6%	5,9%	0%
Pichar a carteira ou o banheiro é algo normal, afinal todo mundo faz.	76,5%	23,5%	0%	0%	0%
Jogar lixo no chão da escola não é um problema.	52,9%	47,1%	0%	0%	0%
Colar na prova não é tão sério quanto pegar alguma coisa que é do outro.	47,1%	23,5%	17,6%	5,9%	5,9%
Colocar o nome do/a colega em um trabalho, mesmo que ele/a não tenha contribuído, não é tão grave quanto mentir.	29,4%	35,4%	23,5%	0%	11,8%
Se alguém assinou a chamada por um/a colega que não estava na aula, a culpa é do/a professor/a que não prestou atenção em quem realmente estava presente.	58,8%	5,9%	35,3%	0%	0%
Colegas que nunca copiaram a atividade de outro colega são estranhos/as.	35,3%	47,1%	11,8%	0%	5,9%
Se os políticos e servidores públicos desviam recursos da saúde e da educação é porque o salário que recebem é insuficiente para terem uma vida digna.	58,8%	11,8%	23,5%	5,9%	0,0%

Tabela 1 – Frequência de respostas para assertivas como comportamentos e atitudes diante de dilemas do cotidiano. Fonte: autoria própria.

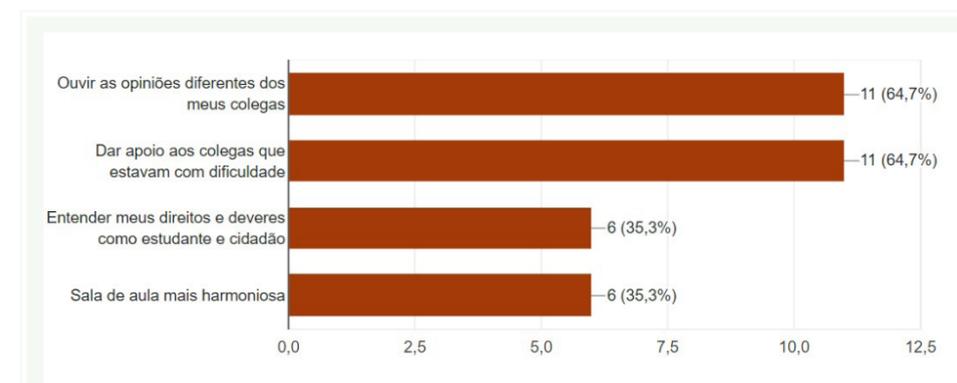


Figura 2 – Distribuição de respostas sobre mudanças percebidas após a participação no NaMoral Game. Fonte: autoria própria.

honestas; Ajudar o próximo é melhor; Eu escuto mais as pessoas; Sou uma pessoa melhor, que ouve a opinião dos colegas, cuida da sala e da escola melhor; Respeito e consideração ao próximo.

A cognição e a competência social são importantes condições neurológicas e psicológicas que podem afetar a cognição social e exigir habilidades sociais. Em um estudo de Zarglayoun et al., (2022) foi avaliado o raciocínio sociomoral de 57 adolescentes de 12-17 anos por meio de um jogo de *video game*, que apresentou conflitos sociomorais, explorando a empatia e o senso de presença no jogo. Foi utilizado o MorALERT, *video game* do tipo *serious*, definidos como jogos de *video game* que utilizam tecnologia de entretenimento baseada em computador para ensinar, treinar ou mudar comportamento” (Baranowski et al., 2008). A versão Adaptativa, que interagia com os jogadores, trouxe uma melhora significativa nas pontuações de raciocínio sociomoral, com um forte tamanho de efeito ($F(1,97) = 9,81; < 0,001$).

Desde Piaget, sabe-se que é por meio das interações sociais que os seres humanos se descentralizam cognitivamente, adquirindo a capacidade de enxergar a realidade sob outros pontos de vista (Sampaio, 2007, p. 586). Também para Vigotski (2000), é através dos outros que nos constituímos, de modo que as relações sociais são imprescindíveis na nossa constituição como seres humanos éticos.

Pôde-se notar como este aspecto destacou-se na pesquisa do NaMoral Game pois os dilemas morais que envolviam outras pessoas demonstraram respostas que zelavam fortemente pela integridade, como por exemplo o item: *Furar a fila do lanche não causa nenhum dano real, pois todo mundo faria o mesmo*, obteve 94,1% de rejeição; *Achado não é roubado,*

afinal, se a pessoa perdeu seus materiais na escola a culpa é dela por ser descuidada, alcançou 88,1% de discordância; *Colegas que nunca copiaram a atividade de outro colega são estranhos/as*, 82,4% recusaram esta ideia. Afirmando esta perspectiva, teorias do desenvolvimento do século XX declararam que as relações sociais e suas interações formam a cognição e a subjetividade humana, ele-

mentos centrais na resolução de problemas (Aranha, 1993). Portanto, entende-se que o raciocínio moral depende do outro para existir.

Outro aspecto interessante foi o resultado obtido nos itens em que a infração era patrimonial, prevalecendo as respostas, *discordo totalmente* e *discordo* na escala Likert, como nos seguintes itens: *Não devolver um livro que peguei na biblioteca da escola não vai fazer falta para ninguém, pois há muito outras opções lá* (94,1%); *Pichar a carteira ou o banheiro é algo normal, afinal todo mundo faz* (100%); *Jogar lixo no chão da escola não é um problema* (100%). Estes resultados podem ser observados sobre duas perspectivas, a primeira leva em consideração práticas educacionais que ensinam sobre os valores intrínsecos do cuidado do patrimônio público. A segunda sob o aspecto punitivo imediato por detrás da infração contra os bens materiais da escola, que pode gerar uma reação de fuga e esquivas, resultado da ação punitiva (Mayer, Gongora, 2011, p. 49). Ou seja, pode ser que o medo da correção tenha sido internalizado pelos alunos, logo seu raciocínio moral esteve inclinado a recusar tais práticas.

Da mesma forma, pode-se avaliar as respostas mais prevalentes no ponto *não concordo* e *nem discordo*, caracterizadas por itens que não atingiam diretamente o outro e por aquelas que comparavam situações morais, como por exemplo: *Plagiar (copiar e colar) um trabalho da internet não faz mal para ninguém* (41,2%); *Colocar o nome do/a colega em um trabalho, mesmo que ele/a não tenha contribuído, não é tão grave quanto mentir* (23,5%); *Colar na prova não é tão sério quanto pegar alguma coisa que é do outro* (17,6%); *Jogar só um papelzinho no chão da escola não é tão sério* (17,6%). Percebe-se ao

observar o conteúdo dessas afirmações que houve uma falta de posicionamento ético diante destes dilemas morais. Vale lembrar que diferentemente dos anteriores, estes não envolviam o próximo, e podiam ser praticados secretamente. Além disso, há o elemento empático da tomada de perspectiva em alguns destes itens, e este dado psicológico pode colaborar na tomada de decisões morais ou amorais, como o estudo de Borba e Crocetti (2022) documentou. A pesquisa foi realizada com 259 adolescentes italianos, a fim de compreender qual o papel das competências empáticas na redução do preconceito étnico. Os resultados demonstraram que o elemento central da prática ética da amostra estava ligado à afeição, que se sobressaiu sobre a cognição e o comportamento. Assim, conclui-se que entender o ponto de vista do outro pode ser usado de maneira altruísta ou egoísta. Porque compreender como errada uma situação apenas do ponto de vista cognitivo não corresponde a mudança propriamente dita, pois há fatores sentimentais e morais que precisam ser mobilizados para que uma ação se efetive.

Diante destes pressupostos, é possível que os alunos tenham empaticamente absorvido a perspectiva do outro, ou de si mesmos diante de algumas destas situações e ponderado que não ter um posicionamento ético seria a melhor decisão. Porém, quando as ações estavam ligadas a outras pessoas, pôde-se apreender que eles se posicionaram e não foram dúbios em suas respostas, pois o componente afetivo das relações interpessoais estava pré-estabelecido.

No entanto, destacamos algumas limitações do presente estudo, como a falta de um grupo controle, uma amostra de estudantes maior e o uso de um questionário validado. Sugerimos que novos estudos sejam feitos, com maior robustez metodológica.

Considerações finais

Sabe-se que o desenvolvimento sócio-cognitivo na adolescência promove amadurecimento, autonomia, complexidade da rede social, alterações ambientais, biológicas, neurais e cognitivas. O desenvolvimento do raciocínio sociomoral é um progresso do egocentrismo para a internalização de valores sociais ao longo da infância e adolescência, pois eles podem adquirir a capacidade de distinguir conhecimentos morais, sociais e psicológicos, e reconhecerem valores de equidade, justiça, bem-estar e direitos.

Portanto, perante o que foi apresentado nas respostas dos estudantes, o projeto *NaMoral Game* pode atuar como uma ferramenta para este amadurecimento moral dos adolescentes. De acordo com as respostas apresentadas, à luz da Teoria do Raciocínio Moral considerada no presente estudo, pode-se alocar uma parte da amostra no nível pós convencional e no quinto estágio de desenvolvimento, pois apresentaram em suas respostas características de valorização dos princípios e valores universais, levando em consideração também seu grupo social. Esta inferência se deu devido a frequência de respostas, em que predominava-se o uso do contrato social estabelecido pelo ambiente escolar, corroborando a essência principal deste estágio, fazer "o melhor para o maior número de pessoas" (Rego, 2003, p. 87).

Ao mesmo tempo, parte da amostra está no nível convencional, situados no quarto estágio, porque demonstraram por suas respostas que embora tenham uma consciência moral, ainda estão arraigados nas convenções sociais, inclinando-se para ações morais que envolvem o outro, mas ainda não se posicionando moralmente em situações em que sua tomada de atitude é autônoma. Ou seja, devido ao apego do grupo pela sua harmonia e bem-estar e por considerar o ponto de vista geral como mais relevante, o número de respostas predominantes indicou que boa parte da amostra também se situa nesta outra etapa de desenvolvimento moral (Ibid., p. 87). Por isso, comportamentos que envolvem a punição e o meio social tiveram alto escore de desenvolvimento sociomoral, enquanto dilemas mais complexos apresentaram respostas dúbias.

Concluimos que o *NaMoral Game* é uma ferramenta que pode impulsionar o desenvolvimento do raciocínio moral dos adolescentes, da conquista da autonomia e adesão consciente a comportamentos pró sociais, para a promoção de uma sociedade mais ética, justa e comprometida com o bem da coletividade, em detrimento da busca de satisfação puramente individualista. 🍌

Referências

ALMEIDA, Fábio Portela Lopes de. As origens evolutivas da cooperação humana e suas implicações para a teoria do direito. **Revista Direito GV** [online]. 2013, v. 9, n. 1, pp. 243-268. Epub 18 Out 2013. ISSN 2317-6172. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1808-24322013000100009>>. Acesso em 23 ago 2023.

ARANHA, Maria Salete Fábio. A interação social e o desenvolvimento humano. **Temas psicol.**, Ribeirão Preto, v. 1, n. 3, p. 19-28, dez. 1993. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X1993000300004&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 13 out. 2023.

BARANOWSKI, Tom et al. Playing for real: video games and stories for health-related behavior change. **American journal of preventive medicine**, v. 34, n. 1, p. 74-82. e10, 2008.

BORBA, Beatrice; CROCETTI, Elisabetta. "I Feel You!": The Role of Empathic Competences in Reducing Ethnic Prejudice Among Adolescents. **Journal of youth and adolescence**, v. 51, n. 10, p. 1970-1982, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

COHEN, Claudio et al. Breve discurso sobre valores, moral, eticidade e ética. **Bioética**, v. 2, n. 1, p. 19-24, 1994.

KOHLBERG, Lawrence et al. **Psicología del desarrollo moral**. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1992.

MAYER, Paulo César Morales; GONGORA, Maura Alves Nunes. Duas formulações comportamentais de punição: definição, explicação e algumas implicações. **Acta comport.**, Guadalajara, v. 19, n. 4, p. 47-63, 2011. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-81452011000400003-&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 13 out. 2023.

DISTRITO FEDERAL (Brasil). Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT). **Projeto NaMoral**. Brasília, DF: MPDFT, Disponível em: <<https://www.mpdft.mp.br/NaMoral/index.php/o-projeto>>. Acesso em 12 de outubro de 2023.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. Grupo Editorial Summus, 1994.

REGO, S. **Teoria do Desenvolvimento Moral de Jean Piaget e Lawrence Kohlberg**. In: A formação ética dos médicos: saindo da adolescência com a vida (dos outros) nas mãos [online]. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2003. pp. 75-102. ISBN 978-85-7541-324-1. DOI: 10.7476/9788575413241.0005.

REZENDE, Manoel Barbosa de. Ética e moral. **Rev. Para. Med.**, Belém, v. 20, n. 3, p. 5-6, set. 2006. Disponível em: <http://scielo.iec.gov.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-59072006000300001-&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 29 jul. 2023.

SAMPAIO, Leonardo Rodrigues. A psicologia e a educação moral. **Psicologia: Ciência e Profissão** [online]. 2007, v. 27, n. 4, pp. 584-595. Epub 07 Ago 2012. ISSN 1982-3703. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1414-98932007000400002>>. Acesso em 12 out. 2023.

TAVARES, M. R. et al.. Construção e validação de uma escala de valores sociomorais. **Cadernos de Pesquisa**, v. 46, n. 159, p. 186-210, jan. 2016.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. Manuscrito de 1929. **Educação e Sociedade**, n. 21, v. 71, Jul. 2000.

ZARGLAYOUN, Hamza et al. Assessing and optimizing socio-moral reasoning skills: Findings from the MorALERT serious video game. **Frontiers in Psychology**, v. 12, p. 767596, 2022.

