

## **A IMPORTÂNCIA DA ÉTICA E DA MORAL NO ENSINO FUNDAMENTAL POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO**

Cauã de Oliveira Ribeiro

David Fernando Domingues da Silva

Guilherme Lopes da Cunha Vieira

José de Mello Neto

Vítor Silva de Aguiar

**Resumo:** O desenvolvimento de pensamentos éticos e morais é formado desde a infância, sendo essencial para a construção de relações na sociedade. Nesse sentido, compreender como esse pensamento se desenvolve e quais fatores influenciam esse crescimento é fundamental. A presente pesquisa teve como objetivo coletar dados sobre o desenvolvimento do pensamento crítico durante a infância, buscando identificar as principais formas de influência que impactam os comportamentos das crianças. A metodologia adotada baseou-se em estudos bibliográficos, complementados pela aplicação prática de instrumentos para a coleta de dados. Foi elaborado um jogo de tabuleiro com questões éticas, que deveriam ser respondidas com base nas experiências vivenciadas pelas crianças. Esse jogo foi aplicado em duas turmas de quinto ano, permitindo o levantamento de informações relevantes para o estudo. Após a aplicação, os dados foram analisados, evidenciando como as crianças são influenciadas principalmente por meio da observação de pessoas mais velhas. Os resultados permitem compreender de forma mais ampla o processo de desenvolvimento ético e moral na infância, destacando a importância das interações sociais e dos exemplos observados no ambiente em que as crianças estão inseridas.

**Palavras-Chave:** Ética. Moral. Desenvolvimento Infantil.

**Abstract:** *The development of ethical and moral thoughts is formed from childhood, and is essential for building relationships in society. In this sense, understanding how this thinking develops and which factors influence this growth is fundamental. The present research aimed to collect data on the development of critical thinking during childhood, seeking to identify the main forms of influence that impact children's behavior. The methodology adopted was based on bibliographic studies, complemented by the practical application of instruments for data collection. A board game was developed with ethical questions, which should be answered based on the experiences lived by the children. This game was applied to two fifth-grade classes, allowing the collection of relevant information for the study. After application, the data were analyzed, showing how children are influenced mainly through the observation of*

*older people. The results allow a broader understanding of the process of ethical and moral development in childhood, highlighting the importance of social interactions and examples observed in the environment in which children are inserted.*

**Keywords:** *Ethics. Morality. Child Development.*

## **1 INTRODUÇÃO**

Na sociedade contemporânea, é fundamental aprender a conviver harmoniosamente com as outras pessoas. Para isso, torna-se necessário desenvolver pensamentos éticos e morais que auxiliem na compreensão sobre quais atitudes são consideradas positivas ou negativas no contexto social. Pesquisas indicam que o pensamento ético começa a ser moldado na infância, uma fase crucial para o desenvolvimento crítico do indivíduo.

Esses estudos despertaram o interesse em compreender como as crianças pensam durante essa etapa da vida: de que maneira são influenciadas, como reagem a situações que envolvem questões éticas e morais e de que forma constroem sua percepção sobre o que é certo e errado no mundo. Os resultados dessas pesquisas destacam a importância da infância como um período determinante para o desenvolvimento do pensamento ético, evidenciando como as crianças são impactadas pelo ambiente e pelas pessoas ao seu redor. Isso permite analisar as escolhas que fazem diante das situações cotidianas.

Com o objetivo de aprofundar esse entendimento, foram realizadas pesquisas específicas para coletar dados e observar o comportamento infantil, buscando compreender melhor o processo de construção ética e moral dentro da sociedade.

## **OBJETIVO**

Promover o desenvolvimento infantil por meio da compreensão de valores éticos e morais na sociedade atual, incentivando as crianças a se tornarem pessoas conscientes através da gamificação, que permitirá às crianças explorar e aprimorar seu pensamento ético e moral de maneira interativa e lúdica.

### **3 DESENVOLVIMENTO**

#### **3.1 Conceito de ética e moral**

A ética e a moral andam lado a lado no contexto social e são fundamentais para o desenvolvimento humano, moldando o caráter e o modo de pensar de cada pessoa. Hoje, existem conceitos que distinguem ética e moral, e explicam como essas noções influenciam a sociedade e o mundo ao nosso redor.

A ética pode ser compreendida como o conjunto de valores que formam o pensamento individual de uma pessoa, onde predomina sua opinião pessoal, que pode ser influenciada pela sociedade ou construída a partir do ambiente em que cresceu. Esses valores éticos constituem a base do modo de pensar de um indivíduo. Assim, pode haver situações em que uma pessoa considere algo eticamente correto, mesmo que essa visão não seja compartilhada pela sociedade como um todo.

Conforme Silva (2010, p. 15), A ética corresponde ao estudo e análise crítico-reflexiva de postura e condutas morais do sujeito em determinado contexto social ou mesmo a normas que regulam e orientam o comportamento do homem.

A moral, por outro lado, refere-se às normas e padrões que a sociedade estabelece sobre o que é certo ou errado. Nesse sentido, é importante destacar que a moral resulta de um consenso coletivo sobre quais ações são aceitáveis no convívio social. De acordo com o Blog Mackenzie (2020), os valores morais podem variar em função de diversos fatores, como o ambiente social, a localização geográfica, a ideologia predominante e o período histórico. Isso significa que a moral pode entrar em conflito com os valores éticos de um indivíduo, gerando divergências entre pessoas.

Essas definições são de grande importância para entender como se desenvolve essas questões em um ser humano em desenvolvimento, podendo mostrar como diferentes contextos e realidades podem influenciar o comportamento pessoal.

#### **3.2 A construção da ética e moral no desenvolvimento infantil**

A construção de valores éticos e morais começa com a convivência diária e a interação do indivíduo em diferentes contextos e ambientes sociais. No caso das

crianças, esses valores são formados a partir das referências que os adultos ao seu redor oferecem, influenciando diretamente seu desenvolvimento.

O desenvolvimento de valores na infância é um processo gradual, que se estende do nascimento até a consolidação do pensamento crítico do indivíduo. É importante respeitar as fases de desenvolvimento, sem tentar acelerá-las, pois são nesses momentos que a criança começa a compreender de maneira mais concreta o mundo ao seu redor e como lidar com as situações que surgirão ao longo da vida.

As crianças desenvolvem seu pensamento crítico não apenas ouvindo o que os adultos dizem, mas, principalmente, observando como eles agem na sociedade. Elas se baseiam nesses exemplos para formar seus próprios valores éticos, absorvendo e guardando as ações que testemunham nos adultos ao seu redor.

### **3.3 A influência do ambiente escolar no desenvolvimento de valores das crianças**

A vida humana é composta por diversas fases que contribuem para o desenvolvimento do indivíduo. Entre essas, o período escolar é uma das mais significativas, já que as crianças passam grande parte de seu tempo nesse ambiente, tornando essa fase crucial para moldar aspectos que influenciarão sua vida para sempre.

A escola desempenha um papel fundamental na formação moral dos alunos, ensinando a convivência em sociedade e como se comportar em diferentes situações. Esse é um momento de extrema importância, pois a criança precisa aprender a interagir e se socializar com seus colegas, desenvolvendo atitudes e comportamentos que facilitem a vida em grupo. Como afirma Silva (2010, p. 16):

“Falar de desenvolvimento moral implica dizer que crianças recebem influência do meio em que vivem, e a escola e um desses espaços, se a criança não age eticamente o seu desempenho escolar e social poderá consistir em alienação ou escravidão de sua própria vontade e interesses, sem a preocupação com o outro e com uma mudança de vida socialmente construída. O que ainda pode acarretar uma negligência com os estudos, por enxergá-los como algo externo e dissociado de suas vidas.”

Os valores éticos aprendidos no ambiente familiar são reforçados na escola, pois é a partir das experiências vividas e observadas que a criança define o que é aceitável ou não. Nesse contexto, os professores desempenham um papel duplo: além de transmitir conhecimento pedagógico, eles também ensinam os alunos a viver em sociedade de maneira harmoniosa, com respeito e solidariedade. Como destaca Serrano (2022):

“Os professores e toda a comunidade escolar, a forma de avaliação são transmissores de normas e valores que norteiam e preparam o indivíduo para viver coletividade. Assim, é importante que as questões de vida em sociedade faça parte, com clareza, da organização curricular, levando a ética ao centro de reflexão e do exercício da cidadania.”

O ambiente escolar é, portanto, essencial para que as crianças se desenvolvam e incorporem valores em seus comportamentos com os outros. Ele permite que elas exercitem sua autonomia ao lidar com situações desafiadoras e aprendam a estabelecer limites adequados.

No entanto, existe um fator que também pode influenciar esse desenvolvimento: a influência dos colegas. O comportamento e os pensamentos pessoais de uma criança podem ser fortemente moldados pela convivência com outros alunos. Isso pode levá-la a adotar atitudes e comportamentos que buscam atender às expectativas do grupo a que pertence.

Diante disso, fica claro que a escola tem um impacto significativo na construção dos valores éticos e morais das crianças, especialmente nos estágios iniciais, quando elas ainda são altamente suscetíveis a influências externas. É importante observar como as crianças estão agindo e pensando na sociedade atual, com base nos valores éticos e morais que lhes são apresentados.

### **3.4 A contribuição da gamificação no desenvolvimento ético e moral**

A gamificação pode ser uma ferramenta poderosa no desenvolvimento ético e moral das crianças. Ao transformar situações cotidianas em dinâmicas de jogo, é possível engajar os alunos de maneira lúdica, estimulando a reflexão sobre valores, comportamentos e consequências de suas ações.

Por meio de jogos, as crianças podem enfrentar dilemas éticos e tomar decisões em ambientes controlados, onde erros servem como oportunidades de aprendizado. Essa abordagem permite que elas explorem conceitos de justiça, respeito e responsabilidade de forma prática e envolvente, promovendo o desenvolvimento de competências sociais e morais.

A gamificação não apenas torna o aprendizado mais divertido, mas também contribui significativamente para o desenvolvimento de valores que serão essenciais para a vida em sociedade.

### **3.5 Criação de um jogo para explorar o conhecimento ético e moral na infância**

Por meio de cenários lúdicos, o jogo pode apresentar às crianças dilemas morais e situações do cotidiano que exigem tomadas de decisão baseadas em princípios éticos, permitindo que elas explorem o impacto de suas escolhas. Através das situações apresentadas poderemos entender melhor o pensamento das crianças e como tem sido o desenvolvimento na infância.

O jogo é composto por um tabuleiro com 53 casas, divididas em diferentes tipos. São 17 casas de pergunta, onde o jogador deve retirar uma carta do monte de perguntas e responder à questão proposta. Além disso, há 10 casas de punição, onde o jogador pega uma carta de punição e aplica a ação no jogo. Também há 9 casas de benefícios, nas quais o jogador, ao retirar uma carta do monte de benefícios, segue as instruções da carta. Por fim, o tabuleiro inclui 17 casas em branco, que não influenciam no andamento do jogo.

Outro componente essencial do jogo são as cartas, divididas em três tipos: perguntas, punições e benefícios. As cartas de pergunta têm o objetivo de incentivar os jogadores a responderem com base em suas próprias vivências e experiências.

Essas cartas contém as seguintes perguntas: “Você ou o seu responsável já comprou doces ou salgados alguma vez? Você pagou antes de consumir? Por que isso é importante?”; “Você já ajudou alguém a carregar coisas pesadas? Como se sentiu depois? Por que acha que é certo fazer isso?”; “Alguma vez você fez uma bagunça e contou a verdade para seus pais? O que aconteceu depois? Por que é

importante ser honesto?"; "Você já cedeu seu lugar no assento do ônibus para alguém mais velho ou uma mulher grávida se sentar? Como a pessoa reagiu? Por que devemos fazer isso?"; "Seu professor já pediu para você fazer silêncio? Como você reagiu? Por que é importante respeitar o professor?"; "Você já encontrou algo que não era seu na escola? O que fez com o objeto? Por que é certo devolver?"; "Você já viu algum colega de escola furando fila? O que você fez? Por que é importante seguir as regras?"; "Você já compartilhou um lanche com um amigo que não tinha? Como ele reagiu? Por que é legal compartilhar?"; "Você já ajudou alguém mais velho com o celular? O que aconteceu? Por que é importante ajudar?"; "Você já recebeu troco a mais? O que fez? Por que é importante ser honesto e devolver o dinheiro?"; "Você já ajudou alguém com dificuldade para atravessar a rua? Como foi? Por que é importante ajudar?"; "Você já viu uma briga na escola? O que fez? Por que é importante tentar parar e/ou separar a briga?"; "Você já encontrou um animal abandonado? O que fez? Por que é legal ajudar os animais?"; "Você já contou a verdade mesmo sabendo que podia ter problemas? O que aconteceu? Por que é importante ser honesto?"; "Você já brigou com algum amigo e após a briga decidiu pedir desculpas? Como se sentiu depois? Por que é bom pedir desculpas?"; "Você já teve a chance de defender alguém que estava sendo tratado injustamente? O que fez? Por que é importante defender a justiça?"; "Você já mentiu para um amigo para evitar problemas? O que aconteceu depois? Por que é importante ser honesto com os amigos?"; "Você já pediu desculpas por algo que fez de errado? Como foi a reação da outra pessoa? Por que é importante reconhecer os erros?"; "Você já ajudou um colega que estava com dificuldades na escola? Como ele reagiu? Por que é importante oferecer ajuda?"; "Você já viu alguém sendo excluído de uma brincadeira? O que fez? Por que devemos incluir as pessoas?"; "Você já emprestou algo seu para outra pessoa que precisava? Como se sentiu depois? Por que compartilhar é importante?"; "Você já prometeu algo a alguém e cumpriu a promessa? Como se sentiu? Por que é importante cumprir promessas?"; "Você já viu alguém sendo maltratado? O que fez? Por que é importante intervir quando vemos injustiças?"; "Você já escolheu não participar de uma brincadeira porque achou que não era justa? Como foi a reação dos outros? Por que devemos escolher o que é justo?"; "Você já viu alguém quebrar as regras e não contou para o

professor? O que aconteceu? Por que devemos seguir as regras?"; "Você já perdoou alguém que te magoou? Como se sentiu depois? Por que é importante perdoar?"; "Você já fez algo bom para outra pessoa sem esperar nada em troca? Como foi a reação dela? Por que fazer o bem é importante mesmo sem recompensas?"; "Você já se ofereceu para ajudar em casa sem que ninguém pedisse? Como se sentiu depois? Por que é importante colaborar nas tarefas do dia a dia?"; "Você já viu alguém sendo injustamente acusado de algo que não fez? O que fez? Por que é importante defender a verdade e a justiça, mesmo quando não é fácil?".

As cartas de punição têm como objetivo atrasar os jogadores a chegar ao final do tabuleiro. Elas são compostas pelas seguintes regras: "Volte 4 casas"; "Perde sua próxima jogada"; "Jogue o dado e mova-se na direção oposta"; "Troque de lugar com o último jogador no tabuleiro"; "Uma carta de benefício sua é cancelada"; "Escolha um jogador para avançar 3 casas enquanto você volta 3 casas".

As cartas de benefício são projetadas para oferecer vantagens ao jogador que as retirar, ajudando-o a avançar mais rapidamente em direção ao final do jogo. Elas incluem os seguintes tipos de cartas: "Mova-se 3 casas à frente"; "Escolha um jogador para trocar de posição no tabuleiro"; "Jogue mais uma vez"; "Escolha um jogador para mover 2 casas para trás enquanto você avança 2 casas"; "Não recebe a próxima punição"; "Avance até a próxima casa segura (sem punições)".

Antes de iniciar o jogo, é importante definir os participantes. O grupo deve incluir um instrutor, preferencialmente um adulto responsável, que conduzirá o jogo e avaliará as respostas dos jogadores. Com o instrutor escolhido, devem ser definidos os jogadores, que podem variar entre 2 e 4 crianças.

Para começar o jogo, todos os jogadores devem lançar o dado, e aquele que obtiver o número mais alto inicia a partida. A ordem de jogada seguirá no sentido horário, ou seja, após o primeiro jogador, o próximo será o participante à sua esquerda. Em cada rodada, o dado é lançado novamente, e o jogador avança o número de casas correspondente. O jogo termina quando um jogador alcança a casa final primeiro, sendo declarado o vencedor.



### 3.6 Aplicação do jogo

Com base nas informações coletadas durante o desenvolvimento do artigo, tornou-se necessária a aplicabilidade do jogo com as crianças na faixa etária estudada para o levantamento de dados sobre questões éticas e morais na infância.

A aplicação foi realizada em 1º de novembro de 2024, das 13h30 às 15h, na escola EM Josefina Zília de Carvalho, localizada em Sorocaba. Participaram 32 alunos das turmas do 5º ano C e D, sendo 13 do 5º C e 19 do 5º D.

Antes de iniciar a atividade, houve uma breve conversa com os alunos para explicar o contexto e o objetivo do jogo, garantindo a organização e a participação de todos. Em seguida, as mesas foram organizadas em grupos de seis alunos, e cada integrante da equipe de pesquisa ficou responsável por orientar um grupo.

Imagem 1: Alunos recebendo orientação das professoras.



Foto: Roger (Acompanhante Pedagógico), 2024.

Imagem 2: Aplicabilidade do jogo



Foto: Roger (Acompanhante Pedagógico), 2024.

Imagem 3: Alunos recebendo instruções sobre o jogo.



Foto: Roger (Acompanhante Pedagógico), 2024.

Imagem 4: Sala de aula dividida em grupos para a aplicação.



Foto: Roger (Acompanhante Pedagógico), 2024.

### **3.7 Resultados obtidos**

Com a sala organizada e os alunos informados sobre a atividade, o jogo foi iniciado seguindo as regras estabelecidas, para que todos pudessem aproveitar ao máximo a experiência.

Durante a aplicação, as crianças participaram ativamente, colaborando para o bom andamento do jogo. A diversidade dos grupos possibilitou a observação de diferentes comportamentos e respostas, refletindo níveis distintos de desenvolvimento ético em função das experiências vividas e do tipo de criação recebido.

O jogo e as cartas propostas permitiram que os alunos revisitassem atitudes que tiveram ou observaram ao longo da vida. Foi possível perceber que analisaram suas decisões, refletindo sobre se tomaram a melhor escolha ou se poderiam ter agido de outra forma.

Entre as respostas, muitos compartilharam experiências moralmente adequadas segundo os padrões sociais, mas também surgiram situações que não se enquadraram nesse contexto. Nesses casos, os alunos puderam reconsiderar suas atitudes e pensar no que poderiam ter feito de diferente. Além disso, entenderam a importância de agir de forma ética para contribuir como cidadãos, refletindo sobre suas escolhas futuras para uma convivência mais harmoniosa e responsável.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se compreender como as crianças pensam ao tomar certas atitudes e como diferentes estilos de criação influenciam seu desenvolvimento, moldando comportamentos e decisões.

Concluiu-se que, nessa faixa etária, as crianças já possuem uma consciência sobre as atitudes apropriadas e o comportamento esperado em sociedade. Isso evidencia a importância das vivências e experiências pessoais para o desenvolvimento do pensamento ético e moral.

A aplicação do jogo foi essencial para que as crianças pudessem responder de maneira clara e objetiva, pois o formato dinâmico do jogo as manteve engajadas, permitindo que expressassem suas atitudes e ideias de forma espontânea e sincera, além de compartilharem suas experiências pessoais.

Assim, foi possível identificar que as crianças desenvolvem seus valores éticos e morais por meio de vivências e da observação de pessoas mais velhas. Essa interação contribui para a formação de suas opiniões e o estímulo ao pensamento crítico diante das situações do dia a dia. Grande parte delas observa o comportamento de seus responsáveis e, com base nesse exemplo, aprende a lidar com situações que demandam decisões éticas e morais no convívio social.

#### REFERÊNCIAS

BUJAN, Adriana. **O problema das crianças de hoje é a falta de valores**. Londrina, PR, 2020. Disponível em: <https://colegiodominos.com.br/site/o-problema-das-criancas-de-hoje-e-a-falta-de-valores/>. Acesso em: 8 abr. 2024.

**Como a gamificação do ensino pode auxiliar no aprendizado?** São Paulo, SP, 2021. Disponível em: <https://programaplano.com.br/blog/gamificacao-do-ensino/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

DUTRA, Lenice. **Ética na educação: faz toda diferença**. Goiânia, GO, 2010. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/etica-na-educacao-faz-toda-diferenca.htm>. Acesso em: 16 abr. 2024.

**Entenda a importância dos valores morais na educação do seu filho**. Belo Horizonte, MG, 2023. Disponível em: <https://www.redeverbata.com.br/blog/entenda-a-importancia-dos-valores-morais-na-educacao-do-seu-filho>. Acesso em: 16 abr. 2024.



**Ética e moral: entenda a diferença na filosofia.** São Paulo, SP. Disponível em: <https://blog.mackenzie.br/vestibular/materias-vestibular/as-divergencias-entre-os-conceitos-de-moral-e-etica-na-filosofia/>. Acesso em: 6 jun. 2024.

LIMA, Anne. **A ética e o ensino infantil: o desenvolvimento moral na pré-escola.** Marília, SP, 2003. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista.

OLIVEIRA, Antonia. **A construção de valores éticos na educação infantil: uma reflexão necessária.** Curitiba, PR, 2021. *Brazilian Journal of Development*.

SERRANO, Geni. **O papel da escola na formação do cidadão.** Goiânia, GO, 2022. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-papel-escola-na-formacao-cidadao.htm>. Acesso em: 17 jun. 2024.

SILVA, Danielly. **A aprendizagem moral e ética na infância: um desafio social e escolar.** Cajazeiras, PB, 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, Unidade Acadêmica de Educação.