

RULE-BASED GAMES IN ETHICAL AND MORAL DEVELOPMENT OF STUDENTS

ALBERT PEREIRA MELO DE SOUZA

JOSÉ LUIZ DA SILVA NETO

NÁDJA ELLYSSANDRA MARTINS MOURA MESQUITA

FRANCISCO JARDEL DOS SANTOS DE OLIVEIRA

GARDENIA ARAGÃO PEREIRA

MATHEUS FORTALEZA SILVA

State University of Piauí, Teresina, Piauí, professor.albertmelo@gmail.com

Abstract

Introduction: This study analyzes the potential of rule-based games in the ethical and moral development of 8th-grade students in a public school in São Luís – MA, during Physical Education classes. The research focuses on the importance of rule-based games as a pedagogical tool for developing ethical values among students. **Objective:** To assess, in light of Piaget's assumptions, the potential of rule-based games for the ethical and moral development of 8th-grade students in a public school, during Physical Education classes. **Methods:** The study adopted a qualitative approach, based on the "Games with Rules" project developed during Physical Education classes. The sample consisted of 91 8th-grade students. Participant observation was used to analyze student interactions in games such as air hockey, chess, checkers, foosball, and card games. **Results:** The results showed that rule-based games have great potential in the ethical and moral development of students. During activities, students developed new perspectives on themselves and others, reflecting on their actions and interactions. This process contributed to the development of values such as mutual respect, collaboration, empathy, and moral autonomy, which are essential for conflict resolution. **Conclusion:** Rule-based games are valuable resources for the psychological and moral development of students, especially when grounded in the adherence to rules and ethical values. Such games contribute to strengthening students' ethical formation and autonomy.

Keywords: Rules-based games, ethics, morality, students, physical education.

LOS JUEGOS CON REGLAS EN LA FORMACIÓN ÉTICA Y MORAL ESTUDIANTIL

Resumen

Introducción: Este estudio analiza las potencialidades de los juegos con reglas en la formación ética y moral de los estudiantes de 8º grado de una escuela pública en São Luís – MA, durante las clases de Educación Física. La investigación se centra en la importancia de los juegos con reglas como herramienta pedagógica para el desarrollo de valores éticos entre los estudiantes. **Objetivo:** Evaluar, a la luz de los postulados de Piaget, las potencialidades de los juegos con reglas para la formación ética y moral de los estudiantes de 8º grado en una escuela pública, durante las clases de Educación Física. **Métodos:** La investigación adoptó un enfoque cualitativo, basado en el proyecto "Juegos con Reglas", desarrollado en las clases de Educación Física de la institución. La muestra consistió en 91 estudiantes de 8º

grado. Se utilizó la observación participante para analizar las interacciones de los estudiantes en juegos como air hockey, ajedrez, damas, pimbolim y juegos de cartas. **Resultados:** Los resultados mostraron que los juegos con reglas tienen un gran potencial en la formación ética y moral de los estudiantes. Durante las actividades, los estudiantes desarrollaron nuevas perspectivas sobre sí mismos y sobre los demás, reflexionando sobre sus acciones e interacciones. Este proceso contribuyó a la construcción de valores como el respeto mutuo, la colaboración, la empatía y la autonomía moral, esenciales para la resolución de conflictos. **Conclusión:** Los juegos con reglas son recursos valiosos para el desarrollo psicológico y moral de los estudiantes, especialmente cuando se basan en el cumplimiento de normas y valores éticos. Estos juegos contribuyen a fortalecer la formación ética y la autonomía de los estudiantes.

Palabras clave: Juegos con reglas, ética, moral, estudiantes, educación física.

LES JEUX À RÈGLES DANS LA FORMATION ÉTHIQUE ET MORALE SCOLAIRE

Abstrait

Introduction: : Cette étude analyse les potentialités des jeux avec règles dans la formation éthique et morale des élèves de 8^e année de l'école primaire dans une école publique de São Luís – MA, lors des cours d'Éducation physique. La recherche met l'accent sur l'importance des jeux avec règles comme outil pédagogique pour le développement des valeurs éthiques chez les élèves. **Objectif:** Évaluer, à la lumière des postulats de Piaget, les potentialités des jeux avec règles pour la formation éthique et morale des élèves de 8^e année de l'école primaire, dans une école publique, lors des cours d'Éducation physique. **Méthodes:** La recherche a adopté une approche qualitative, basée sur le projet "Jeux avec Règles", développé dans les cours d'Éducation physique de l'institution. L'échantillon était composé de 91 élèves de 8^e année. L'observation participante a été utilisée pour analyser les interactions des élèves dans des jeux tels que le air hockey, les échecs, les dames, le baby-foot et les jeux de cartes. **Résultats:** Les résultats ont montré que les jeux avec règles ont un grand potentiel dans la formation éthique et morale des élèves. Pendant les activités, les élèves ont développé de nouvelles perspectives sur eux-mêmes et sur les autres, en réfléchissant sur leurs actions et interactions. Ce processus a contribué à la construction de valeurs telles que le respect mutuel, la collaboration, l'empathie et l'autonomie morale, essentielles à la résolution des conflits. **Conclusion:** Les jeux avec règles sont des ressources précieuses pour le développement psychologique et moral des élèves, surtout lorsqu'ils sont fondés sur le respect des normes et des valeurs éthiques. Ces jeux contribuent à renforcer la formation éthique et l'autonomie des élèves.

Mots-clés: Jeux avec règles, éthique, morale, élèves, éducation physique.

JOGOS COM REGRAS NA FORMAÇÃO ÉTICA E MORAL DOS ESTUDANTES

Resumo

Introdução: Este estudo analisa as potencialidades dos jogos com regras na formação ética e moral de estudantes do 8º ano do ensino fundamental em uma escola pública de São Luís – MA, durante as aulas de Educação Física. A pesquisa foca na importância dos jogos com regras como instrumento pedagógico para o desenvolvimento de valores éticos entre os estudantes. **Objetivo:** Avaliar, à luz dos pressupostos de Piaget, as potencialidades dos jogos com regras para a formação ética e moral de estudantes do 8º ano do ensino fundamental, em uma escola pública, durante as aulas de Educação Física. **Métodos:** A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, baseada no projeto "Jogos com Regras", desenvolvido nas aulas de Educação Física da instituição. A amostra consistiu de 91 estudantes do 8º ano. Utilizou-se a observação participante para analisar as interações dos estudantes em jogos como *air*

hockey, xadrez, damas, pimbolim e jogos de cartas. **Resultados:** Os resultados mostraram que os jogos com regras possuem grande potencial na formação ética e moral dos estudantes. Durante as atividades, eles desenvolveram novos olhares sobre si mesmos e sobre os outros, refletindo sobre suas ações e interações. Esse processo contribuiu para a construção de valores como respeito mútuo, colaboração, empatia e autonomia moral, essenciais para a resolução de conflitos. **Conclusão:** Os jogos com regras são recursos valiosos para o desenvolvimento psicológico e moral dos estudantes, especialmente quando baseados no cumprimento de normas e valores éticos. Tais jogos contribuem para fortalecer a formação ética e a autonomia dos estudantes.

Palavras-chave: Jogos com regras, ética, moral, estudantes, educação física.

Introdução

A princípio, cabe enaltecer que a formação ética e moral do indivíduo envolve o seu desenvolvimento psicológico. Quando se trata da adolescência, em que se encontram os estudantes dos anos finais do ensino fundamental, essa formação precisa ser trabalhada de maneira a despertar reflexões que conduzam à mudança de atitudes, com base no respeito a si e ao outro, tendo em vista uma boa convivência social. Nessa dimensão, os jogos com regras podem se apresentar como uma maneira lúdica, prazerosa e de incentivo a esse propósito na condução de adolescentes. A adolescência é uma etapa marcada por intensas transformações na vida do indivíduo, refletidas no seu desenvolvimento sob diferentes aspectos: cognitivo, social e psicológico. Esses aspectos contemplam, também, a dimensão ética e moral, construída a partir das relações que estabelece no seu cotidiano, como é no espaço escolar.

Compreende-se que a escola, com suas distintas práticas pedagógicas, pode auxiliar no processo formativo de adolescentes, não apenas sob o aspecto cognitivo, mas ético e moral e assim psicológico. Nesse ponto, o lúdico se apresenta como uma importante ferramenta pedagógica para o despertar de atitudes que favoreçam esse processo. Os jogos, como atividades lúdicas e permeado por regras, propiciam a reflexão sobre atitudes, sendo favoráveis à construção de comportamentos sob o ponto de vista ético e moral. Nessa dimensão, entende-se que as aulas do componente curricular Educação Física são meios propícios para que essas reflexões ocorram de maneira natural e significativa para os estudantes em processo de formação de sua personalidade, influenciada pelas interações que estabelece na escola como espaço social.

Dessa forma, o presente estudo é um relato de experiência sobre a implementação de um projeto sobre jogos com regras, destinado a despertar comportamentos éticos e morais em estudantes de 11 a 14 anos, ou seja, dos anos finais do ensino fundamental, participantes das aulas do componente curricular Educação Física de uma escola pública da rede municipal de educação de São Luís/MA.

Os pressupostos de Piaget sobre a moral, em sua obra “Juízo Moral na Criança”, servem como aporte teórico norteador das apreciações sobre as experiências decorrentes da

aplicação do projeto, pois demonstra como ocorre a construção da moralidade da criança, situada a partir do estágio das operações concretas conforme a Psicogênese piagetiana.

Diante desse cenário, busca-se responder ao seguinte problema: Considerando a prática de jogos com regras no componente curricular de Educação Física, as potencialidades são postas pelos estudantes dos anos finais do ensino fundamental de uma escola pública de São Luís/MA para que desenvolvam comportamentos éticos e morais em seu convívio social?”

O objetivo geral da pesquisa é avaliar, com base nos pressupostos de Piaget, as potencialidades dos jogos com regras na formação ética e moral de estudantes dos anos finais do ensino fundamental em uma escola pública de São Luís – MA, durante as aulas de Educação Física. Como objetivos específicos, busca-se: evidenciar a importância da formação ética e moral no desenvolvimento psicológico dos alunos; caracterizar os jogos enquanto espaço de reflexão e construção de valores; e identificar os impactos da prática de jogos com regras na formação ética e moral dos estudantes.

O estudo está estruturado em seis seções. Inicia-se com a introdução, apresentando o problema, justificativa, objetivos e relevância. A segunda seção descreve os métodos, baseado em um relato de experiência. A terceira detalha as atividades nas aulas de Educação Física. A quarta traz os resultados e discussões, fundamentadas na teoria de Piaget sobre formação ética e moral. A quinta aprofunda as discussões da pesquisa, e a sexta apresenta a conclusão.

Métodos

O estudo se baseou em Relato de Experiência do pesquisador como professor de Educação Física, que desenvolveu o projeto “Jogo com regras” em uma escola da rede municipal de educação de São Luís/MA, realizando observação participante, com registro de acontecimentos conforme objeto de estudo a partir da aplicação de jogos com estudantes dos anos finais do ensino fundamental.

Este trabalho trata-se de um relato de experiência desenvolvido no contexto da minha prática profissional habitual, não envolvendo a coleta de dados sensíveis, aplicação de instrumentos, nem a participação direta de sujeitos de pesquisa. Por esse motivo, não foi necessário o envio para apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa, conforme as normas da Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que dispensa a submissão de relatos de experiências profissionais. Ressalta-se que, durante toda a prática descrita, foram rigorosamente preservados os princípios éticos, bem como o respeito, a dignidade e os valores dos envolvidos, garantindo a confidencialidade e a não exposição de qualquer informação que pudesse identificar indivíduos.

O Relato de Experiência sustenta-se em observação participante e é baseado em experiências a partir de um acontecimento vivenciado (Grollmus; Tarrés, 2015). O acontecimento, no caso a participação dos estudantes nos jogos realizados no projeto, foi mediado por discussões e incentivo a reflexões sobre aspectos como cooperação, respeito às regras, resolução de conflitos e reações a vitórias e derrotas.

A formação ética e moral dos estudantes é uma necessidade urgente no contexto escolar, sobretudo na fase da adolescência, marcada por intensas transformações cognitivas, sociais e emocionais. Nesse sentido, é essencial que a escola, enquanto espaço de construção de saberes e desenvolvimento integral, ofereça práticas pedagógicas que contribuam não apenas para o desenvolvimento acadêmico, mas também para a formação de cidadãos conscientes, éticos e socialmente responsáveis. Diante disso, os jogos com regras se apresentam como ferramentas pedagógicas eficazes, capazes de promover reflexões e experiências que favoreçam o desenvolvimento de valores como respeito, empatia, cooperação e autonomia moral.

No componente curricular Educação Física, os jogos possibilitam um ambiente propício para que os estudantes vivenciem situações que exigem a compreensão e o cumprimento de normas, a negociação de conflitos e o exercício da convivência respeitosa. Assim, este estudo justifica-se pela necessidade de compreender e potencializar as contribuições dos jogos com regras na formação ética e moral dos alunos dos anos finais do ensino fundamental, tendo como referência teórica os pressupostos de Piaget sobre o desenvolvimento moral. Ao relatar essa experiência, busca-se oferecer subsídios tanto para a prática docente quanto para a reflexão sobre metodologias que favoreçam a formação integral dos estudantes, contribuindo para uma sociedade mais justa, solidária e ética.

O projeto considerou o universo de 356 estudantes, inseridos do 6º ao 9º ano de uma escola pública da rede municipal educação de São Luís/MA. A escola é localizada na zona urbana, funciona no turno matutino com turmas do 1º ano ao 5º ano e vespertino, com turmas de 6º ano ao 9º ano. O projeto foi aplicado no turno vespertino e teve como amostra 3 turmas do 8º ano, totalizando 91 estudantes, na maioria de 13 anos.

A escolha deste público-alvo se justifica pela faixa etária dos participantes, que se encontram em fase de desenvolvimento cognitivo e social, o que permite explorar e promover os aspectos de convivência, respeito mútuo, e desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas por meio de jogos com regras. Cabe destacar que as identidades dos participantes serão suprimidas, com recursos visuais (tarjas) em seus olhos, quando necessário, de modo a proteger suas imagens, considerada inviolável segundo texto constitucional (Brasil, 2016).

A intervenção foi realizada no período de 14 de agosto a 13 de setembro de 2024. Esse intervalo de tempo foi escolhido para permitir a realização de atividades de forma

continua, com o objetivo de avaliar o progresso dos estudantes ao longo do processo e possibilitar uma análise mais aprofundada dos resultados obtidos nas diferentes atividades.

Para tanto, prevaleceu a abordagem qualitativa dos dados obtidos com a aplicação dos jogos. De acordo com Gil (2019), a pesquisa qualitativa permite uma compreensão aprofundada dos fenômenos sociais, especialmente quando se busca analisar as interações em contextos naturais, como foi o caso neste estudo.

Os jogos aplicados permitiram que fossem coletados e anotados os depoimentos ou falas espontâneas dos estudantes, em que se buscou compreender as percepções deles sobre os jogos e o que aprenderam com a experiência, abordando o desenvolvimento moral e ético por meio de atitudes presentes na prática dos jogos para identificação de padrões de comportamento e avaliação do impacto das atividades realizadas.

Relato da Dinâmica das Atividades:

O presente relato, desenvolvido a partir da aplicação do projeto "Jogos com regras" com estudantes, em especial do 8º ano, descreve as etapas de implementação da proposta conforme o seu mediador, mentor desse estudo. O foco foi investigar de que maneira essas atividades influenciariam o comportamento dos estudantes e suas interações sociais, considerando o papel dos jogos estruturados na construção da moralidade e no desenvolvimento da autonomia moral.

Durante a intervenção foram realizadas diversas atividades dentro das aulas de educação física através da sala de jogos da escola já situada, com o intuito de fomentar reflexões e posturas favoráveis à promoção de valores, que se julga essenciais para o convívio em sociedade: respeito, cooperação e responsabilidade. As atividades foram organizadas de forma a promover o aprendizado dos referidos valores e demais, conforme o apresentado na aplicação do projeto "Jogo com regras". Para tanto, os estudantes foram divididos em grupos e participaram de um sistema de rodízio de jogos, no qual tiveram a oportunidade de vivenciar diferentes modalidades. As atividades incluíram:

I.**Air Hockey**: esta modalidade foi utilizada para estimular a coordenação motora, a estratégia e o respeito ao adversário, proporcionando uma dinâmica de rapidez e precisão nas ações;

II.**Jogos de tabuleiro (xadrez e damas)**: estes jogos contribuíram para o desenvolvimento do pensamento lógico, paciência e o cumprimento de regras, incentivando a concentração e o raciocínio estratégico;

III.**Pimbolim (totó)**: focado no trabalho em equipe, competição saudável e respeito ao resultado, o pimbolim possibilitou que os estudantes aprendessem a trabalhar de forma colaborativa e a lidar com a vitória e a derrota de maneira equilibrada;

IV. Jogos com cartas (uno e baralho): essa atividade estimulou a estratégia, o respeito às normas do jogo e favoreceu a convivência social, promovendo a interação entre os participantes e o desenvolvimento de habilidades de comunicação e tomada de decisão.

As partidas foram mediadas pelo professor de Educação Física e estagiário, que atuaram na observação do comportamento dos estudantes durante as atividades do projeto.

Resultados:

A Figura 1 apresenta a sala de jogos em que o projeto foi realizado.



Figura 1 – Sala de jogos utilizada para o projeto jogo com regras
Fonte: Autoria própria (2025).

A sala de jogos foi palco das diferentes modalidades inerentes ao projeto, sendo observado como os estudantes reagiam diante de vitórias e derrotas. Muitos demonstraram um grande entusiasmo, mas também foi possível perceber a importância de aprender a lidar com a frustração. Situações de conflito surgiram durante as disputas, principalmente nas partidas mais acirradas, mas foi gratificante ver como os estudantes, com o apoio dos mediadores, foram capazes de resolver essas situações de maneira pacífica e respeitosa. Esses momentos se tornaram oportunidades valiosas para discutir valores, como o espírito esportivo, a empatia e o respeito mútuo.

Sob esse ponto de vista, destaca-se que a escola tem como um de seus papéis fundamentais apresentar aos estudantes novos e diferentes universos, com opiniões distintas, de modo que ampliem seus olhares para que vislumbrem o melhor de si mesmos e

assim potencializem habilidades sociais e tomem decisões mais conscientes, visando uma sociedade melhor (Rovai; Silva, 2022).

No intuito de que essa função da escola se legitime, faz-se necessário que suas ações sejam conduzidas com disciplina, que segundo La Taille (2006) corresponde à moral e, por sua vez, o respeito às normas de convívio. Cabe complementar que a base filosófica de Piaget sobre a moralidade está firmada no respeito, segundo ele primeiramente associado à coação dos adultos às crianças e, posteriormente, ao grupo social e seus componentes por meio de normas e regras a serem discutidas e respeitadas (Neres; Lima, 2011). Seguindo o propósito de tornar essas discussões proveitosas para os estudantes, os jogos foram realizados, sendo um deles demonstrado na Figura 2.

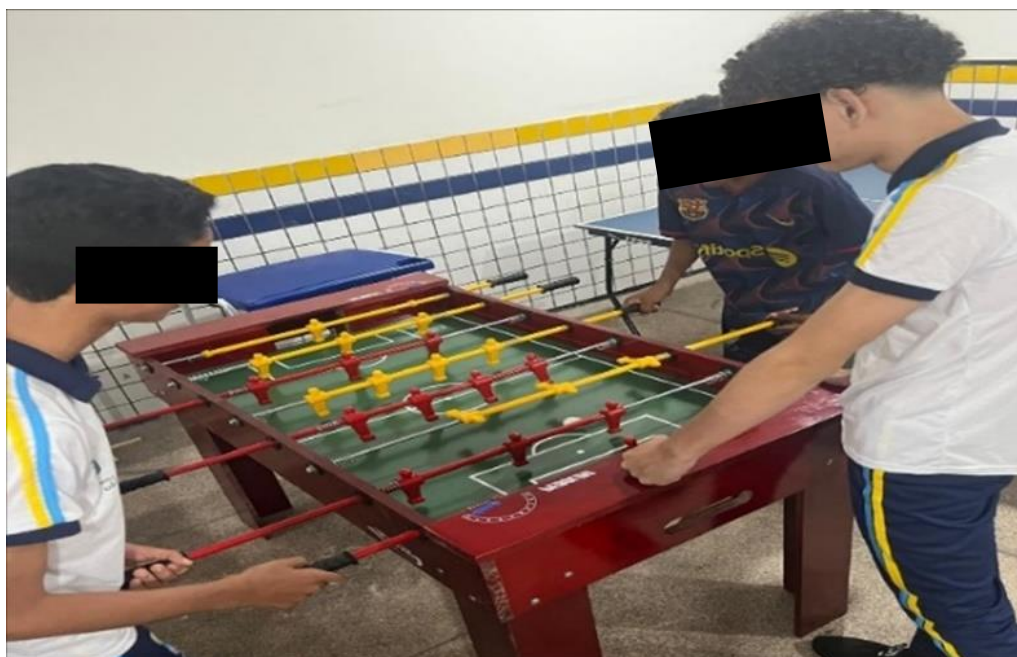


Figura 2 – Estudantes jogando pimbolim (totó)
Fonte: Autoria própria (2025).

Em particular, no Pimbolim (totó), observou-se o desenvolvimento de um forte senso de trabalho em equipe. A colaboração entre os estudantes foi essencial para o bom andamento das partidas, e muitos deles demonstraram grande habilidade em respeitar o papel de cada membro, priorizando o coletivo em detrimento do individual. Esse aspecto foi um dos pontos mais marcantes da intervenção, pois evidenciou a importância da colaboração, especialmente em um ambiente competitivo.

A esse respeito, cabe mencionar a fala de um dos estudantes que disse durante o jogo: *“me ajuda, precisamos ganhar juntos!”*. Essa fala reforçou a noção de trabalho coletivo, aspecto fundamental na construção da moralidade autônoma conforme Piaget (1994).

Prosseguindo nas atividades, os estudantes participaram do jogo de tabuleiro, conforme demonstrado na Figura 3.



Figura 3 – estudantes em jogo de tabuleiro

Fonte: Autoria própria (2025).

Nos jogos de tabuleiro, xadrez e damas, os estudantes demonstraram um grande interesse e paciência, que são qualidades fundamentais para o desenvolvimento do pensamento lógico e estratégico. Além disso, esses jogos estimularam a concentração e a habilidade de tomar decisões rápidas e ponderadas, habilidades que são transferíveis para diferentes áreas de suas vidas.

Durante os jogos algumas frases ou expressões foram ouvidas: *“muitas regras!”*, *“falhei.”*, *“vamos juntos!”*, *“não pode fazer essa jogada”*, *“você perdeu, agora é minha vez!”* e *“essa peça tem que ser jogada dessa forma senão não vale!”* Algumas dessas expressões revelam o espírito de competitividade (*“você perdeu, agora é minha vez!”*), mas também de solidariedade (*“vamos juntos”*), compreendida como um comportamento que envolve a moral, por contemplar valores de convivência social pela ajuda a quem necessita.

Essa postura está em consonância o terceiro estágio do ponto de vista da prática das regras segundo Piaget em sua obra *“Juízo Moral na Criança”*, caracterizado pelo espírito de cooperação que começa a surgir (Lima, 2004), e que se entende vai se ampliando a partir da tomada de consciência da criança/adolescente sobre o que é importante para que estabeleça relações mais promissoras no meio em que se encontra. Por fim, os estudantes fizeram um resumo sobre suas opiniões sobre o projeto, expressando comportamentos que foram evidenciados durante a sua realização.

Os registros dos estudantes expressaram como reagiram em relação ao cumprimento das regras, o respeito ao adversário, as reações diante das vitórias e derrotas, o significado que atribuíram aos jogos para refletirem sobre as situações que lhes foram apresentadas. A maioria destacou que os jogos com regras contribuíram para o desenvolvimento da

colaboração, do respeito às normas e aos participantes, além da compreensão de que as regras devem ser aceitas por todos para garantir um jogo justo.

Essa sistemática retoma aos pressupostos de Piaget ao enaltecer a existência da regra racional, quando os participantes dos jogos começam a entender o porquê das regras conforme as suas necessidades, bem como a responsabilidade subjetiva que possuem, expressa ao perceberem a intencionalidade de seus atos, as consequências distintas de suas ações, que enaltece a necessidade de cooperação e demonstra o desenvolvimento da inteligência psicológica (Lima, 2004). A reflexão sobre a ação e a construção de valores são então aspectos propício a esse desenvolvimento proporcionado pelos jogos.

Discussão

A intervenção realizada com estudantes de uma escola pública de São Luís/MA, por meio do projeto "Jogo com Regras", evidenciou o valor pedagógico dos jogos na promoção de regras e reflexões ético-morais. A dinâmica de rodízio permitiu vivências que desafiaram atitudes diante de vitórias, derrotas e conflitos, promovendo o desenvolvimento de valores como respeito, empatia e cooperação. Com base nos pressupostos de Piaget, a experiência valorizou a ação e a interação social como caminhos para o desenvolvimento da autonomia moral. Assim, os jogos mostraram-se eficazes na formação ética dos estudantes, fortalecendo suas habilidades socioemocionais e cognitivas.

Conclusão

O projeto "Jogo com Regras" demonstrou ser uma abordagem eficaz para promover o desenvolvimento ético e moral dos estudantes, especialmente no contexto da educação pública. Através da dinâmica de rodízio de jogos, os estudantes tiveram a oportunidade de refletir sobre suas atitudes, aprendendo a lidar com vitórias, derrotas e conflitos de maneira construtiva. A metodologia, alinhada com os pressupostos de Piaget, mostrou que a interação social e a vivência prática são essenciais para a formação de valores como respeito mútuo, colaboração e empatia. Esses jogos, ao trabalharem com regras claras e interações diretas entre os estudantes, não apenas reforçam a importância da disciplina e do cumprimento de normas, mas também estimulam o fortalecimento da autonomia moral e o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Portanto, os jogos com regras se consolidam como recursos pedagógicos valiosos, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes e preparando-os para uma convivência social mais saudável e ética.

Referências

- Brasil. (2016). *Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nºs 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nºs 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo nº 186/2008*. Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas.
- Gil, A. C. (2019). *Como elaborar projetos de pesquisa* (6. ed.). Atlas.
- Grollmus, N. S., & Tarrès, J. P. (2015). Relatos metodológicos: difractando experiencias narrativas de investigación. *Forum: Qualitative Social Research*, 16(2). <https://doi.org/10.17169/fqs-16.2.2298>
- La Taille, Y. J. J. M. R. (2006). *Moral e ética: dimensões intelectuais e afetivas*. Artmed.
- Lima, V. A. A. (2004). De Piaget a Gilligan: retrospectiva do desenvolvimento moral em Psicologia – um caminho para o estudo das virtudes. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 24, 82–93. <https://doi.org/10.1590/S1414-98932004000100011>
- Neres, S. H. L., & Lima, V. A. A. (2011). Ética e moral na sala de aula: estudo sobre uma prática pedagógica transversal. *Anais do Congresso de Epistemologia Genética da Região Amazônica – CEGRA*, 1(1).
- Piaget, J. (1994). *O juízo moral na criança*. Summus.
- Rovai, G. A., & Silva, M. de L. R. da. (2022). A empatia e a tolerância na educação infantil: Reflexões sobre o currículo e formação de professores. *Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco*, 12(1), 1–16. <https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/1579>