

Cartas do Fado

Ética e Moral em Jogo

Matheus Victor Martins – 2325624

Orientador: Prof. Dr. Robson Parmezan Bonidia

Apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso

INTRODUÇÃO

- "*Corruptione*", suborno e sedução. (Oliveira; Zackseski, 2024)
- Um dos principais entraves socioeconômicos globais
- Ultrapassa desvio de recursos:
 - quebra confiança de instituições
 - Desigualdade e compromete a justiça social

- Pouco investimento na educação e saúde
- Desvios de até R\$ 44 bilhões nas contas do Ministério da Saúde. (SOUZA; CGU, 2024)
- Milhares de famílias afetadas
- Corrupção normalizada



- Posição 107º no Índice de Percepção de Corrupção em 2024.(BRASIL, 2025)



Figura 1 - Ranking do Brasil no Índice de Percepção de Corrupção de 2024.

Fonte: Brasil (2025).

Educação Ética

- Soluções por meio da educação
- Ensino desde cedo
 - Conceitos éticos e morais
 - Fase de aprendizado



Jogos Digitais x Instituições de ensino

- Inúmeros projetos para promover jogos como ensino
 - *G4C Learn;*
- 74,5% da população brasileira entre 16 a 54 anos joga *videogame*. (ADOLESCENTE, 2023)
- Método lúdico e maior atenção focada;
- Engajamento em conteúdos propostos.

CARTAS DO FADO

Ensino lúdico

Aprendizado de conceitos morais e éticos de forma lúdica e imersiva

Aprendizado sobre decisões corruptas e imorais

Estímulo à reflexão sobre consequências de escolhas individuais no bem coletivo

Pensamento Crítico

Aprendizado e construção do pensamento crítico próprio sobre decisões individuais e em grupo



Figura 2 - Logo Cartas do Fado

Fonte: Do Autor.

Diferenciais

- Proposta e temática nunca antes vista para esse fim;
- Grandes diferenciais e um dos únicos propostos.

Projeto	Mecânica	Narrativa Investigativa	Temática ética/moral	Público alvo	Abordagem pedagógica	Jogo sério digital
INFLUÊNCIA: Um Jogo de Tabuleiro Digital para Percepção de Valores Éticos-Morais	X	X	✓	✓	✓	✓
FIM DE JOGO PARA A CORRUPÇÃO: Uma Estrutura Baseada em DPE para Apoiar o Design de Jogos Sérios no Combate á Corrupção	X	X	✓	✓	✓	X
BRIBANIA: Um Jogo de Simulação Sobre Corrupção	X	X	✓	X	X	✓
CARTAS DO FADO: Ética e Moral em Jogo	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Tabela 1 - Comparação de trabalhos relacionados com Cartas do Fado
Fonte: Do Autor.

OBJETIVOS

Geral

Desenvolver o jogo digital Cartas do Fado como ferramenta de apoio pedagógico para o ensino de ética, honestidade e responsabilidade social no ambiente escolar, com foco no público infantojuvenil.

Específicos

01

Investigação Teórica

Analisar o papel dos jogos digitais como instrumentos educativos e seu impacto no desenvolvimento moral

02

Potencial Didático

Avaliar jogos digitais como recursos para ensino de ética no contexto escolar brasileiro

03

Design de Mecânicas

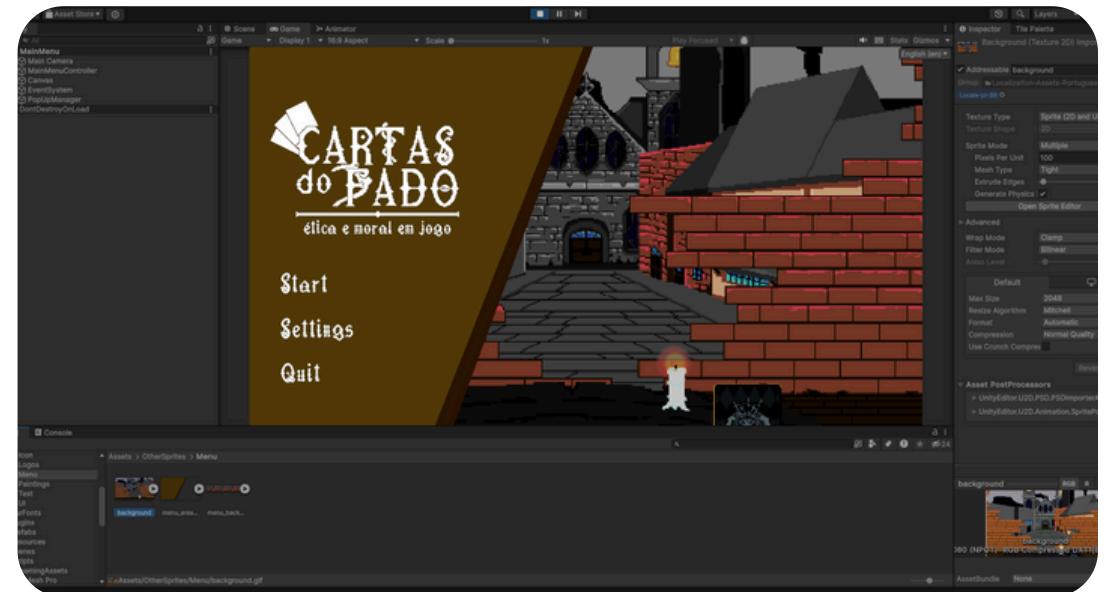
Estruturar elementos interativos que promovam aprendizado lúdico sobre condutas éticas e cooperativas

METODOLOGIA

Tecnologias Utilizadas

Game Engine Unity

Desenvolvimento completo do sistema e interface intuitiva

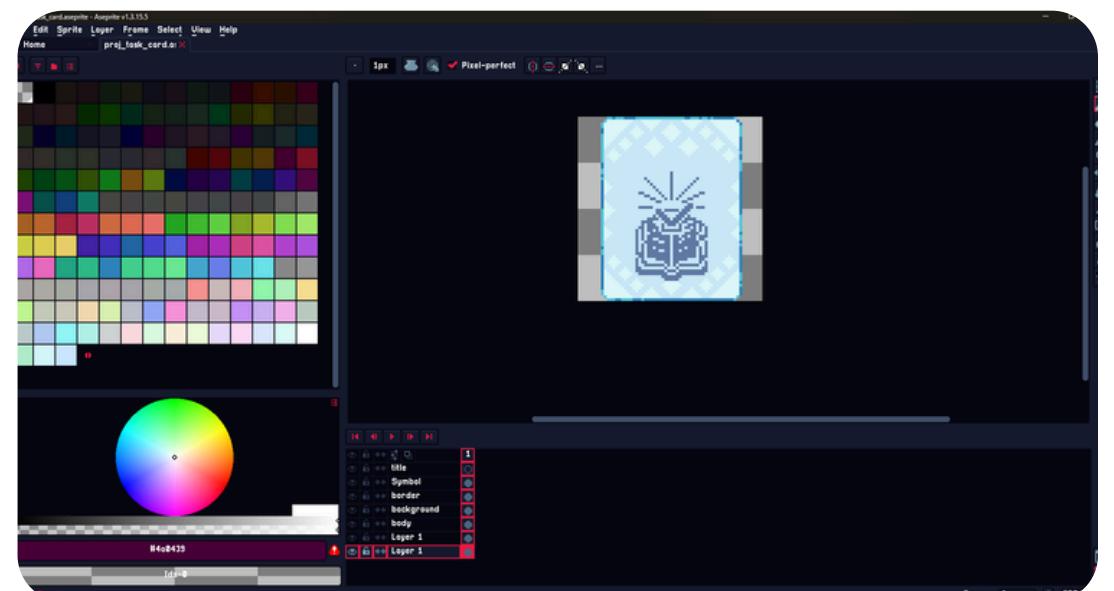


Linguagem C#

Programação no Microsoft Visual Studio com integração otimizada

Banco de Dados Integrado

Gestão de cartas, jogadores e interações em tempo real



Requisitos Acessíveis

2-4 GB RAM, processador dual-core – ideal para escolas públicas

Figura 3 - Ambiente de trabalho da Unity.

Figura 4 - Ambiente de trabalho do Aseprite.

Sistema de cartas



Cartas de Tarefas e Escolhas Morais

Dilemas éticos que influenciam moralidade e veneno, testando limites entre interesse individual e bem coletivo

Cartas do Corrupto

Ferramentas de manipulação e desestabilização que permitem espalhar influência negativa pelo grupo

Cartas do Médico

Recursos de cura e proteção que auxiliam na manutenção da integridade moral dos honestos

Os Três Cargos do Jogo

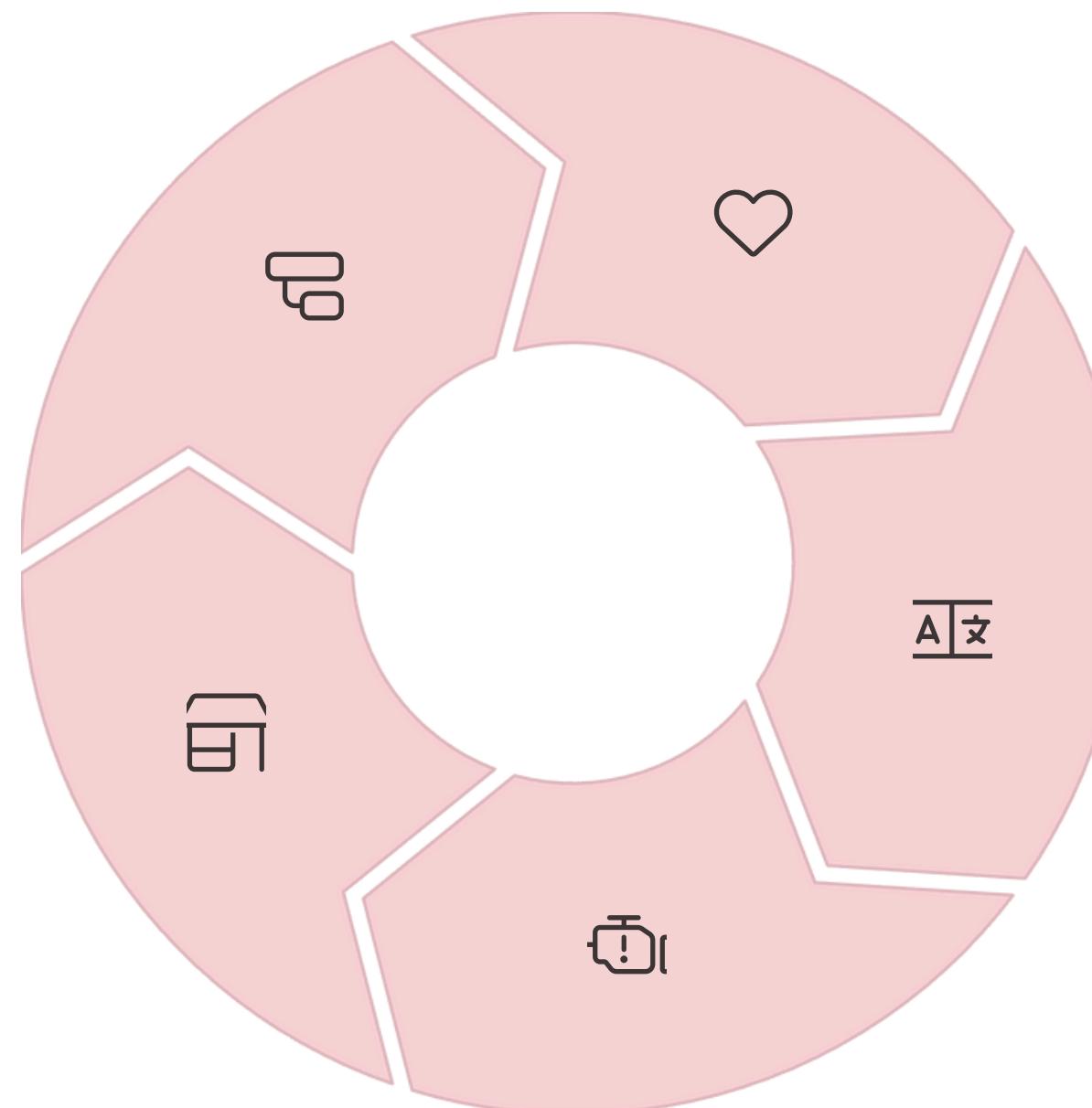


Mecânicas de Jogo

Sistema de Tarefas
Atividades que testam decisões éticas

Sistema de Loja

Recursos estratégicos adquiríveis



Moralidade

Medidor de integridade individual

Influência

Capacidade de afetar decisões coletivas

Corrupção

Nível de contaminação ética

Fluxo do Jogo

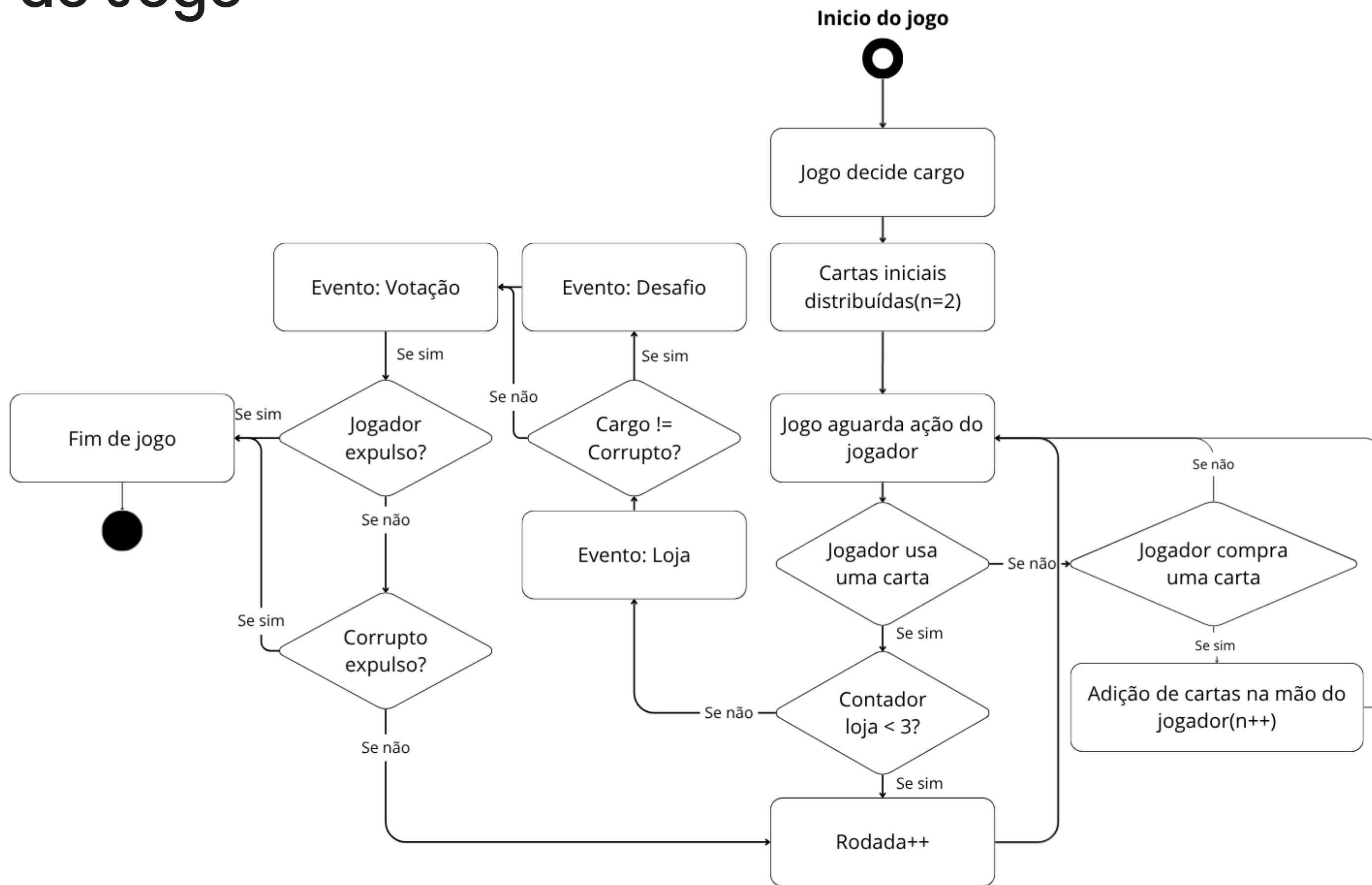


Figura 5 - Fluxograma representando todo o fluxo de uma partida de Cartas do Fado.

Fonte: Do Autor.

DESENVOLVIMENTO

Desenvolvimento Visual

Aseprite

Aplicativo para desenho digital em *pixel art*.

- Estética *pixel art* vitoriana
- Ambientação histórica
- Fonte textual/tipografia de autoria própria
- Azul, branco e verde para honestidade e justiça
- Vermelho e preto para corrupção, perigo



Figura 6 - Visual da carta de tarefa.

Fonte: Do Autor.

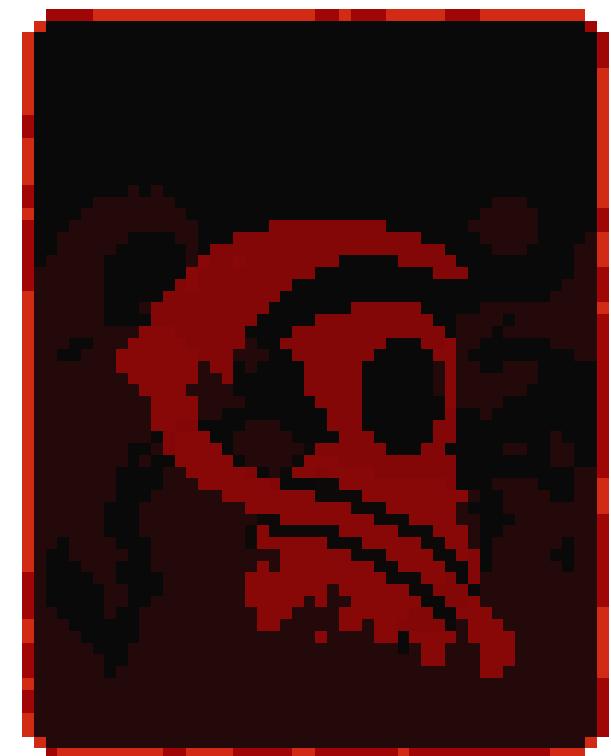


Figura 7 - Visual da carta do corrupto.

Fonte: Do Autor.

Desenvolvimento Sonoro

Garage band

Aplicativo *mobile* para criação de músicas.

- Terra do amanhã;
- Canto da Vila
- Brilho de Torbernita
- Respiração



RESULTADOS

Interface do Jogo

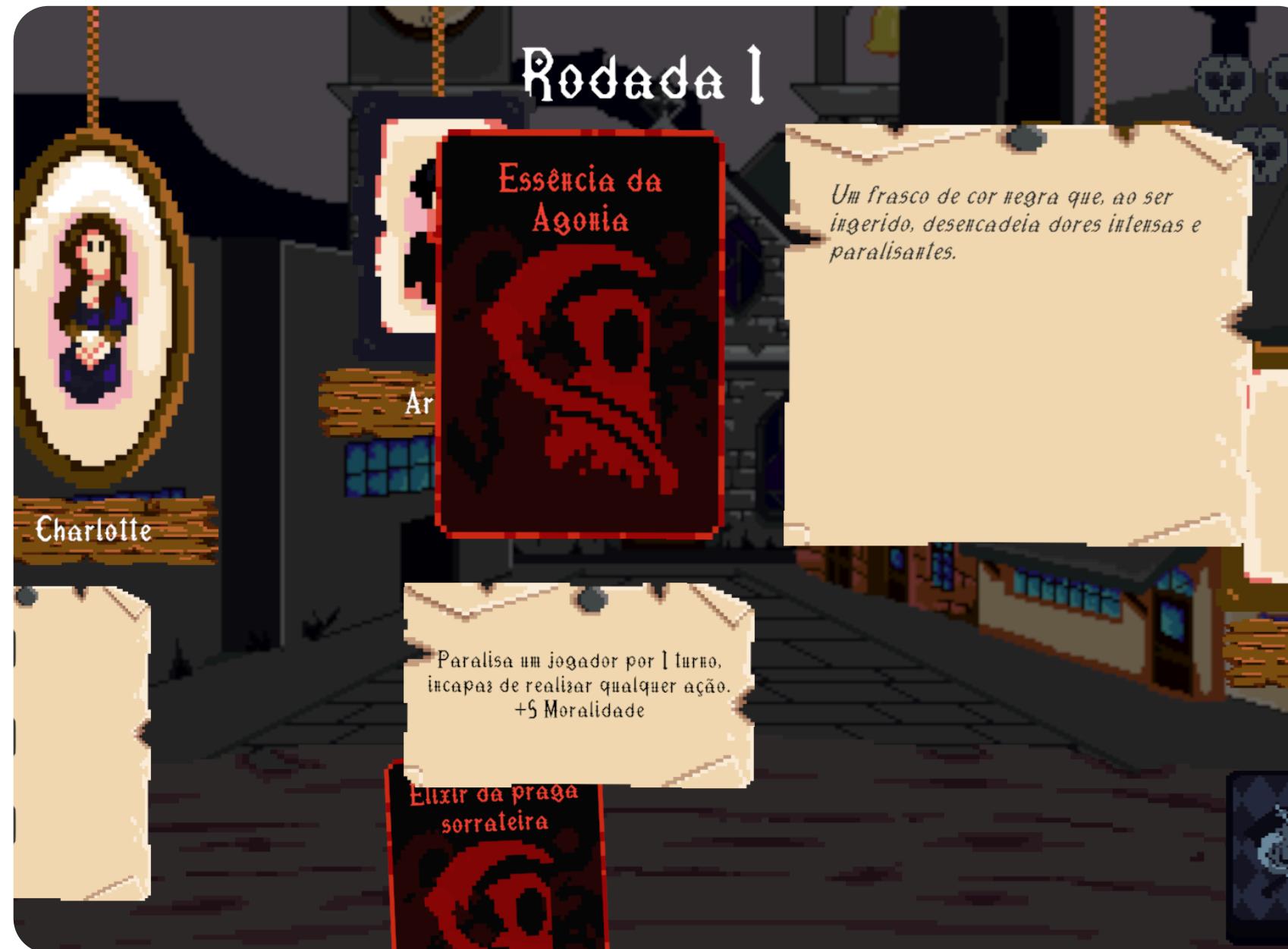


Figura 8 - Visualização da carta do corrupto.

Fonte: Do Autor.

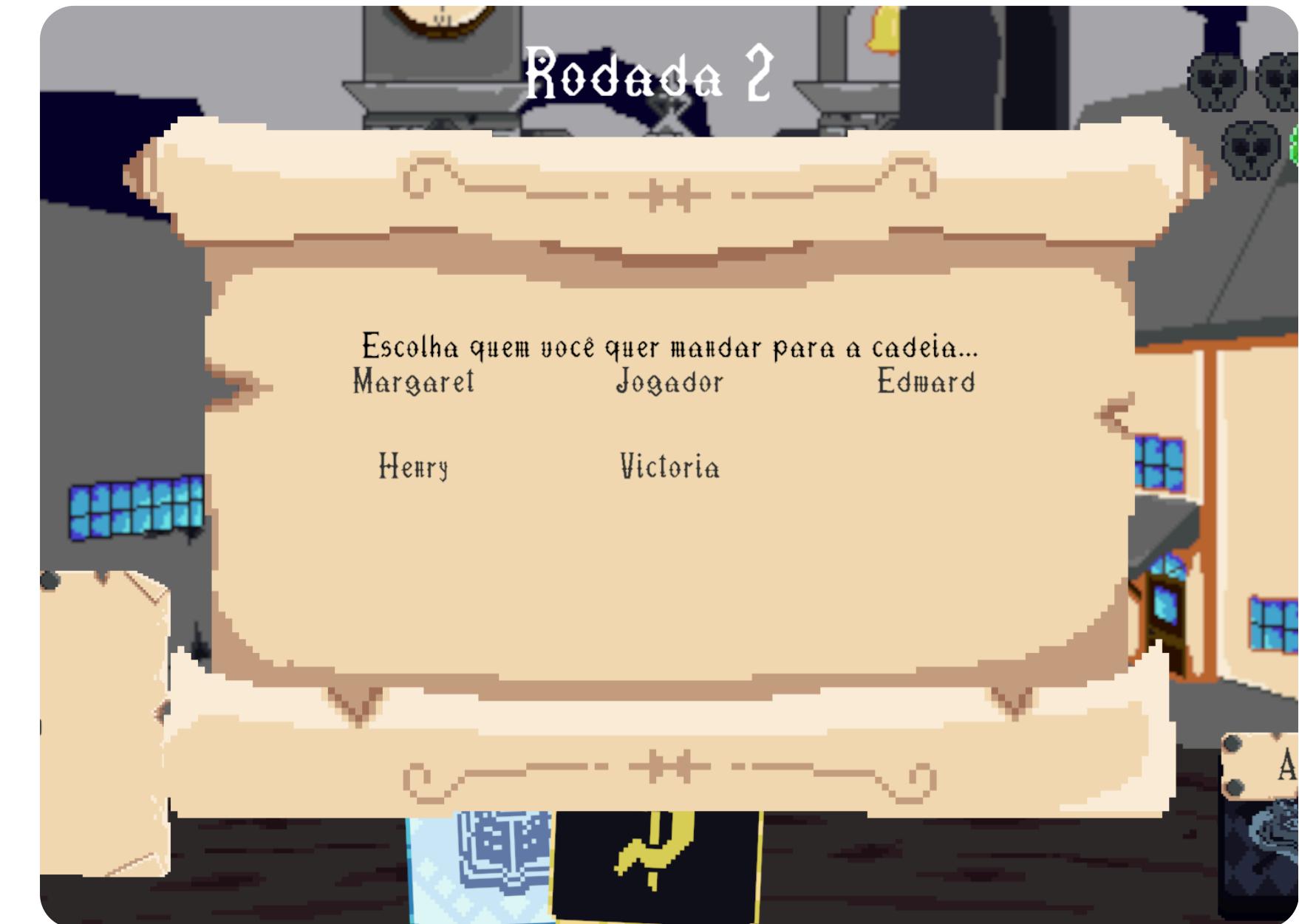


Figura 9 - Visualização do sistema de votação.

Fonte: Do Autor.

Interface do Jogo



Figura 10 - Visualização do menu do jogo.

Fonte: Do Autor.



Figura 11 - Visualização do uso da carta do honesto.

Fonte: Do Autor.

Disponibilização e Acesso

Gratuito e Aberto

Download livre no site oficial para escolas e instituições educacionais

Aplicável em Contexto Real

Pronto para implementação em ambientes escolares com hardware modesto

Aberto a Feedback

Convite para críticas construtivas e propostas de estudos de impacto

 inteligentehub.com.br

Cartas do Fado - Ética e Moral em Jogo

Em um cenário cada vez mais interconectado e globalizado, temas como integridade, ética, cidadania e combate à corrupção ocupam posição central na construção de uma sociedade justa e equilibrada. Esses princípios, que norteiam as ações humanas, são essenciais para fortalecer a



Impacto

- Educacional e engajamento estudantil
- Melhoria na comunicação e tomada de decisão
 - Benefícios e malefícios
- Internalização de valores: honestidade, empatia e responsabilidade social

Avaliação com Modelo MEEGA+

- Questionário para avaliação dos aspectos do jogo
- Identificação de defeitos e percepção de potencial

Avaliação e Feedback de Cartas do Fado: Ética e Moral em Jogo

Olá! Espero que esteja tudo bem.

Meu nome é **Matheus Victor Martins**, sou estudante da **Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)** e, neste momento, estou desenvolvendo meu **Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)** sob orientação do **Prof. Dr. Robson Parmezan Bonidia**. O tema do projeto consiste na criação de um **jogo digital educativo** intitulado *Cartas do Fado*, cujo objetivo é **ensinar valores éticos e morais** de forma lúdica e interativa, contribuindo para a **reflexão e conscientização sobre o combate à corrupção**.

Sabe-se que muitos dos comportamentos associados à corrupção têm origem em **escolhas movidas pelo interesse próprio**, que frequentemente colocam o benefício individual acima da empatia e do bem coletivo. Por esse motivo, acredita-se que a **formação ética e moral deve ser estimulada desde a infância**, auxiliando na construção de cidadãos mais conscientes e responsáveis. É nesse contexto que *Cartas do Fado* surge como uma proposta inovadora, utilizando a linguagem dos **jogos digitais** para promover o aprendizado ético, filosófico e social. O jogo também busca desenvolver habilidades como **tomada de decisão estratégica, cooperação em grupo e comunicação**, aspectos essenciais tanto no ambiente educacional quanto na vida cotidiana. Diversos estudos já comprovam a eficácia dos jogos digitais como instrumentos de ensino e engajamento cognitivo, reforçando a relevância desta proposta.

Dessa forma, gostaria de pedir sua colaboração para **avaliar o jogo por meio deste**

Dimensão 1: Usabilidade

Nessa seção, você irá avaliar questões mais **técnicas e do quão prático** o jogo consegue ser diante da sua **experiência pessoal**(ex.: estética do jogo, a facilidade de jogar, etc.)

Subdimensão: Estética

O design do jogo é atraente (Interface, gráficos, estilo de arte, ambientação, estilo * de arte, etc.)

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes.*

1 2 3 4 5

Discordo totalmente Concordo totalmente

Subdimensão: Aprendibilidade

Avaliação com Modelo MEEGA+

Eu prefiro aprender com este jogo do que com outro método.

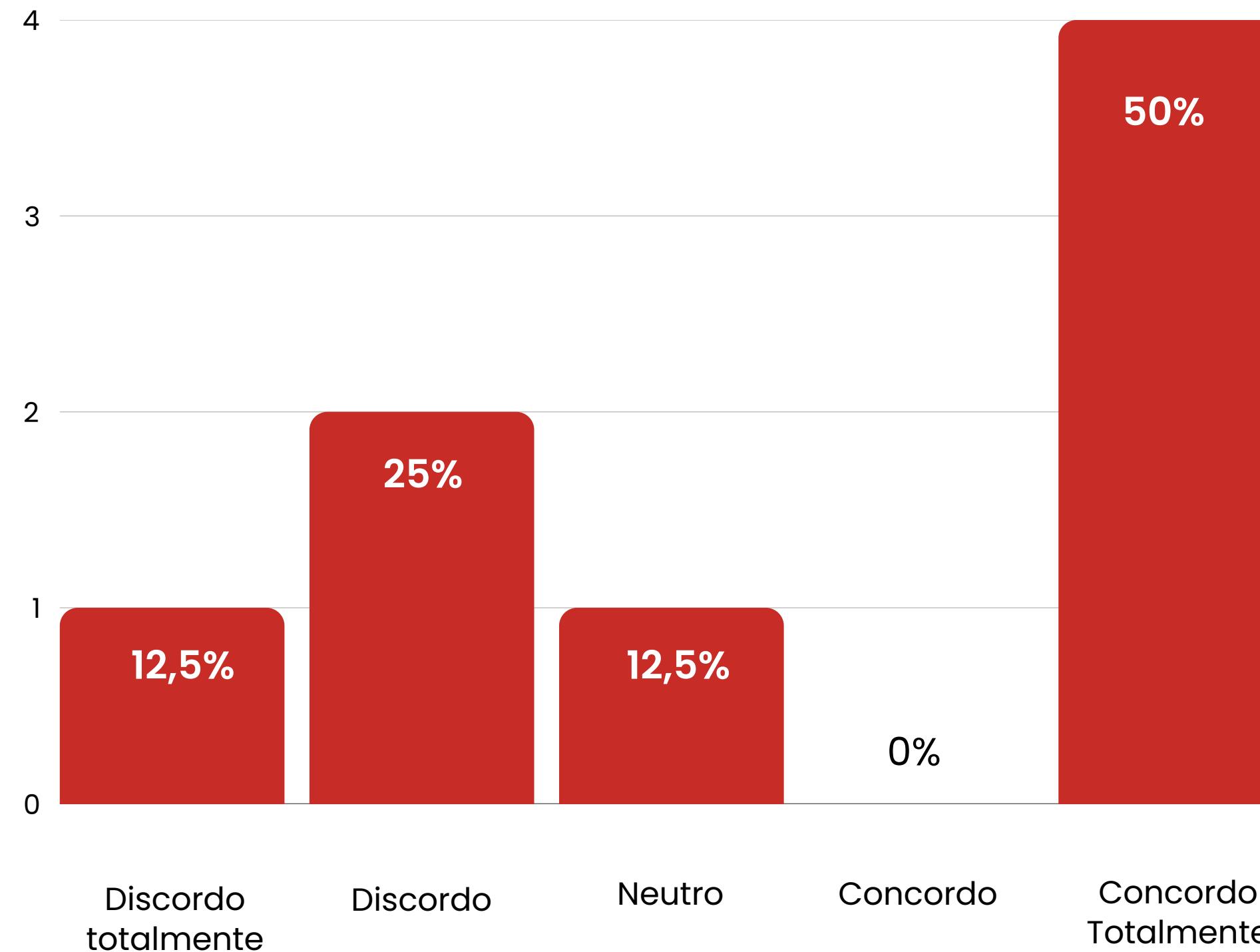


Gráfico 1 – Pergunta: Eu prefiro aprender com este jogo do que com outro método.
Fonte: Do Autor (2025)

Avaliação com Modelo MEEGA+

É claro para mim como o jogo está relacionado com corrupção e valores morais/éticos.

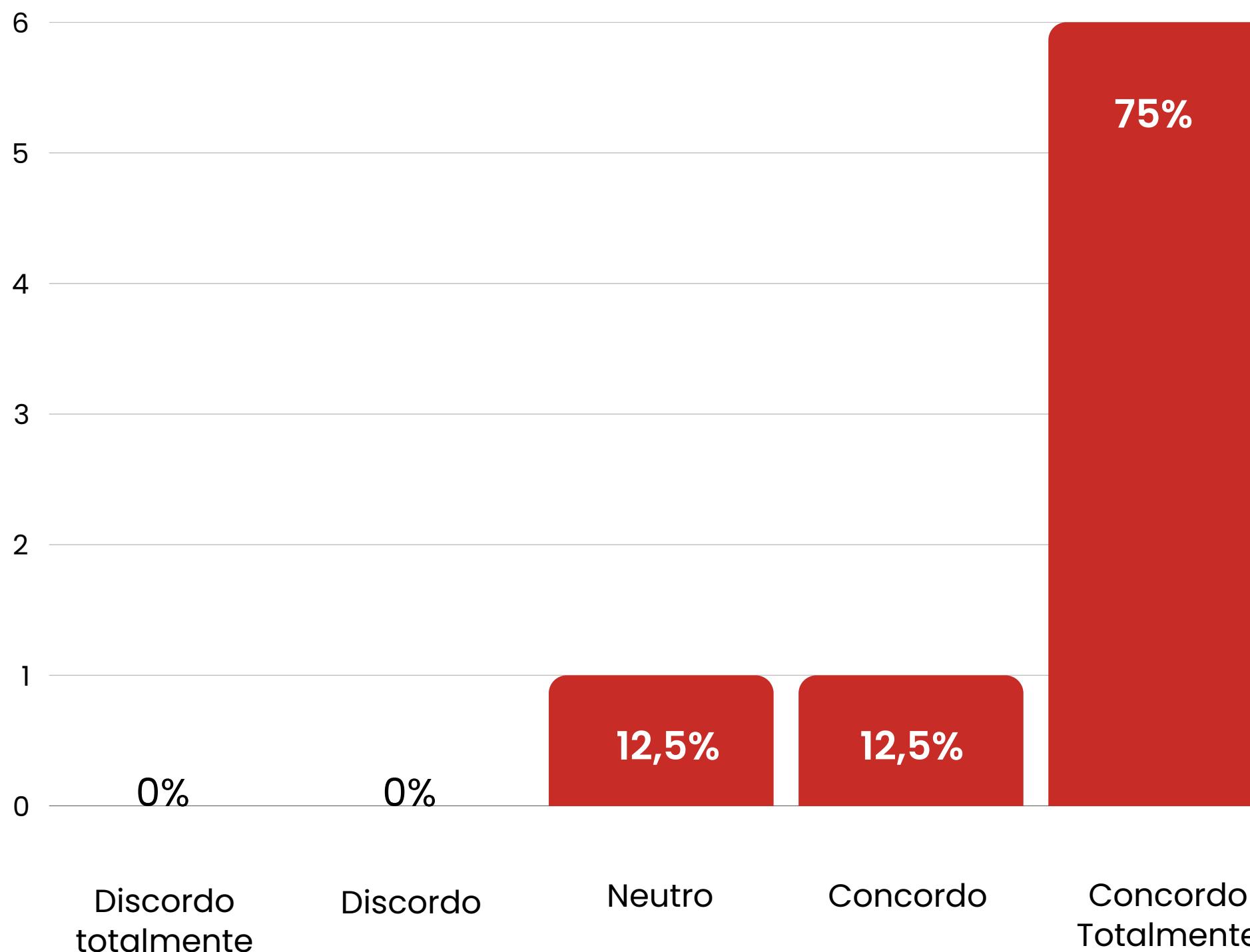


Gráfico 2 – Pergunta: É claro para mim como o jogo está relacionado com corrupção e valores morais/éticos.
Fonte: Do Autor (2025)

Avaliação com Modelo MEEGA+

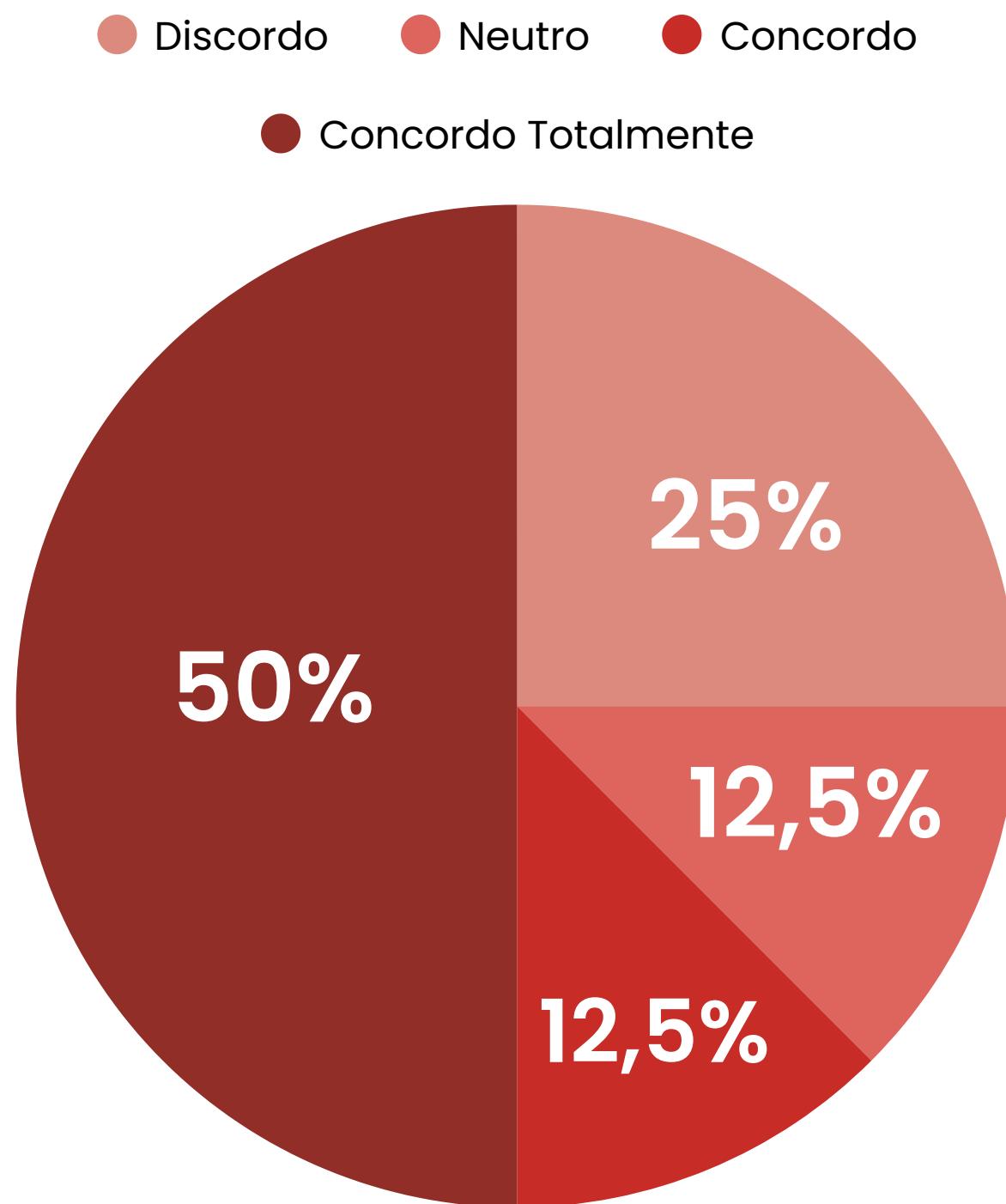


Gráfico 3 - O jogo foi eficiente para minha aprendizagem em tomada de decisões éticas e morais.
Fonte: Do Autor (2025)

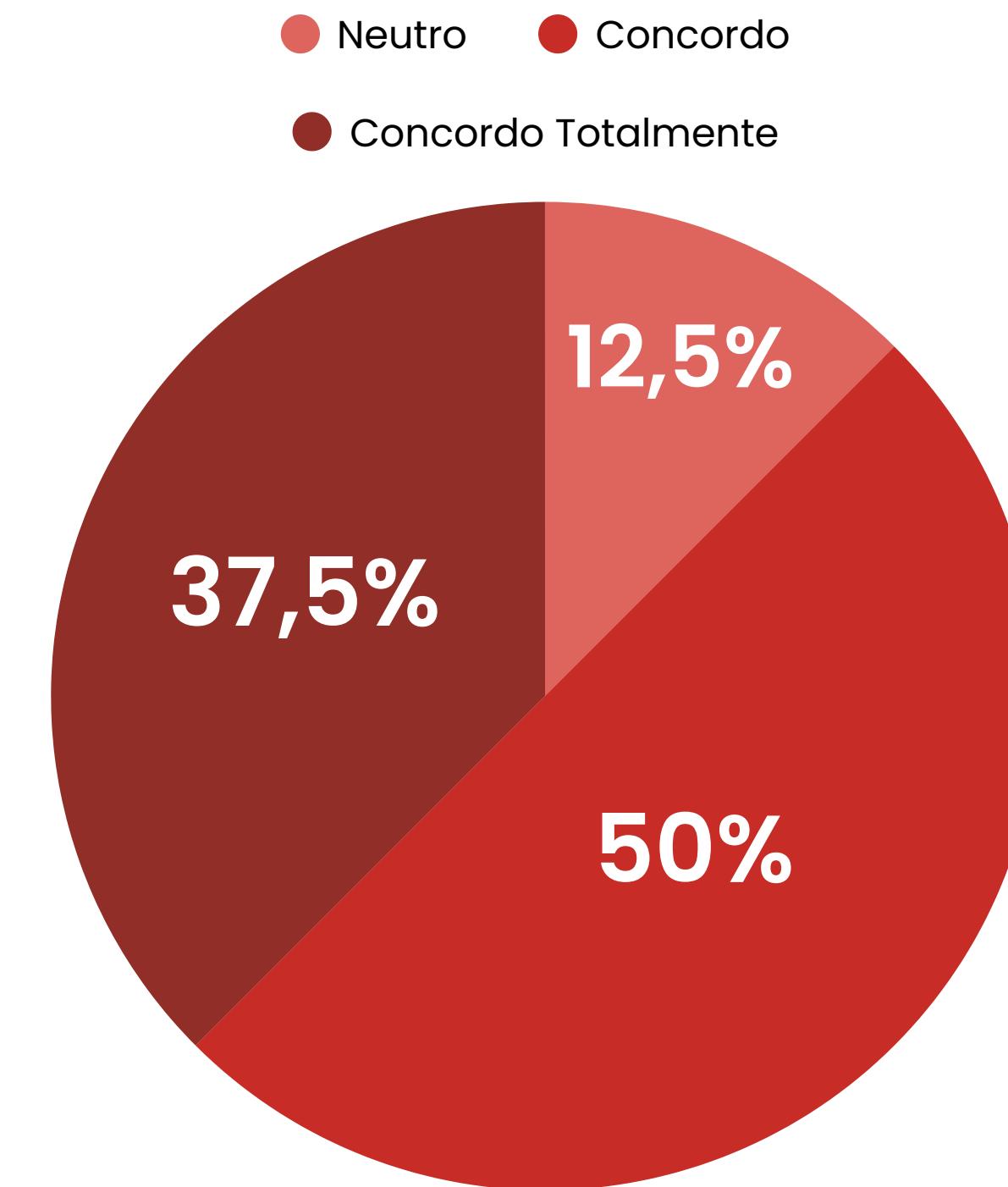


Gráfico 4 - Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes.
Fonte: Do Autor (2025)

Menção honrosa...

- Jogou e avaliou Cartas do Fado ao vivo para o público
- Desenvolvedor de jogos a 7 anos
- Feedbacks e críticas impactantes



Figura 12 – Erick 'Dininho' Silva Jogando Cartas do Fado
Fonte: Dininho (2025)

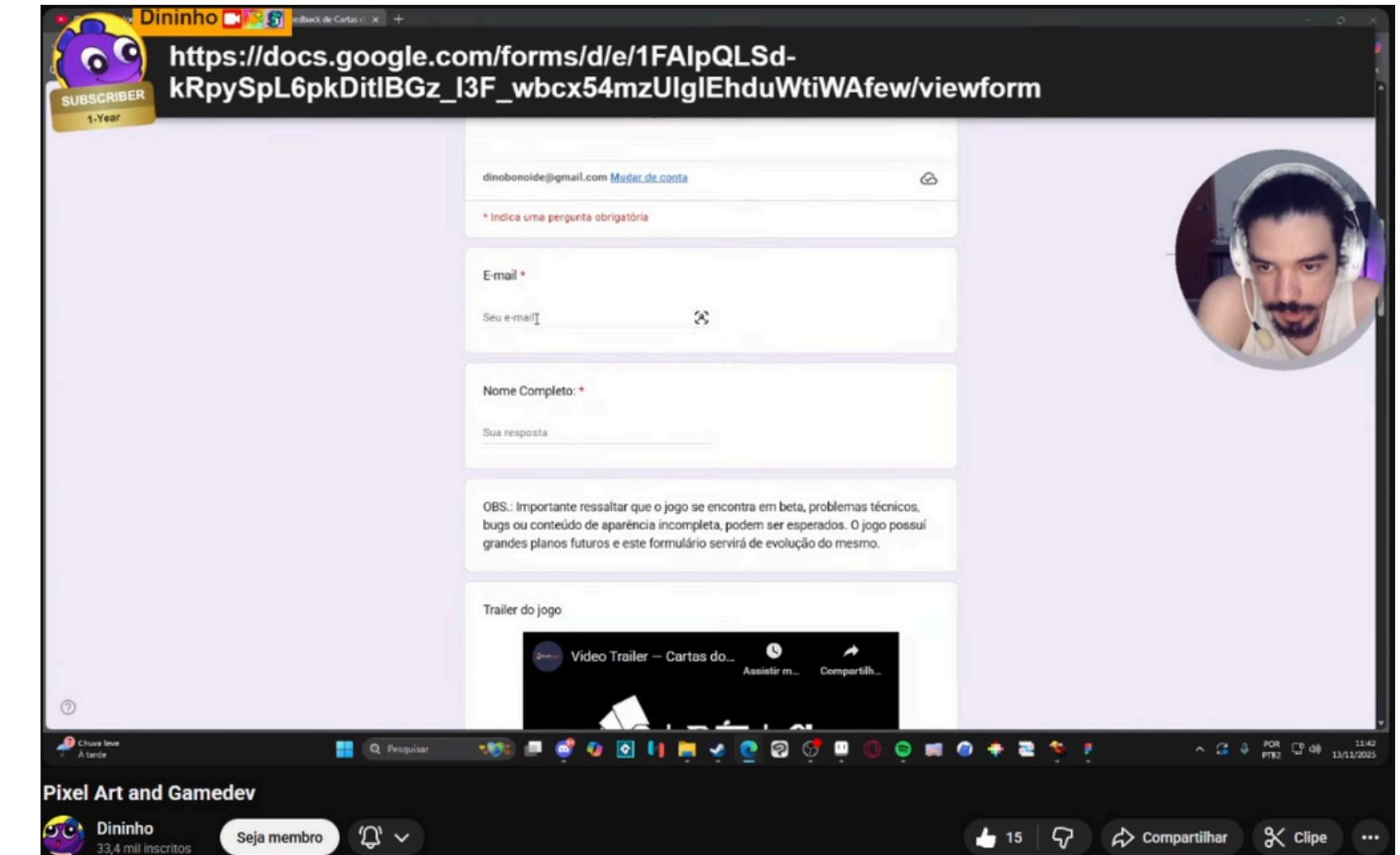


Figura 13 – Erick 'Dininho' Silva avaliando Cartas do Fado
Fonte: Dininho (2025)

Perspectivas Futuras

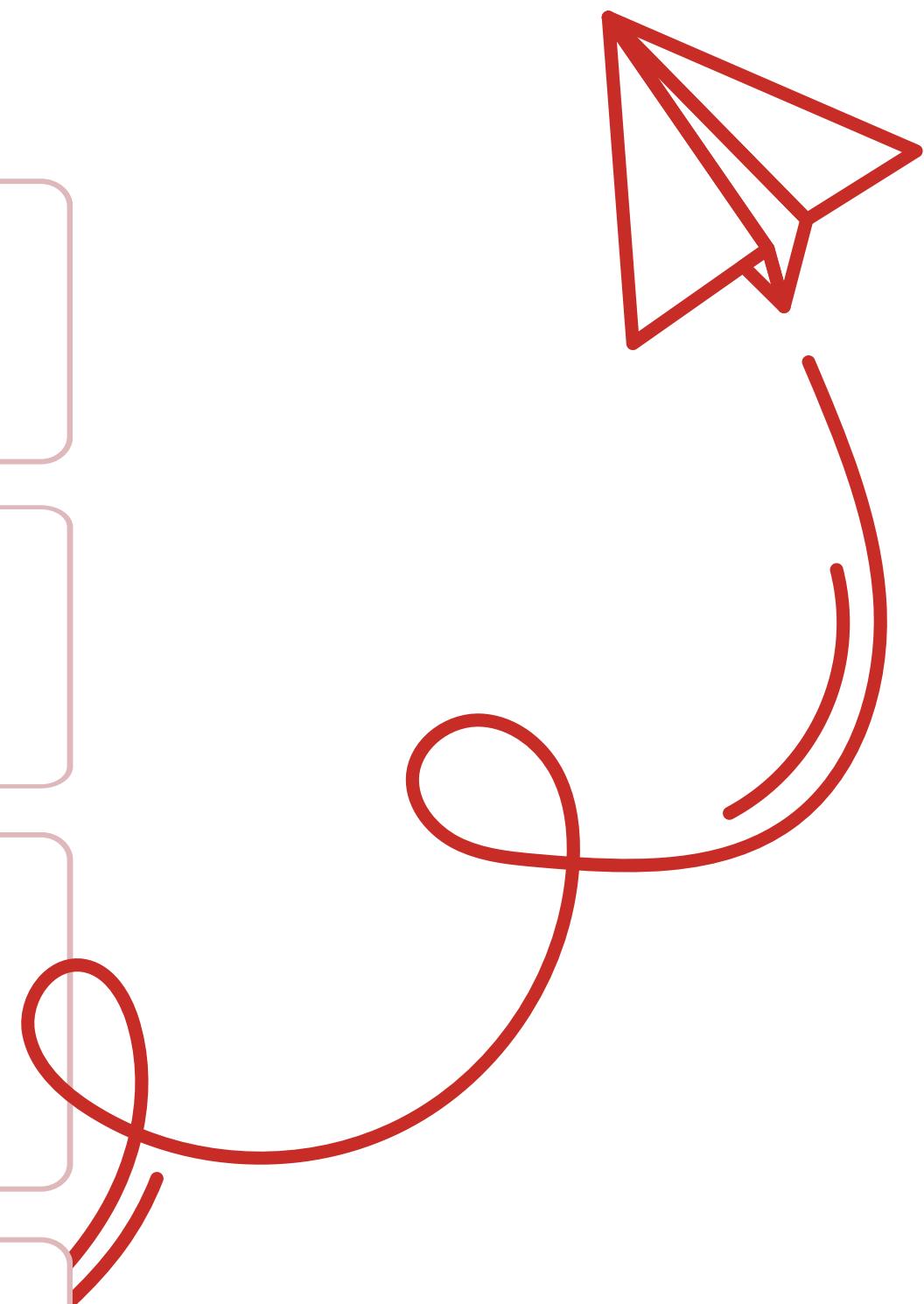
- Melhorias e correções**

Melhoria a partir dos feedbacks obtidos no questionário MEEGA+ e outros.
- Novas Cartas e Mecânicas**

Aprofundamento da experiência educativa e da jogabilidade.
- Integração de multijogador**

Expansão da experiência do jogo e permitir a comunicação em grupo em tempo real e compreensão dos objetivos
- Estudos de Impacto**

Pesquisas longitudinais sobre efeitos na formação ética de estudantes



Considerações Finais

- Corrupção é um problema global
- Normalização deve ser evitada

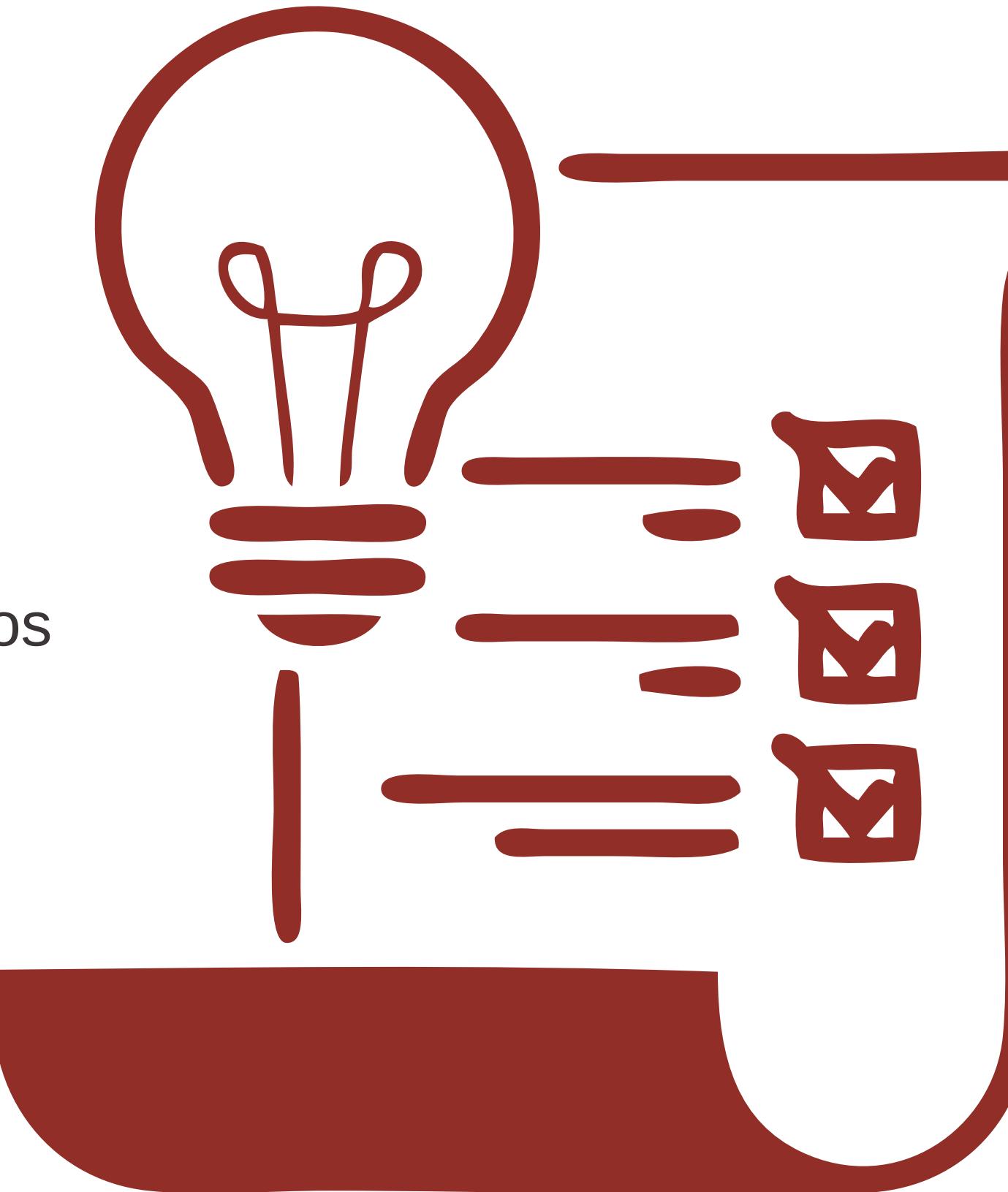
Tecnologia a Serviço da Ética

- Comprova o uso de jogos digitais como forma estratégica de ensino
- Ferramentas de transformação social, capaz de contribuir para uma sociedade mais justa e resistente à corrupção.
- Vivência das consequências da corrupção e praticar a resistência ética.



Grande potencial

- Grande potencial de aplicação em escolas
- Espaço seguro e lúdico para a vivência de dilemas éticos
- Exercício do pensamento crítico e tomada de decisões



Porém é importante entender...

- Problemas no entendimento do jogo
- Jogabilidade e acessibilidade a ser aprimorada
- Deficiência de tutoriais



Referências

- ABREU, V. S. d.; CLASSE, T. M. d. Endgame for corruption – a dpe-based framework to support the design of serious games for fight against corruption. *Journal on Interactive Systems*, v. 14, n. 1, p. 215–230, Jun. 2023. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jis/article/view/3165>.
- ADOLESCENTE, D. de Medicina do. Adolescentes, Jogos Eletrônicos e Gaming Disorder: Atualização, . 2023. 1–11 p.
- ALVES, E. A. B.; BRANCO, J. C. S. Possibilidades e desafios do uso de jogos digitais na educação. *Informação & Informação*, v. 29, n. 2, p. 1–23, 2024.
- ANDRIANI, L.; LOAIZA, M. M. E. Confiança institucional e corrupção: evidências da américa latina. *Revista Debates*, v. 15, n. 1, p. 247–274, abr. 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/debates/article/view/112643>.
- ARAFA, M. A. A. A.; BITTENCOURT, D.; RECK, J. R. Corrupção, ética governamental e corporativa: uma visão geral do progresso no direito comparado e no brasil. *Seqüência Estudos Jurídicos e Políticos*, v. 43, n. 90, p. 1–32, jul. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/sequencia/article/view/87454>.
- ARIF, Y. et al. A systematic literature review of serious games for physical education: Technologies, implementations, and evaluations. In: . [S.I.]: IGI Global, 2024. p. 1–36. ISBN 9798369339527.
- BORGATTO, G. P. e Christiane von Wangenheim e A. Meega+: Um modelo para a avaliação de jogos educacionais para o ensino de computação. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 27, n. 03, p. 52–81, 2019. ISSN 2317–6121. Disponível em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/rbie/article/view/v27n035281>.
- BRANDL, L. C.; SCHRADER, A. Serious games in higher education in the transforming process to education 4.0—systematized review. *Education Sciences*, v. 14, n. 3,, 2024. ISSN 2227–7102. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/3/281>.

Referências

- BRASIL, T. I. Brasil registra pior nota e pior posição da série histórica do Índice de Percepção da Corrupção, . 2025. Acesso em: 06 maio 2025. Disponível em: <https://transparenciainternacional.org.br/posts/brasil-registra-pior-nota-e-pior-posicao-da-serie-historica-do-indice-de-percecao-da-corrupcao/>.
- CHAN, A.; OWUSU, E. Corruption forms in the construction industry: Literature review. *Journal of Construction Engineering and Management*, v. 143,, 08 2017.
- CRIMES, E. das Nações Unidas sobre Drogas e. UNODC e Corrupção, . 2025. Acessado em: 14 maio 2025. Disponível em: <https://www.unodc.org/lpo-brazil/pt/corrupcao/index.html>.
- CRISP – Crisis Simulation for Peace e.V. Bribania - a simulation game on corruption, . 2023. Website da CRISP. Publicado em Germany. Disponível em: <https://crisp-berlin.org/news/new/bribania-a-simulation-game-on-corruption-2>.
- Departamento Nacional de Trânsito (DENATRAN). Aplicação da Gamificação como ferramenta de redução em acidentes de trânsito, . 2023. https://www.gov.br/transportes/pt-br/assuntos/transito/arquivos-senatran/educacao/premio_denatran. Premiação Categoria XI-2023. Acesso em: 27 maio 2025.
- DEVELLIS, R. Scale development: theory and applications, applied social research methods. sage publications. Thousand Oaks, „ p. 1–216, 01 2003.
- DING, A.-C. E.; YU, C.-H. Serious game-based learning and learning by making games: Types of game-based pedagogies and student gaming hours impact students' science learning outcomes. *Computers & Education*, Elsevier v. 218,, p. 105075, 2024.
- DININHO. Pixel Art e Gamedev, . 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=-Y0dOByqTtQ>. Publicado pelo canal Dininho. Acesso em: 14 nov. 2025.

Referências

- Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime (UNODC). UNODC Módulo 1: O que é a Corrupção e porque nos devemos importar? [s.l.], 2022. (Série de Módulos sobre Anticorrupção). Ferramentas de apoio ao desenvolvimento de conhecimentos para académicos e profissionais; Versão em língua portuguesa; Última revisão dos links em 19 de maio de 2022. Disponível em: https://grace.unodc.org/grace/uploads/documents/academics/Anti-Corruption_Module_1_What_Is_Corruption_and_Why_Should_We_Care_pt.pdf.
- FILGUEIRAS, F. A tolerância à corrupção no brasil: uma antinomia entre normas morais e prática social. *Opinião Pública*, Centro de Estudos de Opinião Pública da Universidade Estadual de Campinas v. 15, n. 2, p. 386–421, Nov 2009. ISSN 0104-6276. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-62762009000200005>.
- FILGUEIRAS, F. Corrupção, democracia e legitimidade. [s.l.]: Editora ufmg, 2008. 110 p. ISBN 9788570417053.
- FRAGELLI, R. R.; RUSKOWSKI, B. d. O. Design de jogos sérios: motivadores humanos com intencionalidade pedagógica. 1. ed. [s.l.]: Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade de Brasília (UnB), 2024. Recurso eletrônico.
- FU, F.-L.; SU, R.-C.; YU, S.-C. Egameflow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers Education*, v. 52, n. 1, p. 101–112, 2009. ISSN 0360-1315. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131508001024>.
- Games for Change. Games for Change 2024 G4C Impact Report. [s.l.], 2025. Acesso em: 17 maio 2025. Disponível em: <https://www.gamesforchange.org/wp-content/uploads/2025/01/2024-G4C-Impact-Report-2.pdf>.
- GONÇALVES, D. d. F. Aprendizagem baseada em jogos digitais: uma revisão sobre aplicação do minecraft education edition no ensino de química. *Tecnologias digitais aplicadas à educação*, 2024. GUIDO, B. Corrupção: conheça os principais tipos, . 2024. Disponível em: <https://uplexis.com.br/blog/artigos/principais-tipos-de-corrupcao/>.

Referências

- HARE, R.; TANG, Y.; FERGUSON, S. An intelligent serious game for digital logic education to enhance student learning. *IEEE Transactions on Education*, v. 67, n. 3, p. 387–394, 2024.
- JÚNIOR, A. A. C. O Ministério Público Brasileiro: Guardião do Princípio Constitucional Anticorrupção. 2023. Tese (Doutorado) – Universidade de Coimbra 2023.
- JÚNIOR, J. F. da C. et al. Um estudo sobre o uso da escala de likert na coleta de dados qualitativos e sua correlação com as ferramentas estatísticas. *CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES*, v. 17, n. 1, p. 360–376, jan. 2024. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/4009>.
- LINO, A. F. et al. Fighting or supporting corruption? the role of public sector audit organizations in brazil. *Critical Perspectives on Accounting*, v. 83,, p. 102384, 2022. ISSN 1045-2354. *Critical Auditing Studies*. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1045235421001039>.
- MACHADO, M. C. R.; SANTOS, R. C.; RAUPP, F. M. Combate a corrupção: uma articulação teórica dos temas responsabilidade social, governança corporativa e teoria da agência. *RGC-Revista de Governança Corporativa*, v. 11,, p. e0149–e0149, 2024.
- MACIEL, A. C. R. Os mecanismos de othering no combate à corrupção política. *Revista Direito e Práxis*, Universidade do Estado do Rio de Janeiro v. 15, n. 2, p. e67423, Apr 2024. ISSN 2179-8966. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2179-8966/2023/67423>.
- MARQUES, M. B.; OLIVEIRA-CASTRO, J. M. Um resgate histÓrico da corrupÇÃo e os desafios no seu enfrentamento. *Revista de Direito Brasileira*, v. 34, n. 13, p. 194–219, dez. 2023. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/rdb/article/view/7976>.

Referências

- MARTINS, P. D. G.; CORNACCHIONE, P. D. E. Editorial. Contabilidade Vista amp; Revista, v. 32, n. 1, p. 1–5, mar. 2021. Disponível em: <https://revistas.face.ufmg.br/index.php/contabilidadevistaerevista/article/view/6776>.
- MATHEIS, T. K. et al. Impactos da corrupção: a percepção dos brasileiros. Encontro Brasileiro de Administração Pública, 2022.
- MAZON, C.; LABRUNA, F.; ISSA, R. H. CorrupÇÃO sistÊmica, institucional e estrutural: ReflexÕes jusfilosÓficas. Revista da Defensoria Pública, v. 2, n. 33, p. 275–289, 2023. ISSN 2177-8116.
- MIRANDA, L. F. A análise neo-institucional da corrupção: corrupção e reformas. Perspectivas em Políticas Públicas, v. 13, n. 1, p. 48–64, jan./jun. 2016. ISSN 1806-5023. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1806-5023.2016v13n1p48>.
- MIRANDA, L. F. Unificando os conceitos de corrupção: uma abordagem através da nova metodologia dos conceitos. Revista Brasileira de Ciência Política, Universidade de Brasília. Instituto de Ciência Política, n. 25, p. 237–272, Jan 2018. ISSN 0103-3352. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0103-335220182507>.
- NADOLNY, V.; LEITE, Á. E. Minecraft education edition como possibilidade de recurso educacional aplicado ao tema da produção de energia. Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, v. 17, n. 2, 2024.
- NASCIMENTO, M. et al. InfluÊncia: um jogo de tabuleiro digital para percepção de valore ético-morais. In: ANAIS ESTENDIDOS DO XXII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL. 2023, Porto Alegre, RS, Brasil. Anais [...] Porto Alegre, RS, Brasil: SBC, 2023. p. 389–399. ISSN 0000-0000. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/27833.

Referências

- NOTARI, M. B. A corrupção no setor privado: análise dos atos corruptivos na cadeia de valor. R. Curso Dir. UNIFOR-MG, v. 10, n. 2, p. 51–70, jul/dez 2019. Acessado em 01 jun. 2025.
- OLIVEIRA, E. P. d. et al. Examining the phenomenon of corruption around the world: A look over the factor that interferer in corruption perception. Research, Society and Development, v. 10, n. 9, p. e32010918207, Jul. 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/18207>.
- OLIVEIRA, J.; ZACKSESKI, C. Corrupção: Causas, consequências e controle. Revista de Ensino, Pesquisa e Extensão em Gestão, v. 7, n. 1, p. e35624, mai 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/revenspesextgestao/article/view/35624>.
- OLIVEIRA, J. C.; ZACKSESKI, C. Corrupção: conceitos, tipos e mensuração. VEREDAS – Revista Interdisciplinar de Humanidades, v. 7, n. 13, p. 21–45, ago. 2024. Disponível em: <https://periodicos.unisa.br/index.php/veredas/article/view/591>.
- OLIVEIRA, T. M. d. et al. Integridade, ética e combate à corrupção no campo da administração pública brasileira: desafios conceituais e horizontes possíveis. Cadernos Gestão Pública e Cidadania, SciELO Brasil v. 29,, p. e92312, 2024.
- PEREIRA, R. d. S. et al. Índice de corrupção no mundo: examinando e percebendo os fatores que influenciam na percepção de corrupção. International Journal of Scientific Management and Tourism, v. 10, n. 2, p. e840, Apr. 2024. Disponível em: <https://ojs.scientificmanagementjournal.com/ojs/index.php/smj/article/view/840>.
- PÚBLICO, C. N. do M. CNMP apoia concurso do PNUD sobre propostas de jogos digitais contra corrupção, . 2019. Disponível em: <https://www.cnmp.mp.br/portal/todas-as-noticias/cnmp-apoia-concurso-do-pnud-sobre-propostas-de-jogos-digitais-contra-corrupcao>.

Referências

- QUEIROZ, M. D. M. de et al. Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil. *Revista EDaPECI*, v. 23, n. 1, p. 76–90, 2023.
- RANGEL, K. N. Ludicidade e CTSA no ensino médio: uma abordagem dos jogos educativos como mediador e divulgador da coleta e reciclagem do óleo residual de fritura, . 2021.
- SANTANA, R. d. S.; ZACCHI, V. J. Ética nos jogos digitais e formação de professores. *Revista Leitura*, , n. 72, p. 35–48, abr. 2022. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/revistaleitura/article/view/12529>.
- SANTOS, L. A. Compliance como mecanismo de combate à corrupção: comparativo da legislação brasileira com a perspectiva internacional. 2021. Dissertação (Dissertação(Mestrado em Direito, Justiça e Desenvolvimento)) – Instituto Brasileiro de Ensino,
- Desenvolvimento e Pesquisa (IDP) Brasília 2021. Acesso em: 01 jun. 2025. Disponível em: <https://repositorio.idp.edu.br/handle/123456789/3323>.
- SAVI, R.; WANGENHEIM, C. G. v.; BORGATTO, A. F. A model for the evaluation of educational games for teaching software engineering. In: 2011 25TH BRAZILIAN SYMPOSIUM ON SOFTWARE ENGINEERING. 2011. Anais [...] [S.I.: s.n.], 2011. p. 194–203.
- SENA, S. d. Jogos Digitais Educativos: Design Propositions para GDDE. 2017. Dissertação (Dissertação de Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/178089/346675.pdf>.
- SILVA, G. L. M. da; BARATA, T. Q. F. Game design e sustentabilidade: um mapeamento sistemático do estado da arte sobre jogos digitais na educação. PPG Design Caderno Científico, 2024.
- SODRE, F. R. A.; RAMOS, F. de S. Os impactos da corrupção no desenvolvimento humano, desigualdade de renda e pobreza dos municípios brasileiros. Banco do Nordeste, 2018.

Referências

- TRANSPARÊNCIA INTERNACIONAL – BRASIL. Corrupção e integridade no mercado brasileiro: a percepção dos profissionais de compliance,. 2024. Acesso em: 01 jun. 2025. Disponível em:
<https://transparenciainternacional.org.br/publicacoes/corrupcao-e-integridade-no-mercado-brasileiro/>.
- TROCHIM, W. The research methods knowledge base. Mason: Atomic Dog Publishing, p. 1–35, 01 2007. United Nations Pacific Regional Anti-Corruption (UN-PRAC) Project. Economic and Social Impacts of Corruption in the Pacific, . 2020. Publicado por UN-PRAC, uma iniciativa conjunta de UNODC e UNDP.
- URSO, P. O Peso da Corrupção: O Fardo Econômico das Práticas Ilícitas no Brasil, . 2024. Acesso em: 20 maio 2025. Disponível em: <https://institutomillenium.org.br/o-peso-da-corrupcao-o-fardo-economico-das-praticas-ilicitas-no-brasil/>.

Agradecimentos



MUITO OBRIGADO A TODOS QUE ESTIVERAM JUNTO COMIGO



MUITO OBRIGADO!