

25º Congresso Nacional de Iniciação Científica

TÍTULO: CARTAS DO FADO: ÉTICA E MORAL EM JOGO

CATEGORIA: CONCLUÍDO

ÁREA: CIÊNCIAS EXATAS, DA TERRA E AGRÁRIAS

SUBÁREA: Computação e Informática

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ - UTFPR

AUTOR(ES): MATHEUS VICTOR MARTINS, JOÃO PEDRO SILVA CASSIMIRO, YURI SILVESTRE ADMERTIDES, TOM OUTSUKI

ORIENTADOR(ES): ROBSON PARMEZAN BONIDIA

CATEGORIA CONCLUÍDO

1. RESUMO

Em um mundo cada vez mais interconectado, integridade, ética e combate à corrupção são fundamentais para a construção de uma sociedade justa. Quando enfraquecidos, esses valores abrem espaço para práticas corruptas que corroem instituições e ampliam desigualdades. Para enfrentar esse desafio de forma duradoura, é essencial que a educação ética seja estimulada desde cedo, oferecendo às novas gerações ferramentas para identificar e combater condutas antiéticas. Diante desse contexto, este trabalho apresenta o jogo digital educativo **Cartas do Fado**¹, que utiliza a dinâmica lúdica de papéis sociais para promover reflexão ética e cidadã. Com três cargos principais (honesto, médico e corrupto), os jogadores precisam tomar decisões coletivas, lidando com dilemas morais que contrapõem o interesse individual ao bem comum. Mais do que entretenimento, **Cartas do Fado** busca estimular a colaboração, o pensamento crítico e a consciência ética, demonstrando o potencial dos jogos digitais como ferramentas de ensino e formação cidadã.

2. INTRODUÇÃO

A corrupção constitui-se como um dos principais entraves ao desenvolvimento humano e socioeconômico, despertando crescente interesse acadêmico na busca por soluções viáveis para enfrentá-la (OLIVEIRA et al., 2021). Seus efeitos ultrapassam o desvio de recursos, corroendo a confiança nas instituições, perpetuando desigualdades e comprometendo a justiça social.

Embora amplamente reconhecida, a corrupção ainda é muitas vezes relativizada e negligenciada, enquanto agentes corruptos continuam a ampliar sua influência (FILGUEIRAS, 2009. OLIVEIRA; ZACKSESKI, 2024). Organizações internacionais, como a ONU, a UNODC e a Transparência Internacional, têm reiterado que o fenômeno não se limita a práticas isoladas de suborno, mas assume

¹ <https://inteligentehub.com.br/fado.html>

dimensões políticas, sociais e econômicas em escala global (CRIMES, 2025; ARAFA; BITTENCOURT; RECK, 2022).

No Brasil, o problema revela-se ainda mais crítico. Em 2024, o país registrou sua pior colocação no Índice de Percepção da Corrupção, ocupando o 107º lugar entre 180 nações, com apenas 34 pontos (BRASIL, 2025). Estimativas apontam que esse cenário provoca perdas anuais entre 1% e 4% do PIB (URSO, 2024), configurando um desafio estrutural que impacta o desenvolvimento e a confiança social. Casos emblemáticos, como os desdobramentos da operação Lava Jato, mostram que, embora a corrupção se manifeste de forma persistente, o país também se coloca como um campo fértil para testar e desenvolver estratégias de enfrentamento (LINO et al., 2022).

Diante desse panorama, torna-se evidente a urgência em investir em abordagens que ultrapassem medidas punitivas e fomentem uma cultura de integridade desde cedo. A educação ética e moral, aplicada desde a infância e adolescência, surge como caminho essencial para formar indivíduos capazes de reconhecer e combater práticas corruptas (MATHEIS et al., 2022). É nesse contexto que se insere a proposta do jogo digital educativo ***Cartas do Fado***, concebido como uma estratégia lúdica e inovadora para estimular a reflexão ética em crianças e jovens.

O jogo adota uma dinâmica de papéis inspirada em investigações coletivas, em que jogadores honestos devem cooperar enquanto um personagem corrupto busca manipular e alcançar objetivos individuais. Essa estrutura simbólica oferece um ambiente seguro para experimentar os efeitos de escolhas éticas e antiéticas, promovendo a internalização de valores como honestidade, empatia e cooperação. Mais do que entretenimento, ***Cartas do Fado*** alia tecnologia, lúdicode e ensino de valores, configurando-se como uma ferramenta de apoio à formação de sujeitos críticos e socialmente responsáveis.

3. OBJETIVOS

O objetivo principal do presente trabalho foi desenvolver o jogo digital ***Cartas do Fado*** como uma ferramenta de apoio no combate à corrupção, por meio de sua

aplicação como recurso pedagógico voltado ao ensino de ética, honestidade e responsabilidade social no ambiente escolar, com ênfase no público infantojuvenil. Além do presente objetivo geral, vários objetivos específicos foram propostos, entre eles:

- Investigar, por meio de revisão bibliográfica, o papel dos jogos digitais como instrumentos de apoio ao processo educativo e sua contribuição para o desenvolvimento de valores sociais e morais;
- Analisar o potencial dos jogos digitais como recursos didáticos voltados ao ensino de ética e honestidade, especialmente no contexto escolar;
- Estruturar e identificar as principais mecânicas e elementos interativos do jogo, destacando de que forma estes podem promover, de maneira lúdica, o aprendizado sobre condutas éticas e cooperativas;

4. METODOLOGIA

O projeto ***Cartas do Fado*** não foi baseado apenas em história e teorias, mas também precisou da tecnologia para ser concretizado e aplicado na prática, provando-se como uma solução válida. Para isso, adotou-se a Unity como engine principal, que, aliada ao Microsoft Visual Studio e à linguagem C#, permitiu o desenvolvimento do sistema, interface intuitiva e integração facilitada.

A aplicação conta ainda com banco de dados leve, integrado à própria *engine*, para organizar cartas, gerenciar jogadores e registrar interações em tempo real, garantindo fluidez tanto em ambientes online quanto offline. Além disso, o jogo foi concebido em 2D para ser executado em computadores de hardware modesto, especialmente em escolas, exigindo apenas 2–4 GB de RAM e processador dual-core.

Como um jogo digital, ***Cartas do Fado*** apresenta mecânicas elaboradas que visam proporcionar ao jogador uma experiência imersiva, ao mesmo tempo, em que promovem o aprendizado de valores éticos e morais. Com isso em mente, o jogo foi estruturado para exigir dos participantes o cumprimento de determinadas tarefas, cuja realização é essencial para o alcance da vitória, conforme os objetivos atribuídos a cada papel. A solução encontrada para atender a esse propósito e

alinhar-se à proposta central do jogo foi a implementação de um sistema de cargos, composto por três funções distintas:

- **Honesto:** Representa um cidadão comum que precisa sobreviver em um ambiente permeado pela corrupção. Seu papel é tomar decisões que favoreçam o bem coletivo, mantendo-se distante da linha que separa a honestidade da corrupção. É relevante destacar que o jogador honesto pode, ao longo da partida, tornar-se corrupto ao adotar posturas egoísticas e imorais, o que o transforma em uma peça auxiliar do corrupto.
- **Corrupto:** Figura central da narrativa, o corrupto é responsável por instaurar a desordem e testar os limites éticos dos demais jogadores. Sua função é influenciar negativamente o andamento da partida, buscando manipular os honestos, espalhar a corrupção entre os demais participantes e comprometer a coesão do grupo.
- **Médico:** aliado dos honestos, capaz de curar efeitos negativos e auxiliar na identificação do corrupto.

Com base no entendimento das mecânicas e dos cargos, é possível compreender os objetivos específicos atribuídos a cada um. Como já mencionado, a essência do jogo está no embate entre honestos e corrupto. Os jogadores honestos devem manter elevados seus níveis de moralidade e influência, concluir as tarefas propostas e, sobretudo, identificar corretamente o corrupto antes que este consiga desestabilizar completamente o grupo. Por outro lado, o corrupto tem como meta corromper os participantes, enfraquecer a integridade moral de seus adversários e evitar que sua identidade seja descoberta até que o grupo esteja suficientemente comprometido para ser derrotado.

Para garantir que as mecânicas do jogo funcionem de maneira coesa e fluida, foi necessária a implementação de sistemas específicos. Alguns dessas propostas são inspirados em jogos como o *Among Us*, enquanto outros foram desenvolvidos exclusivamente para o contexto de *Cartas do Fado*, como o sistema de cartas, moralidade, influência, loja, corrupção, entre outros.

5. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do jogo Cartas do Fado foi realizado em um ambiente estruturado e apoiado em ferramentas que permitiram transformar as ideias conceituais em uma aplicação digital sólida e funcional. Desde a fase inicial, foram definidos os métodos, recursos tecnológicos e artísticos que possibilitaram alcançar o objetivo do projeto: oferecer uma experiência lúdica imersiva que transmitisse valores éticos e morais por meio da interação em grupo.

5.1 DESENVOLVIMENTO VISUAL

O estilo visual foi outro aspecto essencial no processo de criação. Optou-se pelo estilo artístico em *pixel art*, que dialoga com a atmosfera sombria e vitoriana escolhida como ambientação do jogo. Cada elemento gráfico foi pensado para reforçar a proposta imersiva, desde os cenários animados até os modelos distintos de cartas e molduras visuais.

A criação seguiu referências históricas e simbólicas, como o Glifo Vitoriano, tipografia exclusiva do projeto, e o uso intencional de cores e símbolos para transmitir significados claros ao jogador. Por exemplo, tons de vermelho e preto foram aplicados para simbolizar perigo e alerta, enquanto o azul e branco remetem à ordem e responsabilidade, como na Carta Deveres de um Habitante. Essa etapa de desenvolvimento visual foi crucial para que a narrativa se integrasse às mecânicas, facilitando a compreensão do conteúdo e a imersão do público-alvo.

5.2 DESENVOLVIMENTO SONORO

A trilha sonora foi composta exclusivamente para o jogo, utilizando ferramentas como o *GarageBand* e bibliotecas de instrumentos virtuais. O objetivo foi criar atmosferas variadas que acompanhasssem o ritmo da narrativa, desde momentos de calma até situações de tensão e conflito. Foram compostas faixas que se destacam por sua função dentro da experiência do jogador:

- **Terra do Amanhã:** introduz o propósito do jogo em tom épico e acolhedor;
- **Canto da Vila:** transmite paz inicial, mas revela tensão crescente;
- **Brilho de Torbernita:** cria uma atmosfera misteriosa e perigosa;

- **Respiração:** minimalista, voltada à criação de suspense;

Além de outras faixas, como **Póstuma**, **Fleuma** e **A Que Custo**, que abordam temáticas de angústia, transcendência e dilemas morais.

5.3 AS CARTAS DO FADO

As cartas constituem a base estratégica do desenvolvimento. Elas foram pensadas e divididas em categorias (Cartas de Tarefas e Escolhas Morais, Cartas do Corrupto e Cartas do Médico), cada uma projetada com funcionalidades específicas que influenciam diretamente moralidade, veneno e demais atributos. Durante o processo de criação, buscou-se manter coesão entre design gráfico, efeitos sonoros e mecânicas associadas, garantindo que cada carta fosse não apenas um recurso de jogo, mas também um elemento narrativo e educativo.

6. RESULTADOS

Atualmente, o jogo Cartas do Fado encontra-se disponível gratuitamente para aplicação em escolas, possibilitando assim a comprovação de sua eficácia no ensino de valores éticos e morais, no estímulo à comunicação em grupo e na promoção de reflexões sobre escolhas individuais e coletivas. Nas imagens a seguir, é possível visualizar alguns dos elementos que compõem Cartas do Fado, bem como a ambientação desenvolvida para potencializar tais reflexões.



Figura 1: Menu de *Cartas do Fado*.

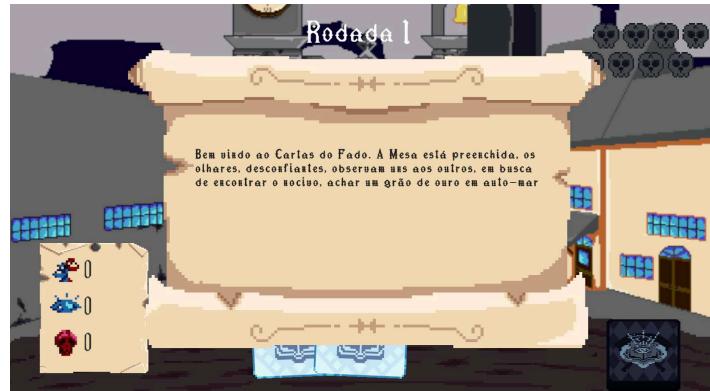


Figura 2: Mensagem de introdução do cenário ao jogador.



Figura 3: Visualização da carta de um dos três cargos disponíveis: honesto.



Figura 4: Visualização da loja de itens do jogo.

O jogo em sua versão completa está disponível para download gratuito no site oficial², aberto a todos os públicos, bem como a críticas construtivas, feedbacks e propostas de utilização em escolas com fins de estudo e análise de impacto. Dessa forma, o projeto encontra-se em um estado sólido, com sistemas finalizados e estrategicamente pensados para alcançar seu objetivo principal: o **ensino de**

² <https://inteligentehub.com.br/fado.html>

valores éticos e morais por meio de experiências interativas, comunicação em grupo e imersão em um ambiente narrativo envolvente.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do jogo Cartas do Fado representou não apenas a criação de um produto digital, mas também a materialização de uma proposta educacional inovadora, voltada ao ensino de valores éticos e ao combate à corrupção. Desde o início, o objetivo central deste trabalho foi explorar como os jogos eletrônicos podem ser mais do que formas de entretenimento, tornando-se ferramentas eficazes no processo de formação cidadã de crianças, jovens e adultos.

Através da pesquisa teórica, da concepção do projeto e da fase de testes a qual o jogo se encontra, foi possível verificar que a gamificação, quando aplicada em um contexto educacional, pode favorecer o engajamento dos alunos e potencializar o aprendizado. **Cartas do Fado** conseguiu unir narrativa envolvente, mecânicas de jogo acessíveis e desafios estratégicos que estimulam a reflexão sobre honestidade, responsabilidade e consequências das escolhas, demonstrando sua relevância como instrumento pedagógico.

Os resultados obtidos até o momento apresentam que a proposta possui grande potencial de aplicação em ambientes escolares, já que proporciona um espaço seguro e lúdico para a vivência de dilemas éticos. Mais do que transmitir conhecimento, o jogo convida o jogador a exercitar o pensamento crítico e a tomar decisões que refletem diretamente em sua percepção sobre valores morais e práticas sociais.

Como perspectivas futuras, vislumbra-se a ampliação da plataforma, com a inclusão de novos cenários, cartas e narrativas que aprofundem ainda mais a experiência educativa. Também se considera a possibilidade de parcerias com instituições de ensino e órgãos públicos, a fim de integrar o jogo a programas oficiais de educação cidadã e combate à corrupção.

Em síntese, o Cartas do Fado demonstra que os jogos digitais podem e ocupar um papel de destaque na educação contemporânea. Ao unir tecnologia,

Iudicidade e reflexão ética, o projeto se apresenta como uma poderosa ferramenta de transformação social, capaz de contribuir para a construção de uma sociedade mais justa, consciente e resistente às práticas corruptas.

8. FONTES CONSULTADAS

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>

FARIA, R. C. e M. Joy e as letrinhas: um serious game como ferramenta de auxílio no processo de alfabetização de crianças do ensino fundamental. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 25, n. 02, p. 61, 2017. ISSN 2317-6121. Disponível em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/rbie/article/view/6563>

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>

GROSSI, M. G. R.; RIBEIRO, L. M. Vida digital: tendências e desafios para a EAD e o home office pós-pandemia. *Connection Line – Revista Eletrônica do UNIVAG*, v. 31, n. 31, jul. 2024. Disponível em: <https://periodicos.univag.com.br/index.php/CONNECTIONLINE/article/view/2548>

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>

MATHEIS, T. K. et al. Impactos da corrupção: a percepção dos brasileiros. *Encontro Brasileiro de Administração Pública*, 2022.

NAÇÕES UNIDAS SOBRE DROGAS E CRIMES. UNODC e Corrupção. 2025. Acesso em: 14 maio 2025. Disponível em: <https://www.unodc.org/lpo-brazil/pt/corrupcao/index.html>

OLIVEIRA, E. P. de et al. Examining the phenomenon of corruption around the world: A look over the factors that interfere 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, maio 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/revenspesextgestao/article/view/35624>

TRANSPARÊNCIA INTERNACIONAL BRASIL. 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-percepcao-da-corrupcao/>

URSO, P. O peso da corrupção: o fardo econômico das práticas ilícitas no Brasil. Instituto Millenium, 2024. Acesso em: 20 maio 2025. Disponível em: <https://institutomillenium.org.br/o-peso-da-corrupcao-o-fardo-economico-das-praticas-ilicitas-no-brasil/>