

OBSERVAÇÃO DA AÇÃO DA TRAPAÇA: UM ESTUDO COM CRIANÇAS E ADOLESCENTES¹

Alice Melo Pessotti

Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Universidade Federal do Espírito Santo

Antonio Carlos Ortega

Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Universidade Federal do Espírito Santo

Heloisa Moulin de Alencar

Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Universidade Federal do Espírito Santo

Resumo: O objetivo desta pesquisa foi verificar se crianças e adolescentes trapaceiam em uma situação de jogos de regras. Participaram desta 60 estudantes, com idades entre 5 e 10 anos. Para a concretização do estudo realizamos um experimento no qual havia um campeonato entre a pesquisadora e o participante, que eram observados através de espelho unidirecional. Verificamos maior incidência de comportamentos de trapaça entre os participantes de 5 anos (n=18; 90%), em relação aos de 10 anos (n=7; 35%) e de 15 anos (n=20; 100%). Isso permite notarmos que há relação a incidência dos comportamentos de trapaça e a faixa-etária pesquisada.

Palavras Chave: Trapaça, ação moral, jogos de regras.

1. Introdução

Temos discutido com muita frequência os termos ‘moral e ética’ nos últimos tempos, seja nos meios de comunicação, para recriminar este ou aquele comportamento, seja nos meios acadêmicos, para determinar se uma pesquisa fere ou não direitos humanos (La Taille, 2008). Apesar dessa discussão ser antiga, ela continua sendo necessária, pois questões

¹ Este trabalho consiste em um recorte da tese de doutorado intitulada “Desenvolvimento Moral e Trapaça: um Estudo com Crianças e Adolescentes” da primeira autora (Pessotti, 2015), sob a orientação do segundo autor e coorientada pela terceira autora.

relacionadas ao comportamento moral têm sido constantemente acompanhadas e questionadas à psicologia (Pessotti, 2015).

Neste contexto e a partir de nossas próprias perguntas no que se refere ao que faz um sujeito escolher o comportamento moral, desenvolvemos esta pesquisa, que tem o intuito de observar se crianças e adolescentes trapaceariam em uma situação oportuna no decorrer de um jogo de regras. Escolhemos estudar o jogo por concordamos com Piaget (1932/1994) quando este aponta o lugar social nas situações de jogos: o jogo constitui um lugar de socialização, que favorece a aquisição de valores, a compreensão do contexto e proporciona uma relação mais próxima com a realidade (Ramos, 2006). Caso as regras sejam desrespeitadas e seja percebido pelo adversário, toda a situação de jogo e as relações ali existentes ficam comprometidas (Piaget, 1932/1994; Macedo, 1994/2002). Além disso, podemos afirmar que trapacear diz respeito a uma situação na qual uma pessoa usa de vantagens ilícitas para se beneficiar em relação a outras pessoas, pois consideramos, assim como Luna (2008), que a trapaça exige malícia por parte daquele que a comete, bem como a capacidade de articulação de várias informações ao mesmo tempo.

Segundo Macedo (1994/2002) e Macedo, Petty e Passos (2005), as regras do jogo servem justamente para não haver a trapaça. Elas são leis fixadoras dos limites dentro do jogo, aos quais os jogadores devem se submeter. Desse modo, as regras formam um conjunto de procedimentos externos que foram ensinados por outrem e que precisam ser respeitados para a manutenção de uma boa relação durante o jogo

Alencar (2010) verificou que, quanto maior a população de determinado local, fica mais difícil manter a cooperação, tendo em vista a dificuldade em descobrir um trapaceiro inserido em um grande grupo. Alencar (2010), Alencar, Siqueira e Yamamoto (2008) e Krause e Harbaugh (2000) observaram que a cooperação tendia a ser mais prevalente do que a trapaça quando os participantes percebiam a existência desse laço de confiança entre eles. Em relação aos dados deste estudo, verificamos que a população inserida na pesquisa no momento do jogo era pequena, portanto fácil de ser descoberta. Dessa forma, podemos supor que, caso os grupos fossem maiores, a trapaça aumentaria visto a dificuldade de distinguir o momento em que ela poderia ou não acontecer.

Para Macedo, Petty e Passos (2005), a ação de jogar impõe autodisciplina, ou seja, é importante conseguir adiar os desejos para conseguir melhores resultados. Dessa forma, o sujeito deve ser capaz de escolher se submeter a determinadas regras e comportamentos, mesmo diante de dificuldades, de modo que ele, sujeito, se responsabilize pelas suas próprias

atitudes e consequências por elas geradas. Além disso, é importante que a vitória aconteça de forma justa, sendo esta legitimada pela regra: não trapacear.

De acordo com Piaget (1932/1994), mesmo diante das regras do jogo estabelecidas, existe a possibilidade de o sujeito sentir-se instigado a trapacear, pois muitas vezes o desejo de vencer envolve questões afetivas, como tolerância à frustração e contexto social. Esse autor acredita que a trapaça é um desrespeito do sujeito para consigo, pois, ao trapacear, há uma descrença na sua capacidade de vencer por suas próprias estruturas. Além disso, Piaget (1932/1994) postula que, quando o sujeito se sente desafiado e tem como valor superar as adversidades, age com disciplina, porque visa a reequilibração do próprio sistema. Dessa forma, a criança indisciplinada não faz coordenações suficientes para resolver os desafios do jogo porque se dispersa, apresenta dificuldades para raciocinar e desrespeita colegas e professores, o que traz prejuízos para ela mesma.

Para La Taille (2002) e Araújo (2000), a indisciplina é decorrente do enfraquecimento do vínculo entre moralidade e vergonha que, em seu ponto de vista, é o sentimento regulador da moral. Desse modo, um comportamento só será disciplinado se o sujeito obrigar-se a seguir determinada regra, contudo, diante de situações cooperativas, existe uma maior tendência do sentimento de obrigatoriedade ser mais intenso. Logo, o sujeito só segue uma regra se escolher isso, o que está inserido no plano da vontade e da expansão de si, portanto, o plano ético (La Taille, 2006).

Outros autores também se propuseram a compreender as causas dos comportamentos morais e discutem diferentes causas para ele. Harding, Carpenter, Finelli e Passow (2004) debatem que as possibilidades de ser pego cometendo uma ação indesejada e o desejo de realizar e dominar uma tarefa também podem influenciar na decisão de agir desonestamente. Os autores apontam a pressão, a falta de motivação e a percepção de uma tarefa ser desnecessária também contribuem para um caminhar em direção à trapaça.

Krause e Harbaugh (2000) também observaram uma maior tendência na cooperação entre os mais velhos, mas isso não significou que os mais jovens não trapacearam. Para eles, a ausência do comportamento cooperativo nos mais novos tem relação com a dificuldade deles perceberem os ganhos que existem em não cooperar. Além disso, para Krause e Harbaugh (2000), as crianças mais jovens aprendem a ser trapaceiras observando os mais velhos trapacear.

Harding, Carpenter, Finelli e Passow (2004) destacaram os elementos contextuais como influências para esse comportamento referentes à vida acadêmica, a saber: a) tempo para concluir a atividade, b) despreparo para avaliação, c) falta de motivação, d) pressão da

nota, e) merecimento do professor, e) dificuldade na matéria. Da mesma forma, os fatores que conduzem a não trapacear: a) vergonha, consciência, culpa, respeito próprio, b) possibilidade de ser pego e medo de sanções, c) desejo de aprender e fazer o próprio trabalho.

Portanto, é possível observar uma série de fatores apontados como causas do comportamento de trapaça. Ressaltamos que em nenhum momento houve um autor argumentado que o ponto de vista estudado por ele seria a única causa da trapaça, defendendo a ideia de que há um contexto propiciador da presença desse comportamento, mas sempre uma consideração de que o comportamento deve ser mais bem estudado.

2. Metodologia

Esta pesquisa envolveu 60 crianças e adolescentes provenientes de escolas particulares de ensino fundamental e médio da cidade de Linhares/ES, distribuídos de acordo com a idade e o sexo.

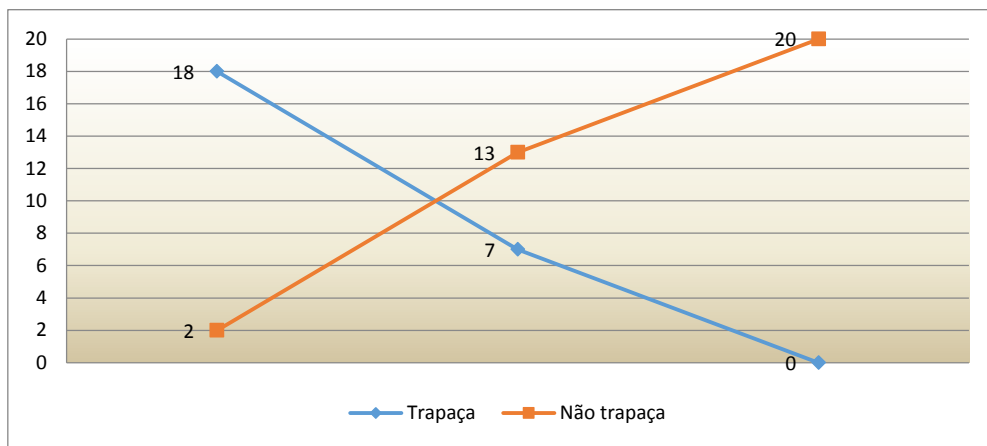
Nossa escolha foi por realizar um experimento de ordem prática (observação do jogo), apesar da concordância com Resende (2011) sobre as dificuldades de se estudar essa temática em relação à observação direta. Assim, os participantes foram submetidos a um experimento envolvendo o jogo Cara a Cara (com as crianças de 5 e 10 anos) e a versão deste jogo com animais denominada Arca de Noé (com os adolescentes), constituído de dois momentos, a saber: (a) aprendizagem do jogo e (b) campeonato. Ressaltamos que o experimento ocorreu em uma sala que continha um espelho unidirecional para que o mesmo pudesse ser observado por estudantes de psicologia de uma faculdade local.

No primeiro momento, apresentávamos o jogo aos participantes e acordávamos as regras que seriam seguidas. Logo após, jogávamos as três partidas do campeonato. Durante a Partida 2 do campeonato, um dos observadores vinha à sala, informava a pesquisadora a ocorrência de um problema e pedia ajuda para solucioná-lo. Nesse momento, a pesquisadora se retirava e o participante ficava sozinho na sala durante três minutos. O propósito dessa "saída" foi o de criar uma ocasião que permitisse verificar a existência ou não da trapaça. Desse modo, se institui uma forma para observar, por meio do espelho unidirecional, se o participante olharia ou não o jogo adversário enquanto estivesse sozinho e como faria isso. Após o retorno à sala, dava-se continuidade ao jogo a partir da jogada interrompida, porém sempre perguntando aos participantes por qual ponto do jogo deveríamos começar. A partir de então essa partida terminava e, em seguida, o campeonato, para prosseguir com o experimento e realizar a última parte da coleta.

3. Resultados e Discussão

A partir do experimento narrado, analisamos o comportamento **da trapaça na ausência da experimentadora**, ou seja, se o participante olhou ou não a nossa carta enquanto estivemos fora da sala de observação. Como pode ser visto na Figura XX, é possível concluir que entre os menores há uma grande incidência de trapaça, que começa a diminuir a partir dos 10 anos, sendo totalmente suprimida a partir dos 15 anos.

Figura 1: Presença e ausência de trapaça na observação do jogo



Outros estudos, como os de Alencar, Siqueira e Yamamoto (2008), Resende (2011) e Eugênio (2013) encontraram dados semelhantes aos nossos. Estas pesquisas mostraram que é comum que os mais novos pratiquem mais comportamentos de trapaça em relação aos mais velhos, contudo, as explicações dadas por estes são bastante variadas, até porque os contextos estudados foram diferentes.

Ainda observamos que pesquisas que investigaram o comportamento desonesto em outros contextos alcançaram resultados semelhantes aos deste estudo. No que tange ao **contexto escolar e universitário**, Resende (2011) demonstrou em seu estudo grande frequência de desonestidade entre alunos e/ou professores. Esse dado também se repetiu em situações esportivas com ou sem **competição** (Ciriaco, Rocha & Garcia, 2008; Rubio, 2006), de **ganho financeiro** (Gravet, 2012) e em **contextos diversos** (Eugênio, 2013).

Como é possível observar na discussão acima, os dados desta pesquisa também foram verificados por outros autores, o que nos permite afirmar que existe alguma relação com o progresso do desenvolvimento e a incidência dos comportamentos de trapaça, visto que fica bastante evidente o quanto eles diminuem com a idade.

Além da incidência da trapaça, também foi importante analisar a forma como ela ocorreu. É possível visualizar na Tabela XX a ocorrência de uma maior variedade nos

comportamentos de trapaça entre os participantes de 5 anos em relação aos de 10. Da mesma forma, fica claro, por meio das ações observadas, que todos aqueles que trapacearam, cometeram o ato intencionalmente (Macedo, 1994/2002; Luna, 2008).

Tabela 1: Observação da ação da trapaça na ausência da experimentadora em função da idade dos participantes.

Ação	5 anos	10 anos	15 anos
Olhou a carta adversária	14	5	0
Ausência de trapaça	4	14	20
Abaixou as peças do próprio tabuleiro	4	0	0
Levantou peças do jogo do adversário	2	0	0
Organizou o bolo de cartas para vencer o jogo	0	2	0

Os resultados obtidos referentes à observação da trapaça mostraram que o único comportamento comum a duas idades (5 e 10 anos) foi o de *olhar a carta adversária* (5 anos: n=14; 50%; 10 anos: n=5; 25%). Encontram-se nessa categoria todas aquelas condutas em que os participantes (a) iam em direção ao jogo da adversária com o objetivo de olhar a carta de adivinhação, (b) se deslocavam até à porta para, de lá, olhar o jogo da oponente, (c) retiravam a carta da pesquisadora do tabuleiro e olhavam, e (d) viravam o tabuleiro da adversária para olhar seu jogo.

Houve outros casos em que as crianças trapacearam, porém deixaram indícios de suas ações. Elas *abaixaram as peças do próprio tabuleiro* (n=4; 14,3%), trocaram a carta de adivinhação (n=4; 14,3%) e/ou *levantaram as peças do jogo do adversário* (n=2; 7,2%). Essas ações foram observadas apenas nas crianças de cinco anos, e existe a hipótese de que esses comportamentos decorrem da influência do egocentrismo sob o pensamento infantil, típico do estágio pré-operatório, pois ele dificulta a análise da criança sob outra ótica, que não a delas (Piaget, 1932/1994).

Ao recorrer à literatura para refletir melhor sobre a hipótese deste estudo, notamos que há poucas pesquisas abordando as atitudes em torno dos comportamentos de trapaça estudados, até porque poucas se utilizam de experimentos práticos para retratar esse tema (Cizek, 1999). Entretanto, foi possível cogitar sobre o egocentrismo do estágio pré-operatório e reconhecer que ele é um impedimento para as práticas morais efetivas, pois dificulta o processo cognitivo do sujeito sobre o motivo das regras, que auxilia na análise da importância de seguir a elas e coordena as ações. Assim, a consciência moral (que inspira a noção de dever e determina a ação pela vontade de executá-la de acordo com o sentimento de dever) ainda não integra o universo moral da criança e ela acaba cometendo atos em desacordo com as

normas vigentes, muitas vezes sem saber o motivo pelo qual age de determinada forma. Logo, o sujeito age conforme a regra quando há respeito mútuo, em que a ação mediada pelos parâmetros morais acontece pela vontade porque há uma lei moral efetiva (Piaget, 1932/1994; La Taille, 2006).

Sobre as outras ações de trapaça verificadas no presente trabalho, a primeira delas (*abaixou as peças do próprio tabuleiro*) refere-se ao fato de os sujeitos abaixarem ora algumas peças do próprio tabuleiro e ora todas elas. Houve casos em que os participantes visualizavam a carta de adivinhação do adversário, em seguida iam até o próprio tabuleiro e abaixavam todas as peças que o compunham, deixando de pé apenas aquela que correspondia à carta vista antes. Desse modo, quando retornávamos à sala, o participante já dizia qual era a sua peça e 'ganhava' o jogo.

Também houve participantes que *levantaram as peças do tabuleiro adversário*. Nesses casos, observamos que eles interferiam diretamente no tabuleiro adversário, ficando claro para a experimentadora que havia ocorrido alguma ação de trapaça. Outra atitude de crianças menores também observada neste experimento foi a de *trocar a carta a ser descoberta*, isto é, o participante trocava a carta de adivinhação, ora a dela e ora a do adversário. Quando fazia isso em relação à sua própria carta, o adversário continuava tentando adivinhar características da carta anterior (visto que ele já tinha um raciocínio instaurado a partir daquela primeira carta), porém ele não acertaria porque a 'carinha' era outra, o que aumentava a possibilidade dele mesmo ganhar a partida.

Quando a carta trocada era a do adversário, além de a criança denunciar a ação cometida, pois, assim que a pesquisadora olhasse para sua carta de adivinhação ela saberia que era outra, ele afastava as próprias possibilidades de ganhar, porque havia um raciocínio de jogo no tabuleiro voltado para a primeira carta. Com isso, as dificuldades impostas para vencer o jogo eram destinadas a ele mesmo, em vez de ser ao adversário.

Por fim, ainda é preciso destacar que houve dois participantes de 10 anos (10%) incluídos na categoria *organizou o bolo de cartas para vencer*. Eles pegaram o bolo de cartas quando da sala e o organizaram de acordo com uma ordem determinada por eles. Em um dos casos, a trapaça não foi bem sucedida, porque, quando começou uma nova partida, as cartas foram embaralhadas novamente, desfazendo a ordem posta pelo participante.

A constatação desses dados iniciou um processo de reflexão sobre o quanto os elementos cognitivos podem ter influenciado essas ações, uma vez que as crianças de 5 anos emitiram comportamentos denominados de 'menos elaborados', pois forneciam muitas possibilidades de serem descobertos, enquanto as de 10 anos intervinham sob o jogo

sorratamente e de forma 'mais elaborada', anulando quase que sempre as suspeitas de trapaça.

Outro aspecto analisado foi o modo como os participantes se comportaram quando retornamos à sala de observação. Dessa forma, nossas perguntas foram: o que as crianças e os adolescentes fariam quando o jogo foi reiniciado? Eles continuariam jogando ou falariam sobre a trapaça (quando essa ocorria)? Os dados por nós coletados mostram que a maior parte dos participantes de 5 anos (n=12; 60%), de 10 anos (n=15; 75%), e a totalidade dos adolescentes (n=20; 100%) não trapacearam na nossa presença, ou seja, quando retornamos à sala e demos continuidade ao jogo, os participantes jogavam de forma honesta ou não usufruíam das vantagens que tinham, quando a tinham.

Apesar de o alto número de não trapaça em nossa ausência, é preciso ressaltar que apenas dois participantes de 5 anos (10%) e 13 de 10 anos (65%) não trapacearam em nossa ausência. Assim, dez das 18 crianças de 5 anos e dois de 10 anos que trapacearam não utilizaram, na nossa presença, da trapaça cometida anteriormente. Ao analisar esse dado, surgiram algumas hipóteses que poderiam ser explicações pertinentes para esse fenômeno: (a) como as crianças estavam jogando conosco e não com iguais, isso pode ter influenciado por questões relacionadas ao lugar de autoridade ocupado por nós; (b) pode ser que tiveram medo de ser descobertos; (c) pode ter havido uma dificuldade de ordem cognitiva que dificultou a realização da jogada para a vitória; e, por fim, (d) consideramos a probabilidade de o sujeito ter se sentido envergonhado de sua atitude anterior.

Sobre os dois primeiros aspectos mencionados, concordamos com Piaget (1932/1994) no que se refere ao lugar do adulto do ponto de vista da criança, mesmo que se estivesse inserida em uma situação de jogo como a relatada. A disputa, que geralmente ocorre entre crianças, no contexto desta pesquisa aconteceu entre um adulto e uma criança, sendo que esta (a criança) o coloca em um lugar superior a elas apenas por sua condição de adulto, portanto, uma autoridade perante elas. Portanto, supomos que, pelo fato da criança sentir-se coagida pela autoridade antes mesmo de ser repreendida e de haver a possibilidade dela vencer o jogo por meio da trapaça, ela não continua a trapacear por medo da autoridade representada pelo adulto presente (Piaget, 1932/1994).

No que se refere à dificuldade cognitiva, consideramos que por causa das questões cognitivas decorrentes do egocentrismo e das características de reversibilidade, inclusão de classe e dedução ainda em desenvolvimento, as crianças possam ter sentido dificuldades em converter a resposta certa em jogadas a serem aplicadas no decorrer do jogo (Piaget, 1964/2007).

Além das hipóteses já levantadas, é importante mencionar a teoria de La Taille (2002) em relação à vergonha como um dos elementos impeditivos do comportamento indisciplinado. Portanto, com base nessa teoria, pode ser que o sentimento de vergonha também tenha sido um dos impedimentos para que essas crianças não trapaceassem, mesmo sabendo qual era a carta de adivinhação (La Taille, 1996).

Mas, também houve aqueles que deram continuidade à trapaça, pois alguns perguntaram conforme a carta da experimentadora (5 anos: n=5, 25%; 10 anos: n=3, 15%), e outros, apenas crianças de 5 anos (n=2; 10%), mencionaram imediatamente a carta da experimentadora. Desta forma, em nossa pesquisa as crianças menores acabaram se prejudicando quando não conseguiram realizar uma trapaça com sucesso (escondendo-a), e as maiores realmente obtiveram as vantagens esperadas quando trapacearam sem serem descobertas.

Quanto ao resultado final das partidas, observamos entre as crianças de 5 anos que, mesmo havendo a trapaça na maior parte dos casos (n=18; 90%), a maioria delas (n=13; 65%) perdeu a partida em que a trapaça foi observada, seis (30%) ganharam e um participante (5%) não teve a possibilidade de terminar a partida, pois ele confessou a trapaça assim que retornamos à sala.

Também observamos que a maioria das crianças de 5 anos não notou a própria derrota ou vitória, expressando muitas vezes surpresa quando anunciávamos o resultado da partida. Diante desse fato, é inevitável não mencionar novamente o egocentrismo de pensamento característico dessa faixa-etária. Para Piaget (1932/1994), o egocentrismo faz com que a criança não consiga analisar que existem vencedores ou perdedores nas partidas de um jogo. Essa dificuldade perceptiva decorre da rigidez de pensamento e do juízo na imutabilidade da regra. Assim, entre esses sujeitos, o que sobressai no momento do jogo não é a competitividade e a vontade de ganhar de um adversário, mas a possibilidade de jogar com ele. Na verdade, as crianças jogam sozinhas mesmo que cercadas de outras crianças, uma vez que elas não jogam umas **contra** as outras, mas **com** as outras.

Com relação aos participantes de 10 anos, observamos que a maioria deles (n=11; 55%) perdeu a partida, e nove (45%) ganharam. Entre os que trapacearam (n=6; 30% do número total de participantes), cinco ganharam e dois perderam a partida. Logo, podemos verificar que, mesmo entre os participantes maiores, ainda existem aqueles (assim como entre os menores) que trapaceiam, mas não conseguem converter a resposta já conhecida em estratégias de jogo para a vitória.

Entre os adolescentes, o número de derrotas (n=15; 75%) foi muito superior em relação ao número de vitórias (n=5; 25%). Vale lembrar que nenhum dos participantes de 15 anos trapaceou, portanto, as vitórias e derrotas foram decorrentes das suas jogadas.

No ponto de vista de Macedo, Petty e Passos (1997/2008), o fim de qualquer jogo é a vitória. Para esse fim ser alcançado, é necessário que seja coordenado por meios, que são as regras e a competência. Quando a competência falha, a disciplina pode sobrepor-se para que ocorra a vitória. Da mesma forma, quando surge a indisciplina, a competência acaba não sendo desenvolvida. Para La Taille (2006), a disciplina só é mantida quando a identidade do sujeito está repleta de valores disciplinados, uma vez que, para ele, ter esses valores é uma forma de se sentir melhor. Dessa maneira, a autodisciplina é um elemento ético, que perpassa a escolha do sujeito em dizer 'qual jogo ele quer jogar' (Luna, 2008). Portanto, o que faz o sujeito aprender a regra é a inteligência, contudo, o que o faz decidir sobre segui-la ou não é a afetividade.

Sendo assim, os dados nos permitem dizer que quanto mais jovem o sujeito, maior será a incidência de trapaça, pois dezoito crianças de 5 anos (90%) trapacearam, assim como sete de 10 anos (35%), enquanto nenhum participante de 15 anos teve comportamento de trapaça. No que se refere ao tipo de comportamento de trapaça, os participantes mais jovens trapaceiam de forma mais evidente, deixando pistas para que o adversário descubra a trapaça, enquanto os de 10 anos não davam margem para isso.

Considerações finais

Dessa forma, visualizamos nos resultados uma evolução no comportamento moral dos participantes, pois, conforme a idade avançava, os comportamentos de trapaça diminuía. Da mesma forma que Piaget (1954/2014), La Taille (2006) discute um processo de tomada de decisão baseado na reflexão autônoma daqueles aspectos valorizados pelo sujeito enquanto um aspecto da moralidade. Assim, o agir moral corresponderá àquele que tem como representação de si valores como justiça, generosidade, fidelidade, entre outros. Assim, aquele que não integra ao seu projeto de vida o agir moral, dificilmente terá ações regulamentadas por ele. Portanto, um ato moral depende do respeito primeiramente a si próprio. Porém, nem sempre esse sentimento é forte o bastante para dirigir a ação e fazer com que o sujeito cumpra os deveres morais, fazendo-o burlar as regras. Logo, o que levará um a trapacear e outro a não trapacear, será aquilo que é valorativo para ele, ou seja, se isso é constituinte de sua felicidade e do autorrespeito (La Taille, 2006).

Referências

- Alencar, A. I. (2010). Boas e más razões para cooperar do ponto de vista de crianças - uma análise evolucionista. *Estudos de Psicologia*, 15 (1), 89-96.
- Alencar, A. I., Siqueira, J. O., & Yamamoto, M. E. (2008). Does group size matter? Cheating and cooperation in brazilian school children. *Evolution and Human behavior*, 29, 42-48.
- Araújo, V. A. A. (2000). Cognição, afetividade e moralidade. *Educação e Pesquisa*, 26(2), 137-153.
- Ciriaco, A. B. C., Rocha, C. M., & Garcia, A. B. (2008). Da competição à cooperação: o voleibol como instrumento para o resgate de valores na sociedade. *Revista Digital Buenos Aires*, 119.
- Cizek, G. (1999). *Cheating on Tests: How to do It, Detect It and Prevent It*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Eugênio, T. (2013). Um olhar evolucionista para os mecanismos cognitivos associados às trocas sociais. *Psicologia Teoria e Pesquisa*, 29 (1), p. 71-78.
- Gravert, C. (2012). *Can a sense of entitlement increase stealing?* Economic Working Papers.
- Harding, T. S., Carpenter, D. D., Finelli, C. J., & Passow, H. J. (2004). Does academic dishonesty relate to unethical behavior in professional practice? An exploratory study. *Science and engineering ethics*, 10 (2), 1-14.
- Krause, K., & Harbaugh, W. T. (2000). Children's contributions in public good experiments: the development of altruistic end free-riding behaviors. *Economic Inquiry*, 38, 95-109.
- La Taille, Y. (2002). O sentimento de vergonha e suas relações com a moralidade. *Psicologia Reflexão e Crítica*, 15 (1), p. 13-25.
- La Taille, Y. (2006). *Moral e ética: dimensões intelectuais e afetivas*. Porto Alegre: Artmed.
- La Taille, Y. (2008). Ética em pesquisa com seres humanos: dignidade e liberdade. In I. C. Z. Guerriero, M. L. S. Schmidt, F. Zicker (Org) *Ética nas pesquisas em ciências humanas e sociais na saúde*. São Paulo: Editora Hucitec.
- Luna, F. G. (2008). *A (in)disciplina em oficinas de jogos*. Dissertação de mestrado não-publicada, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Macedo, L. (2002). *Ensaio Construtivistas*. São Paulo: Casa do Psicólogo (Trabalho original publicado em 1994).
- Macedo, L., Petty, A. L. S., & Passos, N. C. (2005). *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed.
- Macedo, L., Petty, A. L. S., & Passos, N. C. (2008). *Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica*. São Paulo: Casa do psicólogo. (Trabalho original publicado em 1997).
- Pessotti, A. M. *Desenvolvimento moral e trapaça: um estudo com crianças e adolescentes*. Vitória, 2015, 258 p. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo.
- Piaget, J. (1994). *O juízo Moral na criança*. (E. Lenardon, trad.). São Paulo. Summus. (Trabalho original publicado em 1932).

- Piaget, J. (2007). *Seis estudos de psicologia*. (M. A. Magalhães, trad.). Rio de Janeiro: Forense Universitária. (Trabalho original publicado em 1964).
- Piaget, J. (2014). *Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança* (C. J. P. Saltini & D. B. Cavanaghi, trad.). Rio de Janeiro: Wak. (Trabalho original publicado em 1954).
- Ramos, D. K. (2006). Jogos eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais. Anais do II Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo novas trilhas, Salvador, BA, Brasil. Recuperado em 5 de agosto de 2011 de <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/chamada.htm>
- Resende, P. J. R. D. F. (2011) *Dissonância entre cognição e ação moral na conduta acadêmica e sua relação com o nível de desenvolvimento moral*. Dissertação de mestrado não-publicada. Instituto Politécnico de Bragança, Escola Superior de Educação, Bragança, Portugal.
- Rubio, K. (2006). O imaginário da derrota no esporte contemporâneo. *Psicologia e sociedade*. 18 (1). 86 - 91.