



**FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS DO VALE DO SÃO  
LOURENÇO – EDUVALE**

**CURSO DE PSICOLOGIA**

**JOGOS DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTO TERAPÊUTICO EM  
HABILIDADES COGNITIVAS E SOCIOEMOCIONAIS**

**ELEN KAROLAINÉ DOS SANTOS GOUVEIA**

JACIARA-MT

2023

**ELEN KAROLAINÉ DOS SANTOS GOUVEIA**

**JOGOS DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTO TERAPÊUTICO EM  
HABILIDADES COGNITIVAS E SOCIOEMOCIONAIS**

Artigo apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas do Vale do São Lourenço - Eduvale, como parte das exigências do Curso de Graduação em Bacharel em Psicologia, para a obtenção da nota final da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II.

Orientadora: Rafaela de Souza Ferreira Silva

JACIARA–MT

2023

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de reservar este espaço para expressar minha profunda gratidão à minha família, que tem sido a fonte constante de apoio, inspiração e amor ao longo deste percurso acadêmico. Sei que sem o carinho e o incentivo de vocês, este trabalho de Conclusão de Curso não teria sido possível.

Agradeço principalmente a minha mãe Sandra. A jornada até aqui não foi fácil, e houve momentos em que eu duvidei de mim mesmo, mas sua presença e apoio inabalável foram a luz que iluminou o caminho, me dando força para continuar. Você foi minha rocha, minha conselheira e minha maior fã. Aos meus irmãos, Erik e Everly, por compartilharem as alegrias e os desafios dessa jornada comigo. Vocês foram minha fonte de alegria nos momentos de celebração e meu refúgio nos momentos de pressão.

Gostaria de agradecer à minha orientadora Prof<sup>a</sup> Esp. Rafaela de Souza Ferreira Silva, e Prof.<sup>o</sup> Ms.<sup>o</sup> Lindcélia Cristina dos Santos pela orientação, paciência e valiosos *insights* fornecidos ao longo deste processo. Suas orientações foram essenciais para a condução deste trabalho e para o aprimoramento das minhas habilidades de pesquisa. Minha gratidão se estende às minhas amigas de curso Maira, Thayne e Maria pois sempre estiveram dispostas a compartilhar ideias, discutir conceitos e oferecer apoio mútuo durante todo o processo de elaboração deste trabalho.

Por fim, expresso minha gratidão a todos aqueles que de alguma forma contribuíram para este trabalho, seja por meio de entrevistas, questionários ou outras formas de colaboração. Seus *insights* foram valiosos para a qualidade e relevância deste estudo. Neste momento de conclusão, é impossível mencionar todos os que merecem agradecimentos, mas saibam que cada gesto de apoio e encorajamento foi fundamental.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>2 CONTEXTOS E JUSTIFICATIVAS.....</b>	<b>8</b>
<b>3 OBJETIVOS.....</b>	<b>10</b>
<b>4 OS OLHARES TERAPÊUTICOS: JOGO DE TABULEIRO E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIOEMOCIONAL À LUZ DE PIAGET, VYGOTSKY E WINNICOTT.....</b>	<b>10</b>
4.1 Jean Piaget.....	10
4.2 Lev Vygotsky.....	12
4.3 Donald Winnicott.....	13
<b>5 PSICOLOGIA INFANTIL: O PODER DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....</b>	<b>14</b>
<b>6 LUDOTERAPIA EM CONTEXTO TERAPÊUTICO.....</b>	<b>15</b>
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>17</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>18</b>

## **LISTAS DE SÍMBOLOS E ABREVIATURAS**

**PEPSIC** - Portal de Periódicos Eletrônicos de Psicologia

**SCIELO** - Scientific Electronic Library Online

## **ATA DE DEFESA**

## **JOGOS DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTO TERAPÊUTICO EM HABILIDADES COGNITIVAS E SOCIOEMOCIONAIS**

Elen Karolaine dos Santos Gouveia<sup>1</sup>

Rafhaela de Souza Ferreira Silva<sup>2</sup>

### **RESUMO**

O eixo principal deste trabalho discute a base teórica dos jogos de tabuleiro em contexto terapêutico, refletindo sobre a importância desses jogos no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. O objetivo deste artigo é apresentar como os jogos de tabuleiro podem contribuir para o desenvolvimento dessas habilidades e destacar a relevância desse contexto terapêutico. Ao analisar as principais abordagens do desenvolvimento infantil, podemos compreender que as habilidades cognitivas e socioemocionais desempenham um papel fundamental na formação integral da criança. As habilidades cognitivas envolvem processos mentais como atenção, memória, raciocínio lógico, resolução de problemas e tomada de decisões. Por outro lado, as habilidades socioemocionais estão relacionadas à capacidade de lidar com as emoções, estabelecer relações interpessoais saudáveis, desenvolver empatia, auto gerenciar-se e tomar iniciativas. Os jogos de tabuleiro em contexto terapêutico têm se mostrado uma ferramenta eficaz no desenvolvimento dessas habilidades. Durante as sessões terapêuticas, os jogos proporcionam um ambiente estruturado e seguro para a criança explorar e aprimorar suas habilidades cognitivas, como a concentração, a flexibilidade mental, o planejamento estratégico e a resolução de problemas. Além disso, os jogos de tabuleiro promovem o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, como a cooperação, a comunicação assertiva, a empatia, a tolerância à frustração e o respeito às regras. A interação social proporcionada pelos jogos de tabuleiro em contexto terapêutico é particularmente relevante. Este artigo foi estruturado por meio de uma pesquisa descritiva e bibliográfica com abordagem qualitativa. A metodologia propiciou analisar diversas fontes bibliográficas por meio do uso do método hermenêutico e exploratório, utilizando a coleta de dados a partir de informações obtidas pela pesquisa bibliográfica publicada na base de dados, Scielo, PEPSIC e Google Acadêmico.

**Palavras-chave:** Psicologia; jogos de tabuleiro; ludoterapia; funções cognitivas e socioemocionais.

---

<sup>1</sup> Elen Karolaine dos Santos Gouveia- Graduada de Psicologia na Faculdade Eduvale; Jaciara- MT; E-mail: [ellenkarolaine92@gmail.com](mailto:ellenkarolaine92@gmail.com).

<sup>2</sup> Rafaela de Souza Ferreira Silva - Professora Orientadora e Docente na Faculdade Eduvale. Psicóloga Especialista em Saúde Mental e Rede de atenção psicossocial. E-mail: [rafaela@eduvalesl.edu.br](mailto:rafaela@eduvalesl.edu.br).

## ABSTRACT

The main axis of this work discusses the theoretical basis of board games in a therapeutic context, reflecting on the importance of these games in the development of cognitive and socio-emotional skills. This article aims to present how board games can contribute to the development of these skills and highlight the relevance of this therapeutic context. By analyzing the main approaches to child development, we can understand that cognitive and socio-emotional skills play a fundamental role in the integral formation of the child. Cognitive skills involve mental processes such as attention, memory, logical reasoning, problem-solving, and decision-making. On the other hand, socio-emotional skills are related to the ability to deal with emotions, establish healthy interpersonal relationships, develop empathy, self-manage, and take initiative. Board games in a therapeutic context have proven to be an effective tool in the development of these skills. During therapeutic sessions, games provide a structured and safe environment for the child to explore and improve their cognitive skills, such as concentration, mental flexibility, strategic planning, and problem-solving. In addition, board games promote the development of socio-emotional skills, such as cooperation, assertive communication, empathy, frustration tolerance, and respect for rules. The social interaction provided by board games in a therapeutic context is particularly relevant. This article was structured through descriptive and bibliographic research with a qualitative approach. The methodology allowed analyzing several bibliographic sources through the use of the hermeneutic and exploratory method, using data collection from information obtained by bibliographical research published in the database, Scielo, PEPSIC, and Google Scholar.

**Keywords:** Psychology; board games; play therapy; cognitive and socio-emotional functions.

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiro têm sido utilizados ao longo dos séculos como uma forma de entretenimento, desafio intelectual e interação social. Além de sua função lúdica, esses jogos também têm demonstrado um grande potencial terapêutico em diversas áreas, incluindo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Para alicerçar teoricamente a presente proposta, foram consultados pesquisadores cujas contribuições na área da psicologia enfocam o desenvolvimento infantil e a utilização de jogos como ferramenta terapêutica para aprimorar as competências cognitivas e socioemocionais. Destacam-se figuras como Jean Piaget, Lev Vygotsky e Donald Winnicott, bem como na abordagem de Virginia Axiline.

Jean Piaget, um dos mais influentes teóricos do desenvolvimento infantil, acreditava que o jogo e a brincadeira eram atividades fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Segundo Piaget, as crianças usam a brincadeira como uma forma de experimentação, descoberta e aprendizagem. Elas aprendem a lidar com a competição de forma saudável, a respeitar as regras do jogo, a praticar a paciência e a cooperação, a negociar com outros jogadores e a expressar suas emoções de maneira

adequada. Essas interações sociais fortalecem habilidades de comunicação, empatia e trabalho em equipe, promovendo relacionamentos saudáveis e a construção de amizades.

Os jogos com regras oferecem inúmeros exemplos de cooperação e de oposição. Eles exigem que a criança adquira um novo tipo de relação com os objetos, uma vez que, embora continuem a ser manipulados, a sua função e significado mudam. Os jogos de tabuleiro, por exemplo, exigem um maior controle do espaço e do tempo, um esforço de memória e de estratégia, além de uma compreensão das regras, que pode ser explícita ou implícita (PIAGET, 1945, p. 84).

Além disso, Piaget também acreditava que o jogo e a brincadeira eram importantes para o desenvolvimento social e emocional das crianças. Piaget defendia que o jogo e a brincadeira são atividades essenciais para o desenvolvimento infantil, pois ajudam as crianças a construir conhecimento, desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de proporcionar momentos de prazer e diversão (PIAGET, 1945).

Outro importante teórico que norteou essa pesquisa foi Lev Vygotsky, um importante psicólogo russo do início do século XX, que acreditava que o brincar e os jogos tinham um papel importante no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. De acordo com Vygotsky, as atividades lúdicas permitem que as crianças experimentem e pratiquem habilidades e comportamentos que são importantes para seu desenvolvimento. Além disso, o brincar também permite que as crianças explorem o mundo e construam novos conhecimentos a partir de suas próprias experiências. Ele enfatizou a importância do papel do adulto na brincadeira e nos jogos das crianças, argumentou que os adultos podem ajudar a direcionar as brincadeiras das crianças, fornecendo sugestões e pistas para novas maneiras de jogar e explorar (VYGOTSKY, 1998).

O brincar é uma atividade fundamental na infância, não apenas como uma forma de entretenimento, mas como um meio essencial de expressão, comunicação e criatividade para a criança (Winnicott, 1975). O ato de brincar proporciona um espaço onde a criança pode experimentar a liberdade de ser ela mesma, de explorar sua imaginação, desenvolver habilidades sociais e emocionais e criar um senso de identidade.

A ludoterapia, por sua vez, é uma abordagem terapêutica que utiliza o brincar como forma de expressão e compreensão dos sentimentos e conflitos internos da criança. Axline (1947/1984) enfatizava a importância da confiança na capacidade da criança como um elemento fundamental para o sucesso da ludoterapia, seguindo essa perspectiva, na ludoterapia, a criança tem a oportunidade de “descobrir seu próprio caminho, testar a si mesma, revelar sua personalidade e assumir as responsabilidades de suas ações [...]”. Ao

adquirir coragem para seguir em frente, a criança desenvolve sua maturidade e independência” (p. 32). O terapeuta utiliza os jogos como uma forma de comunicação não verbal, facilitando a expressão de pensamentos e sentimentos que talvez a criança não consiga colocar em palavras.

Diante disso, verificou-se a importância dos jogos de tabuleiro no contexto terapêutico e como isso influencia de forma positiva o desenvolvimento da criança e suas funções cognitivas e socioemocionais. As questões a serem respondidas foram: como os jogos de tabuleiro ajudam no desenvolvimento infantil? Qual o papel do psicólogo infantil? E qual a importância da ludoterapia?

Realizou-se uma revisão bibliográfica descritiva e exploratória, com abordagem qualitativa sobre a utilização dos jogos de tabuleiro como instrumento terapêutico em habilidades cognitivas e socioemocionais. Segundo Cerro, Bervian e da Silva (2007, p.61), a pesquisa bibliográfica constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema.

Com base nas pesquisas apresentadas, nota-se que os jogos desempenham um papel importante no desenvolvimento infantil, promovendo habilidades cognitivas, socioemocionais e físicas. O psicólogo infantil utiliza esses jogos como ferramentas terapêuticas, enquanto a ludoterapia oferece um espaço para a criança explorar suas emoções e desenvolver habilidades essenciais. Através dessa combinação, é possível potencializar o crescimento saudável da criança em diversos aspectos de sua vida.

## **2 CONTEXTOS E JUSTIFICATIVAS**

Através da interação com esses jogos, diversas habilidades cognitivas são identificadas como beneficiárias do processo. A memória é frequentemente estimulada, uma vez que muitos jogos de tabuleiro envolvem a retenção de informações, como regras do jogo, estratégias dos oponentes e eventos passados no jogo.

O raciocínio lógico é outra habilidade cognitiva que é amplamente fortalecida por meio desses jogos. Os jogadores muitas vezes precisam planejar seus movimentos com antecedência, antecipar as ações dos outros jogadores e analisar as possíveis consequências de suas escolhas. Isso contribui para aprimorar a capacidade de pensar de forma sequencial e lógica, o que pode ser transferido para situações da vida real.

A tomada de decisão é uma competência crucial que emerge como uma área fortalecida através do uso de jogos de tabuleiro. Os jogadores são confrontados com escolhas

constantes ao longo do jogo, cada uma com implicações diferentes para o seu desempenho. Essa prática contínua de tomar decisões e lidar com as consequências ajuda a melhorar a capacidade de tomar decisões informadas e avaliar os resultados potenciais (MATLIN, 2004)

Além disso, a resolução de problemas é uma habilidade intrínseca aos jogos de tabuleiro. Os jogadores frequentemente se deparam com obstáculos e desafios que requerem soluções criativas e estratégicas. Isso estimula a mente a encontrar maneiras alternativas de abordar problemas e a desenvolver habilidades de resolução de problemas que podem ser aplicadas fora do contexto do jogo (CARVALHO, 2016).

No âmbito socioemocional, os jogos de tabuleiro promovem habilidades sociais valiosas. A colaboração exigida em muitos desses jogos fomenta a comunicação eficaz e o trabalho em equipe. Os jogadores precisam discutir estratégias, tomar decisões conjuntas e coordenar esforços para alcançar objetivos comuns. Isso fortalece a capacidade de se comunicar de maneira clara, ouvir os outros e contribuir para o sucesso coletivo. Além da colaboração, a negociação é uma habilidade que muitas vezes emerge nos jogos de tabuleiro, especialmente em situações onde os jogadores têm interesses conflitantes. A capacidade de negociar regras, alianças temporárias e acordos beneficia a compreensão das emoções e perspectivas dos outros, promovendo a empatia e a resolução de conflitos.

No ato de brincar, a criança encontra uma oportunidade significativa para ensaiar e aprimorar suas interações com o mundo ao seu redor. Nesse contexto, ela se engaja em práticas que, embora pareçam simples e divertidas, possuem um propósito mais profundo: o desenvolvimento das habilidades essenciais que serão requisitadas ao longo de sua jornada de vida. O ato de brincar, portanto, se transforma em uma arena de treinamento, na qual a criança é desafiada a fazer escolhas ponderadas, entrar em processos de negociação, aguardar pacientemente, assimilar conhecimento, estruturar suas atividades e compreender os meandros das situações que a cercam.

É nesse contexto lúdico que as bases do desenvolvimento infantil são lançadas. Cada momento de brincadeira é carregado de significado, pois proporciona à criança a oportunidade de internalizar aspectos fundamentais para o crescimento saudável. De acordo com a perspectiva de Furia (2016), a brincadeira não é apenas um passatempo; ela representa uma parcela importante do processo de formação da criança. Durante esse período de envolvimento lúdico, a criança é convidada a desempenhar papéis variados, como o de escolher, negociar, aguardar, aprender, organizar e compreender. Em cada uma dessas etapas, ela experimenta um aspecto vital do seu desenvolvimento, preparando-se gradualmente para a complexidade das exigências da vida adulta.

A pesquisa se justifica pela relevância dos jogos de tabuleiro nesse contexto, que não são apenas formas de entretenimento, mas também ferramentas valiosas para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Através da promoção de habilidades como memória, raciocínio lógico, tomada de decisão, resolução de problemas, colaboração e negociação, esses jogos têm o potencial de contribuir significativamente para o crescimento e aprimoramento das habilidades humanas em diversas áreas da vida. Portanto, os jogos de tabuleiro podem ser considerados como ferramentas multifacetadas e eficazes no contexto terapêutico e educacional.

### **3 OBJETIVOS**

O objetivo é entender como os jogos de tabuleiro podem ser utilizados como instrumento para desenvolver essas habilidades cognitivas e socioemocionais, bem como investigar a efetividade desses jogos nesse sentido.

Identificar quais habilidades cognitivas e socioemocionais podem ser trabalhadas com o uso de jogos de tabuleiro em contexto terapêutico, analisar a eficácia dos jogos de tabuleiro como ferramenta terapêutica para melhorar as habilidades cognitivas e socioemocionais e avaliar a percepção dos pacientes sobre o uso de jogos de tabuleiro nesse contexto. A bibliografia inclui artigos e monografias nos idiomas português e inglês nas bases Pepsic, Scielo e Google Acadêmico com as palavras-chaves: psicologia, funções cognitivas e socioemocionais, jogos de tabuleiros, ludoterapia.

## **4 OS OLHARES TERAPÊUTICOS: JOGO DE TABULEIRO E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIOEMOCIONAL À LUZ DE PIAGET, VYGOTSKY E WINNICOTT**

### **4.1 Jean Piaget**

Jean Piaget é conhecido por sua teoria do desenvolvimento cognitivo, que enfatiza o papel ativo da criança na construção de seu próprio conhecimento. Ele argumentou que as crianças passam por estágios de desenvolvimento sequenciais, nos quais suas habilidades cognitivas se desenvolvem gradualmente. Piaget destacou a importância do jogo na aprendizagem e no desenvolvimento, afirmando que os jogos ajudam as crianças a explorarem o mundo e a construir conceitos.

Pesquisas têm mostrado uma associação benéfica entre a prática de jogos de tabuleiro e o desenvolvimento infantil. Um estudo relevante nesse campo foi conduzido por Piaget (1978), no qual o autor elaborou uma classificação genérica baseada na evolução das estruturas cognitivas e classificou os jogos em três categorias, correspondentes às três fases do desenvolvimento infantil. A primeira categoria é o jogo de exercício sensório-motor, que surge juntamente com a atividade lúdica como uma série de exercícios motores simples. A finalidade desse tipo de jogo é o próprio prazer da ação e do funcionamento físico.

A segunda categoria é o jogo simbólico ou faz-de-conta, que é predominante entre os 2 e 6 anos de idade. A função desse tipo de atividade lúdica é satisfazer o ego por meio da transformação do real em função dos desejos. Em outras palavras, a criança assimila a realidade através do brincar. Nesse tipo de jogo, a criança se envolve em brincadeiras, inspirando-se na sua própria realidade, e o brinquedo se torna uma ferramenta para realizar ações e resolver problemas como se estivesse vivenciando a realidade (PIAGET, 1969).

A terceira categoria é o jogo de regras, que se manifesta por volta dos cinco anos de idade e se desenvolve principalmente entre os 7 e 12 anos. Esse tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo, como esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, entre outros. O jogo de regras desenvolve habilidades importantes, como a adequação a limites, a cooperação e a competição.

Os jogos de regras englobam atividades que demandam tanto habilidades sensório-motoras, como em corridas e jogos com bolas, quanto habilidades intelectuais, exemplificadas em jogos como cartas e xadrez. Esses jogos envolvem competição entre os participantes e são regulamentados por um conjunto de normas, seja transmitido ao longo das gerações ou estabelecido por acordos temporários. (PIAGET apud RAU, 2007, p. 75).

Os jogos apresentam um conjunto fundamental de diretrizes, exigem a participação ativa das crianças e viabilizam a assimilação das normas de conduta. Além disso, eles possibilitam a manifestação do respeito às ideias alheias e a prática da argumentação, ao mesmo tempo em que fomentam a construção de vínculos emocionais. Dessa forma, os jogos com regras são transmitidos de forma coletiva, passando de uma criança para outra ou através da orientação de adultos, o que, por sua vez, reforça sua importância à medida que o desenvolvimento social avança.

Ao interagir com os colegas, a criança interioriza conceitos essenciais de convívio social. Por meio de brincadeiras e jogos, a criança pode adaptar seu comportamento de

maneira flexível, explorando continuamente até alcançar um padrão ideal de interação com os outros. Esse padrão é moldado por experiências, desafios e as soluções encontradas para eles.

Os jogos que envolvem regras possuem um aspecto educativo significativo, influenciando não apenas o desenvolvimento psicomotor, mas também a construção da personalidade nas crianças. Através dessas atividades lúdicas, valores morais como integridade, lealdade, perseverança, dignidade e respeito pela coletividade são internalizados (PIAGET,1978).

Portanto, os jogos de tabuleiro podem desempenhar um papel significativo no desenvolvimento infantil, proporcionando oportunidades para o prazer físico, a assimilação da realidade e o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas importantes.

#### **4.2 Lev Vygotsky**

Lev Vygotsky enfatizou a importância das interações sociais e do ambiente sociocultural no desenvolvimento cognitivo. Um renomado psicólogo e teórico do desenvolvimento, reconheceu a importância do jogo no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. De acordo com suas ideias, o jogo desempenha um papel crucial na construção do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Ele propôs a teoria sociocultural, que defende que o desenvolvimento ocorre por meio da interação com pessoas mais experientes e da participação em atividades culturais. Segundo Vygotsky (1991), o jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança, abrangendo os aspectos intelectuais, sociais e emocionais. De acordo com suas conclusões, o jogo é um meio pelo qual a criança pode aprender e se desenvolver, experimentar diferentes papéis, resolver problemas, adquirir habilidades de resolução de conflitos e exercitar a imaginação.

Nesse contexto, Vygotsky (apud RAU, 2007, p.76) ressalta a importância do jogo no desenvolvimento cognitivo. Segundo ele, a participação em situações imaginárias durante o jogo é crucial para o progresso do pensamento abstrato, uma vez que novas conexões são estabelecidas no jogo por meio de significados e interações com objetos e ações.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no

brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (VYGOTSKY, 1998, p. 130)

Para Vygotsky, o jogo também serve como uma zona de desenvolvimento proximal, que é a distância entre o nível de desenvolvimento atual de uma criança e seu potencial de desenvolvimento máximo. Ele argumentava que, por meio do jogo, as crianças podem avançar além de seu nível de desenvolvimento atual, trabalhando em cooperação com outras pessoas. Além disso, Vygotsky enfatiza que o jogo não deve ser visto como algo separado da aprendizagem formal, mas sim como uma parte integral do processo educacional. Ele defendia a ideia de que a educação deve ser baseada na zona de desenvolvimento proximal, utilizando atividades lúdicas e interativas para promover o desenvolvimento das crianças.

#### **4.3 Donald Winnicott**

Donald Winnicott, um renomado psicanalista britânico, desenvolveu a teoria do objeto transicional para explicar como as crianças desenvolvem um relacionamento especial com objetos, como cobertores ou bichos de pelúcia, que são usados para conforto e segurança. Esses objetos servem como uma ponte entre o mundo interno da criança e o mundo externo. No contexto terapêutico, os jogos de tabuleiro podem ser vistos como uma forma de objeto transicional, onde a criança ou o cliente pode projetar suas emoções, conflitos e necessidades, permitindo uma exploração segura e simbólica.

Em seu livro “O Brincar e a Realidade” Winnicott (1975) introduz o conceito de objeto transicional, que é um objeto (como um cobertor ou um brinquedo) que a criança usa para se confortar e se acalmar. O objeto transicional tem um papel significativo na transição entre o mundo interno da criança (fantasia e imaginação) e o mundo externo (realidade), ajudando a construir uma ponte entre eles. Além disso, o autor destaca a importância dos cuidados parentais e da presença de figuras de apego consistentes e confiáveis na vida da criança. Esses cuidadores devem ser sensíveis às necessidades emocionais da criança e permitir um ambiente seguro e encorajador para o brincar. O autor retrata a brincadeira como uma forma fundamental de existência e com efeitos terapêuticos inerentes. Além disso, ele estende a importância do brincar para a análise de adultos, evidente na escolha das palavras,

nas variações de tom de voz e, em um sentido mais abrangente, no âmbito do humor. (WINNICOTT,1975).

Segundo o autor, a brincadeira é um conceito universal e, por si só, equivale a um estado de bem-estar: É enfatizado que, de acordo com a perspectiva do autor, "a participação no ato de brincar promove o crescimento pessoal e, conseqüentemente, o bem-estar; o brincar conduz a relações comunitárias; o brincar pode funcionar como um modo de comunicação na psicoterapia; em última instância, a psicanálise evoluiu como uma forma altamente especializada de brincadeira, dedicada a promover a autoconsciência e a comunicação interpessoal" (WINNICOTT, 1975, p. 63).

Winnicott (1975), elabora uma visão da brincadeira como uma expressão intrínseca do self, uma necessidade fundamental para a existência que reflete um desenvolvimento psicológico saudável na infância. O autor conceitua o ato de brincar como uma conexão psíquica entre o mundo interior e exterior do indivíduo. Nesse contexto, a criação artística é equiparada à construção do eu, em que o self se revela e se edifica. A manifestação criativa é identificada como o meio pelo qual a criança experimenta e exterioriza as várias dimensões do seu eu.

Isso, de acordo com Winnicott (1975), constitui a linguagem autêntica da criança, que necessita de um ambiente propício, caracterizado por espaço, relaxamento e liberdade, para se desenvolver plenamente. Sob esta abordagem, a formação adequada do ato de brincar proporciona à criança a oportunidade de estabelecer uma identidade genuína e desenvolver um self saudável. Tanto a criança quanto o adulto podem vivenciar sentimentos de tranquilidade e confiança quando são ancorados na atividade criativa (WINNICOTT, 1975).

## **5 PSICOLOGIA INFANTIL: O PODER DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

O brincar é uma atividade importante para o desenvolvimento infantil e tem sido estudado pela psicologia há muitos anos. Brincar pode ajudar as crianças a desenvolver habilidades sociais, emocionais e cognitivas, além de ser uma forma de expressar sentimentos. Através do brincar, as crianças podem explorar o mundo ao seu redor e desenvolver sua criatividade, imaginação e pensamento crítico. De acordo com as ideias apresentadas por Oliveira (2000), a brincadeira vai além de meros momentos de entretenimento, abarcando um amplo espectro de significados. Ela se manifesta como um dos meios mais intrincados pelos quais a criança se comunica tanto com ela própria quanto com o

ambiente ao seu redor. Em outras palavras, o processo de desenvolvimento ocorre por meio das interações recíprocas que se desdobram ao longo de sua jornada de vida.

No decorrer de suas práticas clínicas, Klein (1931) identificou que as crianças utilizam o ato de brincar como uma forma de expressar suas ansiedades e fantasias internas. Ela estabelece uma analogia entre as atividades lúdicas infantis e os sonhos de adultos, que frequentemente carregam conteúdos latentes do inconsciente. Nesse contexto lúdico, é possível decifrar as fantasias inconscientes. Através do brincar, a criança efetua uma comunicação dos processos intrapsíquicos para o ambiente externo.

Klein (1931) emprega o brincar como uma técnica terapêutica, utilizando-a para examinar os conflitos inconscientes. Esta abordagem se fundamenta na observação da interação entre o mundo interno da criança e seu ambiente. Essa linha de investigação mostrou-se extremamente promissora no que tange ao desenvolvimento emocional infantil. Ao adotar essa perspectiva, torna-se possível adquirir uma compreensão mais abrangente da maturidade da criança e das experiências que a moldam.

Para Vygotsky (1998), a brincadeira pode ser vista como uma atividade de desenvolvimento, na qual a criança experimenta e aprende sobre o mundo que a rodeia, desenvolvendo novas habilidades e conhecimentos. Através de brinquedos, jogos imaginativos e interações com outras crianças, os pequenos desenvolvem habilidades motoras, cognitivas e sociais. A psicologia enfatiza que o brincar também serve como uma plataforma para a expressão emocional. Crianças frequentemente projetam suas experiências internas nas brincadeiras, o que permite que compreendam e processem seus sentimentos.

Conforme as crianças crescem, o brincar assume novas dimensões. Jogos estruturados podem ajudar a desenvolver a resolução de problemas, a tomada de decisões e a cooperação. Além disso, a criatividade é estimulada quando as crianças têm a liberdade de explorar seu mundo imaginativo, o que por sua vez alimenta a inovação e a capacidade de pensar fora da caixa na vida adulta. No entanto, o brincar não é exclusivo da infância. A psicologia reconhece sua importância ao longo de toda a vida. O brincar na idade adulta pode assumir a forma de hobbies, jogos, esportes e atividades recreativas. Essas atividades proporcionam uma pausa bem-vinda das responsabilidades diárias, reduzindo o estresse e promovendo o bem-estar emocional.

Zanluchi (2005, p. 89) reitera que "ao brincar, a criança se prepara para a vida, uma vez que é por meio de suas atividades lúdicas que ela entra em contato com o mundo físico e social, adquirindo compreensão sobre a natureza das coisas e seu funcionamento." Consequentemente, quando uma criança se envolve em brincadeiras, parece demonstrar um

nível maior de maturidade, uma vez que ela, de maneira simbólica, adentra no mundo dos adultos que gradualmente se desvenda diante dela, permitindo-a lidar com diversas situações.

Assim, a brincadeira assume um papel fundamental no progresso da infância, já que possibilita à criança remodelar e criar novos significados. Em situações onde a criança é instigada, podemos observar que ela transcende a mera subordinação ao objeto, conferindo-lhe uma nova interpretação. Isso reflete seu caráter ativo e participativo no desdobramento de seu próprio desenvolvimento.

## **6 LUDOTERAPIA EM CONTEXTO TERAPÊUTICO**

A ludoterapia, também conhecida como terapia de jogo, é uma abordagem terapêutica que utiliza o jogo como meio de comunicação e expressão emocional para crianças. É uma forma de terapia infantil que usa brincadeiras e atividades lúdicas como uma ferramenta para ajudar as crianças a resolver problemas, desenvolver habilidades sociais, lidar com traumas, expressar sentimentos e promover seu bem-estar emocional. Durante as sessões de ludoterapia, um terapeuta treinado observa a maneira como a criança interage com os jogos e brinquedos, bem como as histórias e temas que emergem durante o processo de brincadeira. O terapeuta pode fornecer orientação e intervenção conforme necessário, mas a ênfase está na capacidade da criança de se expressar através do jogo. Uma obra seminal que exemplifica essa abordagem é o livro “Dibs em busca de si: desenvolvimento da personalidade na ludoterapia”, escrito por Virginia M. Axline foi publicado em 1964 (AXLINE, 1989).

Dentro desse contexto terapêutico, a criança é encorajada a assumir a liderança no processo, descobrindo seu próprio caminho e testando suas próprias habilidades. Através do brincar, a criança tem a oportunidade de expressar seus sentimentos, explorar seus pensamentos e conflitos internos, e assumir a responsabilidade por suas ações. O terapeuta desempenha um papel fundamental ao criar um ambiente seguro e acolhedor, onde a criança se sinta confortável para se expressar livremente. O terapeuta utiliza os jogos como uma forma de comunicação não verbal, permitindo que a criança se expresse de maneiras que talvez não consiga colocar em palavras. No âmbito do contexto terapêutico da ludoterapia, o ato de brincar desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil. Desde brincadeiras funcionais até aquelas com regras mais elaboradas, as atividades lúdicas contribuem para a formação da identidade da criança, fornecendo experiências enriquecedoras.

Os brinquedos e as brincadeiras emergem como fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Dentro desse contexto, o jogo se apresenta como uma ferramenta valiosa para

facilitar a aprendizagem. Conforme Carvalho et. al (1992, p.14) enfatiza, desde os primeiros estágios da vida, o brincar desempenha um papel fundamental para a criança, permitindo a exploração do ambiente circundante e instilando uma sensação de liberdade, o que atribui valor e atenção às atividades vivenciadas naquele momento.

Nessa linha de pensamento, Carvalho (1992, p.28) expande o conceito, afirmando que:

(...) o ensino permeado pela ludicidade adquire um significado profundo no desenvolvimento da inteligência infantil, evoluindo de um mero ato de transmitir conhecimento para uma abordagem transformadora, caracterizada pela ludicidade e pelo jogo.

As ações relacionadas ao jogo devem ser continuamente renovadas, garantindo que cada experiência seja uma descoberta singular. Ao brincar, a criança inadvertidamente compartilha informações sobre si mesma. No entanto, o ato de brincar também pode ser propositadamente empregado para estimular o desenvolvimento global da criança, tanto no ambiente familiar quanto no contexto terapêutico.

Através do brincar, a criança aprende a respeitar regras, expande seu círculo social e aprende a valorizar a si mesma e aos outros. Através da ludicidade, a criança encontra uma via para se expressar com mais facilidade, desenvolver habilidades de escuta, respeitar diversas opiniões, exercer liderança e compartilhar a alegria de brincar.

Zanluchi (2005, p.91) destaca que "a criança reflete suas vivências diárias através do brincar; sua imaginação lúdica é um reflexo de seu cotidiano". Assim, ao oferecer oportunidades para o ato de brincar, a criança se torna emocionalmente mais resiliente, estando melhor preparada para enfrentar desafios sociais e apresentando maiores chances de progresso ao longo de sua jornada de desenvolvimento.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste estudo, exploramos a rica interseção entre jogos de tabuleiro, desenvolvimento infantil e terapia, com base em uma análise da literatura e na fundamentação teórica de renomados psicólogos do desenvolvimento como Jean Piaget, Lev Vygotsky e Donald Winnicott, bem como na abordagem terapêutica de Virginia Axline.

Ficou evidente que os jogos de tabuleiro desempenham um papel multifacetado e valioso no desenvolvimento infantil. Eles promovem competências cognitivas, como raciocínio lógico, resolução de problemas e tomada de decisões, ao mesmo tempo em que

fortalecem habilidades socioemocionais, como comunicação, empatia, trabalho em equipe e negociação. Além disso, os jogos de tabuleiro proporcionam um espaço seguro para a expressão criativa e a exploração emocional das crianças.

A aplicação prática desses princípios foi discutida, destacando o papel fundamental do psicólogo infantil como facilitador do processo terapêutico. Os jogos de tabuleiro são uma ferramenta valiosa nas mãos desses profissionais, permitindo que eles ajudem as crianças a superar desafios emocionais, melhorar habilidades sociais e desenvolver autonomia.

A ludoterapia, uma abordagem terapêutica que incorpora jogos como parte integrante do processo, oferece um exemplo claro de como os jogos de tabuleiro podem ser usados para explorar questões emocionais e promover o crescimento pessoal. A confiança, o respeito pela criança e a criação de um ambiente seguro são os pilares dessa abordagem.

Em resumo, os jogos de tabuleiro representam ferramentas versáteis e eficazes no contexto terapêutico e educacional. Eles não apenas entretêm, mas também nutrem o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças. Portanto, é imperativo que psicólogos infantis, educadores e terapeutas reconheçam o valor desses jogos e saibam como incorporá-los de maneira significativa em suas práticas. Compreender o potencial terapêutico dos jogos de tabuleiro é abrir portas para um crescimento saudável e um desenvolvimento mais completo das crianças, capacitando-as a enfrentar os desafios da vida com habilidades robustas e resiliência emocional.

## **REFERÊNCIAS**

AXLINE, V. M. **Dibs em busca de si: desenvolvimento da personalidade na ludoterapia.** Livros Ballantine.1989.

AXLINE, V. M. **Ludoterapia: A Dinâmica Interior da Criança.** (1947) Belo Horizonte: Interlivros, 1987.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CARVALHO, M. C. **A Importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola** (Dissertação de Mestrado em Docência e Gestão da Educação). Porto: Universidade Fernando Pessoa, 2016.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A.; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

FURIA, F. “**Brincar livre e sua importância no desenvolvimento infantil**”. Canal Criar e Crescer 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com>>. Acesso em: 27/08/2023.

KLEIN, M. “**Uma contribuição para a teoria da prevenção intelectual**”. Revista Internacional de Psicanálise, vol. 12, 1931.

MATLIN, Margaret W. **Psicologia cognitiva**. (5ª. ed.). Rio de Janeiro: LTC, 2004.

OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **Seis Estudos em Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

RAU, M. C. T. D. **A Ludicidade na Educação: Uma Atitude Pedagógica**. Curitiba: IBPEX, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VIGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.