

**UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ**

**ANA CLARA RUFINO DE CASTRO  
PALOMA DUARTE DE SOUSA COSTA**

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL A LUZ DA ABORDAGEM  
CENTRADA NA PESSOA**

**Pouso Alegre - MG**

**2024**

**ANA CLARA RUFINO DE CASTRO  
PALOMA DUARTE DE SOUSA COSTA**

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL A LUZ DA ABORDAGEM  
CENTRADA NA PESSOA**

Trabalho de conclusão de curso, apresentado a Universidade do Vale do Sapucaí, como parte dos requisitos para a obtenção para o título de bacharel em psicologia.

Orientador: Prof. Me. Antônio Ângelo Favero Coppe

**Pouso Alegre - MG**

**2024**

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca

Castro, Ana Clara Rufino.

O brincar e o desenvolvimento infantil à luz da abordagem centrada na pessoa. Ana Clara Rufino Castro, Paloma Duarte de Sousa Costa / Pouso Alegre: Universidade do Vale do Sapucaí, 2024.

36f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) - Universidade do Vale do Sapucaí, 2024.

Orientador: Me. Antônio Ângelo Favero Coppe.

1. Psicologia. 2. Desenvolvimento Infantil. 3. Brincar. 4. Abordagem Centrada na Pessoa. I. Antônio Ângelo Favero Coppe. I. Paloma Duarte de Sousa Costa. II. Título.

CDD – 155.4

Bibliotecária responsável: Michelle Ferreira Corrêa

CRB

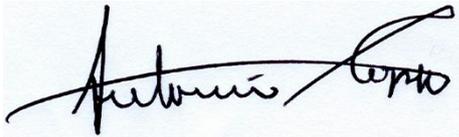
ANA CLARA RUFINO DE CASTRO  
PALOMA DUARTE DE SOUSA COSTA

**O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL A LUZ DA  
ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito parcial para a obtenção do título  
de bacharel em psicologia pela Universidade do  
Vale do Sapucaí - UNIVÁS.

Aprovação:

Banca Examinadora



---

Orientador(a): Prof. Me. Antônio Ângelo Favaro Coppe  
Universidade do Vale do Sapucaí-UNIVÁS

---

Examinador (a): Prof. Me. Lucas Navaroli Ribeiro Silva  
Universidade do Vale do Sapucaí-UNIVÁS

---

Examinador (a): Lilian Maria Ribeiro Tabaral Silva  
Universidade do Vale do Sapucaí-UNIVÁS

Àqueles que compartilham dos meus sonhos como se fossem seus, pois o amor tem a mágica de transformar o "meu" em "nosso". Construir-me nesse plural é, sem dúvida, a mais sublime das experiências.

À nossa família, com todo o amor.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradecemos a Deus, cuja infinita graça e sabedoria nos sustentaram durante toda esta jornada acadêmica. Sua presença constante nos deu forças, iluminando nossos caminhos nos momentos de incerteza e guiando-nos com amor e serenidade até este momento tão especial.

Aos nossos queridos pais, Cássia, Acácio e Edinalva, que acreditaram em nós com amor incondicional, apoio incansável e tantos sacrifícios silenciosos, nos permitiram sonhar e realizar. Cada conquista nossa é, em primeiro lugar, de vocês.

Aos nossos familiares e amigos, que estiveram ao nosso lado em cada passo dessa caminhada, com conselhos sábios, sorrisos de encorajamento ou abraços acolhedores nos momentos de dificuldade, vocês tornaram os dias mais leves e o caminho mais seguro.

Aos entes queridos que já não estão entre nós, dedicamos nosso mais profundo respeito, nossas lembranças afetuosas e nossa eterna saudade. Em especial, à Prof. Lariana, cujo legado e ensinamentos permanecem vivos em nossos corações, inspirando-nos diariamente.

Aos nossos mestres, que nos guiaram com ética, sabedoria e respeito, somos eternamente gratos. Vocês nos ensinaram a ver nossa profissão com novos olhos, abrindo-nos para sua grandeza e importância. Em especial, ao nosso professor e orientador Antônio Coppe, que acreditou em nós quando mais precisávamos de confiança, sendo uma verdadeira luz e tranquilidade em meio às nossas incertezas.

Eu, Ana Clara, manifesto minha profunda gratidão à minha companheira de apartamento, Mariana Simeão, que esteve ao meu lado nesta fase final. Seu apoio constante, sua companhia afetuosa e sua tranquilidade trouxeram alívio, tornando esse período mais leve. Agradeço também à minha prima, amiga e afilhada, Luana Fernandes, por suas caronas diárias, que se transformaram em momentos de conversas profundas e inspiradoras. Sua energia positiva foi uma fonte contínua de ânimo e motivação. E, claro, à minha comadre e parceira Paloma, que esteve ao meu lado, compreendendo os dias difíceis e dividindo comigo os fardos e as responsabilidades com paciência e carinho.

Eu, Paloma, expressei minha gratidão ao meu namorado Vitor, que foi companhia, colo, carinho e cuidado nos momentos difíceis ao longo desta fase, tornando tudo mais leve e tranquilo. Agradeço também ao meu filho Davi, cujos sorrisos e abraços me motivaram a continuar. E, claro, à minha comadre e parceira Ana Clara por estar sempre ao meu lado, por compreender os momentos difíceis e dividir as responsabilidades com paciência, cuidado e carinho. Chegamos até aqui juntas, como sempre estaremos!

A todos vocês, nosso mais sincero e profundo obrigado!

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil sob a ótica da Abordagem Centrada na Pessoa (ACP). A pesquisa é motivada pela importância de valorizar as brincadeiras livres como ferramentas essenciais para o progresso das crianças, especialmente diante da observação de uma diminuição no envolvimento delas nesse tipo de atividade. Além disso, o estudo busca compreender os efeitos do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil, destacando os princípios fundamentais da ACP. O trabalho está estruturado nos seguintes capítulos para uma abordagem abrangente do tema: O primeiro capítulo introduz o brincar e o desenvolvimento infantil, apresentando a intersecção entre ambos. O segundo capítulo discute os recursos tecnológicos no universo do brincar e o impacto do uso excessivo desses dispositivos sobre o desenvolvimento infantil. O terceiro capítulo explora a ACP, traçando a trajetória de Carl Rogers e introduzindo a ludoterapia, com base na teoria de Virginia Axline. O quarto capítulo aplica a abordagem centrada na pessoa ao contexto do brincar e do desenvolvimento infantil. O quinto capítulo ilustra a aplicação prática da ACP no contexto do brincar e seu impacto no desenvolvimento infantil. Por fim, as considerações finais sintetizam as descobertas da pesquisa e ressaltam a importância de promover o brincar livre como uma estratégia crucial para o desenvolvimento infantil, especialmente em um contexto contemporâneo cada vez mais influenciado pela tecnologia.

**Palavras- chaves:** brincar, desenvolvimento infantil, tecnologia, ludoterapia, abordagem centrada na pessoa.

## ABSTRACT

This study aims to explore the relationship between play and child development through the lens of the Person-Centered Approach (PCA). The research emphasizes the importance of free play as an essential tool for children's development, particularly in light of the observed decrease in engagement in this type of activity. Additionally, the study seeks to understand the effects of excessive screen use on child development, highlighting the core principles of PCA. The structure of the work is divided into five chapters: the first introduces the concept of play and its connection to child development; the second discusses technological resources in the realm of play and the impact of excessive screen use on development; the third introduces the PCA, presenting Carl Rogers' trajectory and Virginia Axline's play therapy theory; the fourth applies the PCA to the context of play and child development; and the fifth illustrates the practical application of PCA in this context. Finally, the concluding remarks summarize the research findings and emphasize the importance of promoting free play as a critical strategy for child development, especially in a contemporary environment increasingly influenced by technology.

**Keywords:** playing, child development, technology, play therapy, person-centered approach.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2. O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Brincar.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Desenvolvimento infantil.....</b>	<b>12</b>
<b>2.3 O ato de brincar no desenvolvimento infantil.....</b>	<b>14</b>
<b>3. RECURSOS TECNOLÓGICOS DIANTE DO BRINCAR.....</b>	<b>16</b>
<b>3.1 Impactos relacionados ao tempo excessivo de telas ao desenvolvimento infantil.....</b>	<b>18</b>
<b>4. PRINCÍPIOS DA ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOA E LUDOTERAPIA.....</b>	<b>19</b>
<b>4.1 Abordagem Centrada na Pessoa.....</b>	<b>19</b>
<b>4.2 Conceitos fundamentais da Abordagem Centrada na Pessoa.....</b>	<b>21</b>
<b>4.3 Ludoterapia.....</b>	<b>23</b>
<b>5. ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOA APLICADA NO CONTEXTO DO BRINCAR E DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....</b>	<b>26</b>
<b>6. ILUSTRANDO A APLICAÇÃO DA ACP NO CONTEXTO DO BRINCAR....</b>	<b>30</b>
<b>7. CONCLUSÃO.....</b>	<b>32</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>33</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O espaço no qual o indivíduo se forma é muito mais do que um espaço físico. É nele que se constroem histórias de vida, contextos e representações socioculturais que acompanham cada um ao longo de seu desenvolvimento. Nesse sentido, a brincadeira desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, sendo importante para a construção da independência, formação da identidade e convivência autêntica.

Com o crescimento acelerado da tecnologia voltada para crianças nos últimos anos, abrangendo desde aplicativos educacionais até dispositivos de realidade virtual, torna-se essencial entender a relação entre o brincar autêntico e o desenvolvimento infantil. O impacto da tecnologia nesses aspectos exige uma análise cuidadosa e profunda, à luz da abordagem humanista centrada na pessoa, proposta por Carl Rogers (1902-1987).

Atualmente, percebe-se que, muitas vezes, a prática do brincar autêntico, utilizando brinquedos e brincadeiras que estimulam o faz de conta e a criatividade da criança, está sendo substituída pelo "brincar" tecnológico, mediado por telas como tablets, computadores ou celulares. Além disso, a evolução tecnológica tem contribuído para o afastamento das relações humanas. A televisão, o celular e a internet estão gradualmente substituindo o encontro entre as pessoas. Essas questões geram preocupações quanto à necessidade urgente de repensar a relevância do ato de brincar e seus efeitos benéficos para a aprendizagem e socialização das crianças, tanto no âmbito familiar quanto escolar.

Percebe-se, entretanto, que nenhum recurso tecnológico pode substituir a relevância e os benefícios das brincadeiras na vida e na formação da criança. Além disso, é importante considerar a interação humana, especialmente o contato com os membros da família e a socialização primária com aqueles que a cercam. Esse é um momento crucial, devido aos benefícios que oferece ao indivíduo em processo de formação de sua personalidade. O brincar deve ser encarado com seriedade e não como uma perda de tempo por parte do adulto em relação à criança.

Diante desse cenário, a Abordagem Centrada na Pessoa (ACP) atribui às brincadeiras uma importância fundamental para o pleno desenvolvimento da criança. O ato de brincar possibilita que a criança vivencie seu processo pessoal por meio de momentos de afirmação e regressão, permitindo-lhe explorar sua agressividade,

afetividade, relação com a autoridade e sexualidade. Por meio desse processo, a criança revisita etapas do seu desenvolvimento, elaborando-as em uma nova relação com o adulto, que deve estar genuinamente disponível para atender às suas necessidades psicoafetivas e relacionais. A ACP valoriza a singularidade de cada criança, considerando seu contexto familiar e social específico, e aponta caminhos para sua construção subjetiva, utilizando sua capacidade criativa como elemento central.

A Ludoterapia, dentro desse contexto, ganha relevância com a afirmação de Axline (1972) de que uma criança psicologicamente livre tem maior possibilidade de crescer de forma construtiva e criativa, em comparação àquela que precisa lutar para afirmar-se enquanto pessoa. A presença do ludoterapeuta, com uma postura compreensiva, promove na criança uma sensação de segurança e aceitação. Esse profissional reflete suas emoções, permitindo que ela se compreenda melhor, enquanto confia em sua autonomia para se tornar uma pessoa mais madura e independente.

Axline (1972) enfatiza que o ludoterapeuta não assume o papel de supervisor, substituto dos pais ou professor, mas se posiciona como alguém único aos olhos da criança. Ele atua como catalisador do processo terapêutico, sendo permissivo e acolhedor, demonstrando interesse genuíno e tratando a criança com respeito, honestidade e sinceridade. Essas atitudes, contudo, não podem ser simuladas; o terapeuta só estará preparado quando realmente respeitar profundamente a criança. Além disso, Axline argumenta que o sucesso da Ludoterapia não depende necessariamente da participação ou colaboração dos pais, já que as mudanças na criança podem, por si mesmas, transformar as relações com os adultos ao seu redor.

A escolha deste tema surgiu do desejo de valorizar as brincadeiras livres como ferramentas essenciais para o desenvolvimento infantil, especialmente diante da redução observada no envolvimento das crianças nessas atividades, em comparação com gerações anteriores. Nesse contexto, torna-se imprescindível investigar a influência do uso de telas no desenvolvimento infantil, particularmente à luz dos princípios da ACP. Compreender os efeitos dessa mudança na forma como as crianças desenvolvem habilidades sociais, regulam suas emoções e constroem sua identidade é crucial para nortear práticas educativas e intervenções que promovam um crescimento saudável e equilibrado.

Esta pesquisa busca explorar como o brincar influencia o desenvolvimento infantil, fundamentando-se nos princípios da ACP. Também analisará como esses conceitos podem ser aplicados para fomentar brincadeiras saudáveis e um

desenvolvimento integral. Além disso, investigará o impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil, considerando os princípios da ACP como referencial para compreender e mitigar possíveis consequências negativas.

Dessa forma, o objetivo geral deste trabalho será compreender a importância do brincar autêntico no desenvolvimento infantil, à luz da ACP, em um mundo cada vez mais tecnológico.

Os capítulos deste estudo estão organizados de forma a proporcionar uma compreensão abrangente sobre a relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil, sob a ótica da ACP. O Capítulo 1 introduz o conceito de brincar e seu papel no desenvolvimento infantil, destacando a conexão entre essas duas áreas fundamentais. Em seguida, o Capítulo 2 aborda os recursos tecnológicos que permeiam o mundo do brincar e analisa o impacto do uso excessivo dessas tecnologias no desenvolvimento infantil. No Capítulo 3, é apresentada a ACP, traçando a trajetória de Carl Rogers, além de explorar a ludoterapia com base na teoria de Virginia Axline. O Capítulo 4 investiga como a ACP pode ser aplicada no contexto do brincar e do desenvolvimento infantil, fornecendo uma análise detalhada dos princípios dessa abordagem. Por fim, o Capítulo 5 ilustra a aplicação prática da ACP no contexto do brincar e no desenvolvimento infantil, demonstrando como essa perspectiva pode favorecer o crescimento saudável da criança. As considerações finais sintetizam as principais descobertas e reflexões decorrentes da pesquisa.

## **2. O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

### **2.1 Brincar**

Brincar é uma necessidade essencial para as crianças, garantida por lei – conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e o Marco Legal da Primeira Infância – como um dos direitos fundamentais. Pode-se afirmar que o brincar é uma característica marcante da infância, sendo um dos primeiros momentos em que se manifestam as práticas comportamentais influenciadas pela cultura (Moraes, 2012). Ao brincar, a criança se desenvolve de forma integral, explorando e conhecendo o mundo ao seu redor. Assim, o ato de brincar vai além da simples diversão, sendo também uma forma de aprendizagem, construção e socialização (Petri; Rodrigues, 2020).

Brincar é fundamental para o desenvolvimento das habilidades que a criança precisará ao longo da vida, como apontam Lebovici e Diatkine (1988, p. 14) que “(...) uma criança que não brinca não se arrisca em novos desafios, enquanto aquela que se entrega à brincadeira, fantasia e sonho, demonstra estar aceitando o desafio do crescimento, aceitando a possibilidade de errar, tentar e evoluir”.

Dessa forma, a brincadeira pode ser vista como a verdadeira linguagem da criança, uma atividade que necessita de espaço e liberdade para se desenvolver plenamente. Nessa perspectiva, o brincar assume um papel central na vida infantil, permitindo que a criança enfrente os obstáculos e expectativas que lhe são colocados (Crespo, 2016).

A brincadeira é, portanto, a forma mais pura e eficaz pela qual a criança demonstra sua compreensão e conhecimento do mundo. Por meio do brincar, ela adquire saberes valiosos, humaniza-se, relaciona-se, desenvolve-se, evolui e aprende a afirmar sua identidade, ao mesmo tempo em que cria laços afetivos duradouros. O ato de brincar é uma forma de comunicação que possibilita à criança reproduzir atividades cotidianas, favorecendo a aprendizagem, a construção de pensamentos, a independência e a criatividade (Souza; Velozo, 2023).

Quando brinca, a criança se entrega por completo, respondendo às suas próprias expectativas e às exigências da vida. Essa é a verdadeira linguagem da alma e da existência. Ao se envolver na brincadeira, a criança se abre às experiências do mundo, desenvolvendo sua capacidade de ser um indivíduo pleno (Nascimento; Nascimento, 2022).

Portanto, é essencial reconhecer que, ao brincar, a criança armazena em sua memória diversas experiências que serão úteis no futuro. A complexidade e a diversidade das brincadeiras devem aumentar gradualmente, permitindo que o aprendizado seja continuamente construído e reconstruído (Pereira; Silva, 2021).

Além de expressar e comunicar suas vivências, ao brincar, a criança reelabora essas experiências, reconhecendo-se como parte de um grupo social e de um contexto cultural. Nesse processo, ela aprende sobre si mesma, sobre as outras pessoas e sobre os significados culturais do ambiente em que está inserida (Petri; Rodrigues, 2020).

Conforme Gumaer (1984, p. 58), “(...) é por meio da brincadeira que as crianças ganham a segurança e a autoconfiança necessárias para expressar emoções profundas e explorar novas formas de pensar e ser”. Dessa maneira, o brincar deve ser compreendido como uma ferramenta essencial no processo de desenvolvimento infantil,

especialmente em uma época em que a tecnologia muitas vezes desvia a atenção dos adultos dessa fase tão crucial para a formação psíquica do ser humano (Carvalho, 2016).

## 2.2 Desenvolvimento infantil

Mesmo que a teoria Rogeriana não estabeleça fases para o desenvolvimento infantil, ele é uma parte essencial do desenvolvimento humano, influenciado tanto pela herança genética quanto pelo meio em que a criança vive. Esse ambiente exerce um impacto direto sobre como a criança moldará suas atitudes futuras, uma vez que é por meio do exemplo dos pais ou cuidadores que o bebê aprende suas primeiras atividades, como falar, andar e realizar outras tarefas. Se a criança estiver em um ambiente favorável e facilitador, isso contribuirá significativamente para seu desenvolvimento.

O desenvolvimento humano é dinâmico, caracterizado por mudanças biológicas e psicológicas que permitem à criança adquirir novos comportamentos e modificar os antigos. Dessa forma, o desenvolvimento neuropsicomotor corresponde à aquisição progressiva de capacidades motoras e cognitivas de maneira ordenada e sequencial (Piaget, 1964).

Os seres humanos nascem com respostas inatas, como o reflexo de mamar para saciar a fome. Com o passar dos anos, eles adquirem habilidades que os tornam capazes de viver em sociedade. O desenvolvimento infantil passa por fases que foram amplamente estudadas por Piaget (1964).

O psicólogo suíço Jean Piaget (1964) descreveu quatro estágios que marcam o desenvolvimento infantil: sensório-motor, pré-operacional, operacional concreto e operações formais, sendo o primeiro o estágio sensório-motor.

O primeiro dos quatro estágios de desenvolvimento cognitivo é o estágio sensório motor. Durante esse estágio (do nascimento até aproximadamente os 2 anos), dizia Piaget, os bebês aprendem sobre si mesmos e sobre seu ambiente (Papalia; Oldis; Feldman, 2006, p. 197).

Dessa forma, o bebê nasce e começa a ter contato com o mundo externo, percebendo seu corpo, seu entorno e os objetos que o cercam. O desenvolvimento da criança é influenciado pelo quanto ela é estimulada. A evolução da aprendizagem, como a habilidade de pegar objetos e manipulá-los, envolve tanto uma atividade mental

quanto física, mesmo que de maneira rudimentar. Ao passar por esse estágio, a criança começa a ter noção dos objetos, das pessoas ao seu redor e de si mesma, o que possibilita a transição para o estágio pré-operacional (Papalia; Oldis; Feldman, 2006).

O período pré-operacional ocorre entre os dois e os sete anos. É assim chamado porque a criança carrega significados do período anterior, apresentando conceitos iniciais ainda confusos, mas em constante construção de ideias lógicas (Rappaport; Fiori; Davis, 1981). Nesse estágio, a criança ainda é egocêntrica, acreditando que o mundo gira em torno de seus desejos, o que a limita em realizar trocas intelectuais. Ela ainda não possui referências suficientes para o diálogo, irritando-se facilmente quando contrariada (La Taille; Oliveira; Dantas, 1992).

Pode-se dizer que esse egocentrismo infantil explica a dificuldade da criança em diferenciar o real do imaginário. Além disso, seu pensamento é mais concreto e focado nos objetos, sem considerar suas possíveis transformações. Segundo Piaget (1999, p. 32), “(...) toda a causalidade, desenvolvida na primeira infância, participa das mesmas características de: indiferenciação entre o psíquico e o físico e egocentrismo intelectual”.

Posteriormente, as operações concretas começam a se manifestar entre os 7 e 12 anos de vida da criança. Nesse estágio, é possível observar uma análise mais racional dos fatores discutidos anteriormente, com a criança adquirindo um pensamento mais lógico e menos egocêntrico.

Aproximadamente aos 7 anos, segundo Piaget, as crianças entram no estágio de operações concretas, quando podem utilizar operações mentais para resolver problemas concretos (reais). As crianças são então capazes de pensar com lógica porque podem levar múltiplos aspectos de uma situação em consideração (Papalia; Oldis; Feldman, 2006, p. 365).

Nesta fase, com o pensamento mais racional e claro, a criança começa a questionar tudo ao seu redor que chama sua atenção, e até mesmo cria ideias sobre como as coisas acontecem ou deixam de acontecer. A criança precisa imaginar, pensar, criar e usar essas capacidades para seu desenvolvimento.

O último estágio do desenvolvimento infantil é chamado de operações formais, que ocorre a partir dos 12 anos. Nesse estágio, o indivíduo desenvolve o raciocínio hipotético-dedutivo, responsável pela habilidade de resolver problemas complexos e criar soluções, demonstrando um nível maior de abstração e capacidade de planejamento.

O pensamento formal, é, portanto, “hipotético-dedutivo”, isto é, capaz de deduzir as conclusões de puras hipóteses e não somente através de uma observação real. Suas conclusões são válidas, mesmo independentemente da realidade de fato, sendo por isto que esta forma de pensamento envolve uma dificuldade e um trabalho mental muito maiores que o pensamento concreto (Piaget, 1999, p. 59).

Além disso, é imprescindível que, durante o desenvolvimento infantil e ao longo das fases pelas quais a criança passa até se tornar um adolescente, ela tenha a oportunidade de brincar. Sua capacidade de brincar mudará conforme a idade, mas, em especial, nas fases sensório-motor e pré-operacional, dos 0 aos 7 anos, é o período em que ela mais se desenvolverá, adquirindo habilidades, usando a imaginação e desenvolvendo formas de comunicação, buscando compreender o mundo de maneira mais ampla.

A brincadeira das crianças evolui mais nos primeiros seis anos de vida do que em qualquer outra fase do desenvolvimento humano, e nesse período ela se estrutura de forma bem diferente da maneira como foi compreendida por teóricos interessados na temática (Brougère, 2000). Portanto, é a partir da brincadeira que a criança constrói suas relações mais ativas com a sociedade e a percepção do seu entorno.

### **2.3 O ato de brincar no desenvolvimento infantil**

No português, o termo "brincar" significa distrair-se com jogos infantis, entreter-se, representar papéis, entre outras definições. Nesse sentido, trazendo para o contexto do desenvolvimento infantil, podemos definir o brincar como a peça-chave para que a criança construa sua experiência com o mundo e consigo mesma (Fantacholi, 2011).

O brincar, tão característico da infância, oferece inúmeras vantagens para a constituição da criança, proporcionando uma série de experiências que irão contribuir para o seu desenvolvimento futuro (Rolim; Guerra; Tassigny, 2008). Ao brincar, a criança também ensaia sua relação com o mundo, praticando as habilidades que a vida exigirá dela. Para que a brincadeira aconteça, a criança precisa escolher, negociar, esperar, aprender, se organizar e entender. Nesse momento, parte de seu desenvolvimento é apresentada a ela (Furia, 2016).

É de suma relevância entender o brincar como uma atividade dinâmica e favorável ao desenvolvimento da criança em todos os momentos de sua vida. As crianças brincam de maneiras diferentes em cada contexto. Assim como em diferentes gerações, existem formas distintas de brincar, pois as brincadeiras também mudam. Diante disso, deve-se compreender que as características das brincadeiras variam, dependendo de quem brinca, quando e onde a pessoa brinca (Araujo, 2024).

Por meio do ato de brincar, as crianças são capazes de ultrapassar a realidade, transformando-a através de sua imaginação e do faz de conta, expressando, dessa forma, o que teriam dificuldades em comunicar com o uso de palavras. Nesse sentido, o brincar vai além de uma atividade de lazer e torna-se uma forma de estabelecer relações, produzir conhecimentos e construir explicações (Silva, 2023).

Brincar ajuda a crescer e, portanto, promove saúde. O fato de não brincar com a criança pode indicar que ela esteja enfrentando algum problema, o que pode dificultar seu desenvolvimento. Se o adulto proibir a criança de brincar, isso pode prejudicar tanto o desenvolvimento infantil quanto o dos próprios pais, sendo uma prática de grande importância para ambos (Araujo, 2024).

O ato de brincar sempre significa libertação. Através da brincadeira, as crianças criam seu próprio mundo, enfrentando a dura realidade sem esperança de solução. Por meio do brincar, elas revivem situações do dia a dia e conseguem recriar o mundo ao seu redor, sem sofrer as pressões que enfrentam em seu cotidiano. Dessa forma, a criança usa sua imaginação como um escape para o mundo real. Através do brincar, novos conhecimentos são adquiridos e o desenvolvimento da criança é aprimorado, já que muitos dos aprendizados adquiridos nessa fase são levados ao longo de toda a vida, servindo como base para suas ações (Melo; Valle, 2005).

Nota-se que, por meio do brincar, é possível estimular de forma agradável o pensamento, o raciocínio lógico, a imaginação, a tomada de decisão, e a construção e modificação de regras, elementos que são importantes e necessários para o desenvolvimento cognitivo da criança (Pereira; Silva, 2021).

O processo lúdico é uma atividade prazerosa, que promove a interação social e contribui efetivamente para a aprendizagem. Por meio da ludicidade, a criança começa a se expressar com maior facilidade, a ouvir, a respeitar e a discordar de opiniões, exercendo sua liderança, sendo liderada e compartilhando a alegria de brincar. Nesse sentido, o brincar carrega muitos significados nos diversos contextos humanos, sejam eles culturais ou biológicos, pois é uma atividade livre, alegre e de grande valor social,

que possibilita o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, além de contribuir para a adaptação ao grupo. O brincar prepara a criança para viver em sociedade, participando e questionando as relações tal como estão postas (Araujo, 2024).

### **3. RECURSOS TECNOLÓGICOS DIANTE DO BRINCAR**

Atualmente, observa-se que a prática do brincar livre, com brinquedos e brincadeiras tradicionais, está sendo cada vez mais substituída pelo brincar tecnológico, que envolve o uso de dispositivos como tablets, computadores e celulares. Essa mudança é impulsionada pela crescente aceleração tecnológica, que tem contribuído para o afastamento das relações humanas, com o celular e a televisão gradualmente substituindo os encontros presenciais entre as pessoas (Petri; Rodrigues, 2020).

As mídias digitais têm, assim, ocupado o lugar dos brinquedos e brincadeiras tradicionais da infância. Nesse contexto, fica evidente que essas mídias móveis estão promovendo transformações no universo lúdico das crianças, que agora se concentra mais em jogos, filmes, videogames, websites e animações, todos mediados por essas tecnologias (Barreto; Rocha, 2023).

Como destacado por Postman (1999), quando uma criança brinca com o computador e tem acesso a quase tudo, ela rompe as barreiras do mundo adulto. Isso resulta em um distanciamento do contato com outras crianças, tornando as brincadeiras cada vez mais solitárias. Nesse sentido, Cairolí (2010) aponta que, atualmente, as crianças passam mais tempo em frente à televisão, jogando videogames ou navegando na internet, em detrimento das brincadeiras tradicionais, como pular corda, brincar de casinha ou jogar bola.

Essa mudança no comportamento infantil levanta preocupações, uma vez que a tecnologia tem sido eleita como a principal fonte de lazer e conhecimento. Durante a infância, as estruturas cognitivas estão em formação, o que torna fundamental que a exposição às telas seja equilibrada e adequada ao estágio de desenvolvimento da criança, garantindo seu acesso a diferentes atividades que contribuam para seu crescimento saudável (Barreto; Rocha, 2023).

Brincar de forma livre e alegre permite à criança entrar em um mundo imaginário e consciente, onde pode recriar os relacionamentos que observa no

cotidiano, experimentar simbolicamente diferentes papéis e desenvolver habilidades de generalização e abstração (Melo; Valle, 2005). No entanto, a cibercultura vivenciada atualmente tem reduzido a interação social e o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, o que pode resultar em déficits cognitivos no futuro. Seguindo os ensinamentos de Jean Piaget, entende-se que a criança necessita de vivências concretas para elaborar novos conceitos, e o uso excessivo da tecnologia pode limitar essa assimilação, impactando negativamente seu desenvolvimento cognitivo (Costa; Badaró, 2021).

Portanto, é importante ressaltar que o uso exclusivo de recursos tecnológicos não proporciona um desenvolvimento infantil completo, pois esses dispositivos se limitam a ser objetos de manipulação, privando as crianças das ricas experiências proporcionadas pelas brincadeiras tradicionais (Farias; Dal Pizzol; Santinello, 2020).

Um dos grandes problemas que emerge dessa situação é o contato cada vez mais precoce das crianças com tecnologias e meios de comunicação. Esse comportamento é, em parte, influenciado pelos próprios pais, que, em suas rotinas, permitem que os filhos passem grande parte do tempo diante de aparelhos eletrônicos. Isso acaba substituindo as brincadeiras saudáveis e acelerando o processo de maturação infantil, o que pode ter consequências duradouras para o desenvolvimento das crianças (Melo, 2019).

### 3.1 Impactos relacionados ao tempo excessivo de telas ao desenvolvimento infantil

Vivemos em uma era técnico-científica informacional, onde as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes em diversos aspectos do cotidiano. Embora a internet ofereça inúmeras vantagens, ela também apresenta perigos significativos para o desenvolvimento infantil, especialmente quando se trata do tempo e da imersão excessiva das crianças no mundo virtual, o que pode levar a uma dependência prejudicial (Rosa *et al.*, 2021).

O desenvolvimento psicomotor, cognitivo e social das crianças ocorre principalmente durante a primeira e a segunda infância. Esse desenvolvimento é impulsionado por estímulos, interações e experiências vividas, que são essenciais para o crescimento do cérebro motor. No entanto, o uso cada vez mais precoce das tecnologias digitais pelas crianças exige uma atenção especial (Rosa *et al.*, 2021).

Estudos mostram que a exposição às telas antes dos dois anos de idade pode ser mais prejudicial do que benéfica. Nessa fase, as crianças não aprendem efetivamente assistindo a imagens, filmes ou vídeos; ao contrário, essa exposição pode dificultar o processo de aprendizado. O uso precoce e excessivo das telas pode reduzir o tempo que a criança dedica a explorar o mundo ao seu redor, atividades essenciais como engatinhar, caminhar ou manipular objetos, já que as telas atraem mais a atenção e exigem menos esforço (Barreto; Rocha, 2023).

O avanço tecnológico, apesar de associado a melhorias no mundo virtual, dificulta o desenvolvimento das experiências sinestésicas (audição, visão, paladar, olfato, tato), que são fundamentais na relação da criança com o mundo real (Paiva; Costa, 2015). Isso ocorre porque o desenvolvimento cerebral e mental durante a infância e adolescência é mediado por diversas estruturas cerebrais que amadurecem com estímulos sensoriais. Exposições excessivas às telas podem atrasar o desenvolvimento da fala, bem como das capacidades cognitivas e sociais da criança de acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP, 2019).

A saúde mental infantil é, portanto, um aspecto crucial do desenvolvimento geral das crianças, sendo influenciada por vários fatores, incluindo o uso de tecnologia digital. Intervenções precoces e apoio adequado são essenciais para garantir que as crianças desenvolvam as habilidades necessárias para uma vida emocionalmente saudável e equilibrada (Stiglic; Viner, 2019).

Por isso, é fundamental que os pais estejam ativamente envolvidos na educação sobre o uso equilibrado de telas, estabelecendo limites claros e criando um ambiente seguro e estimulante para o desenvolvimento saudável de seus filhos. A supervisão e o controle do tempo de exposição às telas são essenciais, uma vez que esse tempo tem aumentado e, conseqüentemente, reduzido as oportunidades para atividades que promovem um desenvolvimento saudável.

#### **4. PRINCIPIOS DA ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOA E LUDOTERAPIA**

##### **4.1 Abordagem Centrada na Pessoa (ACP)**

A ACP, desenvolvida pelo psicólogo norte-americano Carl Rogers, teve sua origem no início da década de 1940, em resposta aos pressupostos das abordagens teóricas psicológicas predominantes na época. Diferentemente das abordagens tradicionais, Rogers introduziu uma prática terapêutica baseada na não-diretividade, na qual a relação entre psicoterapeuta e cliente é caracterizada por uma postura de suporte e facilitação, em vez de orientação direta (Santos, 2004).

O ser humano possui uma grande capacidade de autoconsciência e autonomia, não se limitando a reagir aos acontecimentos externos, mas desenvolvendo uma compreensão profunda de si mesmo. Esse entendimento fundamenta a abordagem não-diretiva, que busca explorar e aprofundar essas capacidades intrínsecas do indivíduo (Rogers; Kinget, 1975). Rogers e Kinget (1975, p. 147) afirmavam que "todo ser humano tem a capacidade de compreender-se a si mesmo e de resolver seus problemas de modo suficiente para alcançar a satisfação e eficácia necessárias ao funcionamento adequado", destacando que essa capacidade é inerente, mas sua realização eficaz depende de condições específicas para ser plenamente ativada.

Na prática da ACP, o psicoterapeuta desempenha o papel de facilitador do processo de desenvolvimento do cliente. Rogers optou por utilizar o termo "cliente" em vez de "paciente" para evitar conotações de passividade, enfatizando a centralidade das demandas e do ritmo do cliente na terapia (Rogers, 1951). Segundo ele, "é o próprio cliente quem sabe o que sofre, qual deve ser a direção a seguir, quais são os problemas

cruciais", sugerindo que o papel do psicoterapeuta é apoiar o cliente na condução de seu próprio processo psicoterapêutico (Rogers, 1961).

Para Rogers (1983), os atributos pessoais essenciais para um psicoterapeuta incluem empatia, autenticidade ou congruência interna, uma visão positiva das pessoas e das relações humanas, maturidade emocional e autoconhecimento. Ele enfatizava que "quando as pessoas são ouvidas de modo empático, isso lhes possibilita ouvir mais cuidadosamente o fluxo de suas experiências internas". Ao entender e considerar o seu próprio eu, a pessoa se torna mais congruente com suas experiências, mais genuína e, assim, é capaz de promover seu próprio crescimento de maneira mais eficiente.

A proposta da ACP é oferecer uma estrutura relacional que crie um clima facilitador, livre de julgamentos, obstáculos ou condicionamentos impostos ao cliente. Nesse ambiente, o cliente encontra em si mesmo seu ponto de referência, construído a partir da relação eu-tu, marcada pelo respeito e confiança. Para que essa busca interna do cliente seja facilitada, o psicólogo deve adotar três atitudes fundamentais: consideração positiva incondicional, compreensão empática e congruência (Rogers, 1951).

A consideração positiva incondicional refere-se à aceitação do cliente como ele é e se apresenta, independentemente de seus sentimentos ou experiências no momento (Rogers, 1983). A compreensão empática envolve a capacidade do psicoterapeuta de perceber o mundo através dos olhos do cliente, colocando-se genuinamente em seu lugar, sem que suas próprias experiências interfiram. Compreender de maneira empática não significa interpretar intelectualmente o que o cliente traz, mas acolher esses elementos de forma que o cliente possa perceber melhor seu próprio meio. Isso exige que o psicólogo temporariamente suspenda seus próprios valores, sentimentos e necessidades, para não aplicar seus critérios pessoais no processo terapêutico (Rogers; Kinget, 1975).

Portanto, na ACP, o psicoterapeuta atua como um facilitador, respeitando o ritmo e as necessidades do cliente, sem direcionar a terapia de forma prescritiva (Rogers, 1951). A base desse atendimento está ancorada em elementos essenciais, como a confiança na bondade fundamental do indivíduo e em sua tendência natural ao crescimento e à realização construtiva de suas infinitas possibilidades. Essa abordagem reconhece que cada pessoa possui uma tendência intrínseca ao desenvolvimento completo e uma capacidade interna para se desenvolver conforme essa tendência (Rogers, 1983).



## 4.2 Conceitos fundamentais da Abordagem Centrada na Pessoa

Pode-se ressaltar que Rogers foi considerado um revolucionário em suas ideias, que, apesar de parecerem simples, apresentavam grandes repercussões e resultados. Ele defendia o ideal de que todos os indivíduos possuem uma tendência inerente ao crescimento e à autoatualização.

A concepção de tendência atualizante é considerada uma noção fundamental para que a ACP possa ser discutida (Moreira, 2007). De acordo com Rogers e Kinget (1975, p. 159), “todo organismo é movido por uma tendência inerente para desenvolver todas as suas potencialidades e para desenvolvê-las de maneira a favorecer sua conservação e seu enriquecimento”. Dessa forma, podemos considerar a tendência atualizante um fundamento central da noção de ser humano no pensamento de Carl Rogers, questão que foi amplamente desenvolvida em estudos posteriores de outros promotores da ACP (Moreira, 2007).

Rogers (1961, p. 368) afirmou que “(...) descobrimos, dentro da pessoa, sob certas condições, uma capacidade para a reestruturação e reorganização da noção de eu, e, conseqüentemente, a reorganização do comportamento, o que tem profundas implicações sociais”. A tendência atualizante é a capacidade do indivíduo para se reorganizar, desde que certas condições facilitadoras sejam presentes. No que diz respeito às condições necessárias para que o processo de tendência atualizante se realize, Rogers e Kinget (1975, p. 41) ressaltaram que:

(...) a tendência à atualização é a mais fundamental do organismo em sua totalidade. Preside o exercício de todas as funções, tanto físicas quanto experienciais. E visa constantemente desenvolver as potencialidades do indivíduo para assegurar sua conservação e seu enriquecimento, levando-se em conta as possibilidades e limites do meio.

Por conseguinte, é possível perceber que a tendência atualizante é uma capacidade inerente ao indivíduo, uma predisposição para o desenvolvimento de suas potencialidades, embora possa haver influências do meio.

O processo terapêutico proporciona ao cliente a oportunidade de vivenciar uma experiência em que o psicoterapeuta está presente na tentativa de compreendê-lo. Isso é uma experiência positiva, considerando que, na terapia, ver suas próprias atitudes, confusões, ambivalências, sentimentos e percepções expressas por outra pessoa,

despojadas das complicações emocionais, permite ao cliente observar a si mesmo de forma objetiva. Isso prepara o caminho para a aceitação de todos esses elementos dentro da noção de eu, agora percebidos de maneira mais clara (Wood, 1995).

O psicoterapeuta contribui de maneira valiosa ao atuar com a noção do eu de forma acolhedora para o cliente. Ele tem a capacidade de perceber a noção de eu, do cliente da mesma forma que este o experimenta, além de aceitar os aspectos da experiência que o próprio cliente tenha negado. Assim, "experimentando em outra pessoa a aceitação de aspectos que são dele" (Rogers, 1961, p. 52), o cliente pode integrar melhor esses elementos. No entanto, se o cliente estiver em desajuste consigo mesmo, ele não consegue acessar plenamente sua própria experiência. Quando o processo terapêutico é eficaz, o indivíduo "aproxima-se da percepção de que não precisa mais temer o que as experiências poderiam envolver, mas pode recebê-las livremente como parte da sua noção de eu mutável e em desenvolvimento" (Wood, 1995, p. 75).

Durante o processo de psicoterapia, o cliente traz sua vivência experiencial, e cabe ao psicoterapeuta "penetrar seu campo perceptivo e ver a experiência nos termos dele" (Rogers, 1961, p. 55). A terapia é considerada satisfatória quando o psicoterapeuta consegue penetrar nessa experiência do cliente. Segundo Rogers (1961, p. 60), isso ocorre quando:

(...) o orientador (aqui colocado com o psicoterapeuta ou conselheiro) percebe e aceita o cliente tal como é, quando abandona todas as avaliações e penetra a estrutura de referência perceptiva do cliente, deixa-o livre para explorar sua vida e sua experiência de uma nova maneira, livre para perceber naquela experiência novos significados e objetivos.

O cliente deve ser livre para organizar seus pensamentos e sua vida, escolhendo as relações sociais que deseja manter e os valores que vai adotar. É nessa liberdade que o psicoterapeuta proporciona uma experiência profunda para o cliente (Rogers, 1961). Rogers (1961, p. 61) afirma que: "(...) quando o orientador adota genuinamente a função que ele compreende ser característica de um orientador centrado no cliente, o cliente tende a ter uma experiência vital e libertadora, que apresenta muitas semelhanças de um cliente para o outro."

O psicoterapeuta tem o objetivo de oferecer uma atmosfera de aceitação, que se caracteriza como uma experiência transformadora para o cliente, "uma vez que o orientador não reforça a rejeição que outros contatos sociais causaram" (Rogers, 1961, p. 62). Nessa atmosfera de aceitação, o cliente é capaz de escolher o que vai agregar à

sua própria experiência. Dessa forma, Moreira (2007, p. 212) destaca que o papel do terapeuta é estar ao lado do cliente, atuando no campo de interação em que a experiência se desenvolve. Segundo Rogers (1961, p. 85), "parece que, na experiência do cliente, particularmente quando os problemas estão muito arraigados, a única porção estável da experiência é a hora infalível de aceitação pelo terapeuta".

O processo de terapia centrada no cliente busca desenvolver experiências importantes para o indivíduo, como as de responsabilidade e de exploração. A primeira implica na descoberta, por parte do cliente, de que ele é responsável por si mesmo na relação terapêutica, por meio de "uma transição entre a expectativa errônea e a experiência real de assumir responsabilidade" (Rogers, 1961, p. 87). A segunda ocorre quando o indivíduo começa a analisar suas atitudes e sentimentos, buscando os significados dessas atitudes. Nesse momento, a experiência de incoerência da noção de eu é parte do processo. O cliente começa a perceber as mudanças que estão ocorrendo e, em alguns momentos, essas mudanças podem parecer desesperançosas, levando-o a resistir ao processo psicoterapêutico.

Assim, "talvez seja essa qualidade, a constatação de que algum processo novo em sua experiência está trabalhando dentro dele, que dê ao cliente a surpreendente persistência de continuar com as sessões, mesmo quando defrontado com uma dor intensa" (Rogers, 1961, p. 90). É importante ressaltar que "a consciência da capacidade de perceber a experiência acompanha esse processo de reorganização" (Wood, 1995, p. 52).

### **4.3 Ludoterapia**

Considerando as origens da Ludoterapia e os princípios da psicoterapia na ACP, percebe-se que a abordagem, como é entendida atualmente, deriva de influências de terapias e concepções mais antigas, como as teorias de Freud e Rank. Com essas contribuições, a Ludoterapia Centrada no Cliente continuou a evoluir, alicerçada em suas próprias práticas (Dorfman, 1992).

Dentro do contexto da ACP, a Ludoterapia humanista propõe um trabalho em que o psicoterapeuta adota uma postura relacional, assumindo que a responsabilidade e o direcionamento do processo terapêutico pertencem à criança (Axline, 1972). O ponto de partida dessa abordagem ocorreu em 1947, nos Estados Unidos, com Virginia Axline

(1972), na publicação do livro *Ludoterapia: A dinâmica interior da criança*. A obra explora a teoria, os princípios e as técnicas que fundamentam a terapia proposta pela autora.

Virginia Axline (1911-1988), aluna e colaboradora de Carl Rogers, acumulou vasta experiência no atendimento infantil e deixou um legado significativo em trabalhos teóricos e práticos, sendo a principal psicoterapeuta a aplicar a ACP com crianças (Garcia, 2002). O princípio fundamental da Ludoterapia é que o jogo é a forma natural de expressão da criança (Axline, 1972). Através do lúdico, a criança encontra uma maneira de expressar seus sentimentos e emoções (Barreto; Rocha, 2023). Assim, a terapia oferece à criança a oportunidade de vivenciar experiências terapêuticas por meio do brincar (Axline, 1972). A imaginação e o ato de brincar também emergem diante de tensões que a criança não consegue resolver de maneira concreta (Souza, 2017).

Segundo Axline (1982), a Ludoterapia pode ser descrita como uma oportunidade para a criança crescer em melhores condições. Por ser uma abordagem não-diretiva, que acredita na capacidade positiva de cada indivíduo, facilita que a criança entre em contato com seus sentimentos quando se sentir preparada e segura para isso.

Na Ludoterapia, o brinquedo e o ato de brincar constituem a base da comunicação entre o psicoterapeuta e a criança. O brinquedo é um meio natural de expressão para a criança, funcionando como uma linguagem através da qual ela comunica seus sentimentos, desejos e relações, facilitando a interação (Barreto; Rocha, 2023).

A importância da Ludoterapia é ressaltada na afirmação de Axline (1972) de que uma criança psicologicamente livre tem a possibilidade de crescer de forma mais construtiva e criativa, em comparação com uma que precisa lutar para se desenvolver como pessoa. A presença e a participação do ludoterapeuta, com uma postura compreensiva, promovem uma sensação de segurança e aceitação; o psicoterapeuta reflete as emoções da criança, permitindo que ela se compreenda melhor e confie em sua autonomia para se tornar uma pessoa mais madura e independente.

A criança precisa não apenas de oportunidades para expressar seus sentimentos, mas também de um ambiente onde se sinta segura ao fazê-lo. Ela precisa saber que seus sentimentos são aceitáveis e apropriados. Quando essa oportunidade é dada, as crianças podem se beneficiar de uma comunicação honesta e aberta (Axline, 1972).

Para Axline (1972), a sala de ludoterapia transforma-se em um ambiente de crescimento, onde a criança assume o papel central, controlando a situação e a si

mesma, sem que ninguém lhe diga o que fazer, critique suas ações, ofereça sugestões, a estimule ou se intrometa em seu mundo particular. Nesse espaço, a criança sente que pode se voltar para si mesma, testar suas ideias e se expressar plenamente – é o seu próprio mundo, onde não precisa competir com a autoridade adulta, enfrentar rivais da mesma idade ou ser usada como peça nos jogos dos adultos, evitando assim frustrações e agressões externas. Na sala de terapia, a criança é tratada com respeito e dignidade, podendo falar o que quiser, brincar à sua maneira e seguir o seu próprio ritmo – sendo totalmente aceita em todas as suas manifestações. Essa experiência é algo único para a criança.

No seu livro intitulado *Dibs em busca de si mesmo* (1986, p. 87), Virginia Axline fala sobre a Ludoterapia:

(...) o valor terapêutico deste tipo de ajuda psicológica é baseado na experiência da própria criança, como um ser capaz, como uma pessoa responsável em um relacionamento que tenta comunicar-lhe duas verdades básicas: que ninguém conhece realmente tanto do mundo interior de um ser humano quanto o próprio indivíduo; e que a liberdade responsável cresce e se desenvolve a partir do interior da pessoa.

O principal objetivo da ludoterapia não é necessariamente resolver os problemas da criança, mas sim apoiá-la em seu processo de crescimento. Como aponta Axline (1986, p. 87), "a criança deve, antes de tudo, aprender a respeitar-se a si mesma e a desenvolver um sentimento de dignidade que surge a partir do seu crescente autoconhecimento".

A ludoterapia oferece à criança a oportunidade de experimentar livremente o seu fluxo de experiências. Durante esse processo, a criança se sente cada vez mais à vontade para vivenciar suas experiências de maneira plena. Isso lhe proporciona a aquisição ou o desenvolvimento de um sentido mais profundo de ser, de existir, e de se sentir valorizada por quem realmente é.

Esse processo acontece através da relação humana que se desenvolve entre o psicoterapeuta e a criança, e da intersubjetividade presente nessa interação, onde emergem significados importantes. A relação formada entre ambos é de um tipo específico, em que a criança é valorizada pelo que está sendo no momento. O psicoterapeuta demonstra uma atitude de profundo respeito, através da compreensão empática, da congruência e da aceitação positiva incondicional.

Virginia Axline (1972, p. 78) afirma: “nós nunca sabemos o quanto do que oferecemos às crianças é aceito por elas, cada uma com sua própria maneira de ser, se tornando uma parte das experiências com as quais elas aprendem a enfrentar os seus mundos”.

## **5. ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOA APLICADA NO CONTEXTO DO BRINCAR E DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

O brincar é uma forma natural de expressão das crianças, sendo essencial para seu desenvolvimento emocional e global. De acordo com Axline (1972), a criança que não brinca perde a oportunidade de elaborar as situações difíceis da vida, pois o faz-de-conta é fundamental para o desenvolvimento da criatividade e da autonomia. Durante o brincar, a criança se prepara para a vida adulta, aprendendo a lidar com frustrações, conflitos, sofrimentos e alegrias.

Quando uma criança brinca, ela se revela de forma autêntica, pois esse momento é exclusivamente dela, um espaço único onde não há necessidade de se esconder. Para quem observa de fora, pode parecer que a criança está apenas brincando, mas, para ela, está vivendo experiências fundamentais para o seu desenvolvimento. A liberdade sentida durante a brincadeira permite que a criança explore sem receio seu verdadeiro ser, deixando seus sentimentos emergirem e serem vividos intensamente (Melo; Lima; Moreira, 2015).

Quando se sente acolhida em sua liberdade, a criança interage com seus brinquedos e dá vida à sua imaginação. Nesse processo, que é extremamente rico e significativo, ela experimenta e expressa suas tensões, tristezas, conflitos, alegrias e frustrações — em resumo, todos os seus sentimentos. Através da brincadeira, a criança também ativa sua tendência natural de atualização, criando um ambiente “mágico” e único que facilita seu crescimento pessoal e promove um desenvolvimento positivo (Melo; Lima; Moreira, 2015).

Teani (1998), uma ludoterapeuta infantil, observa que a criança que não brinca pode estar enfrentando bloqueios em seu fluxo experiencial e, conseqüentemente, em seu desenvolvimento emocional e global. O ato de brincar é uma manifestação da maneira predominantemente concreta de pensar da criança, que ainda não é capaz de abstrair simbolicamente. É através desse processo que ela avança na consciência de si mesma. Isso faz do trabalho psicoterápico com crianças um espaço rico para integração,

onde o corpo e as ações realizadas com e através dele se tornam uma fonte abundante de significados.

Brougère (2000, p. 9) acrescenta que, ao utilizar brinquedos, a criança se apropria de um repertório de significados, sendo que “(...) a criança confere significados ao brinquedo durante sua brincadeira.” Portanto, o brincar não é apenas um momento de lazer, mas um espaço de aprendizado e desenvolvimento, onde a criança começa a construir seu próprio caminho, assumindo a responsabilidade por suas ações e se aproximando de sua verdadeira essência (Fantacholi, 2011).

A ludoterapia encoraja as crianças com problemas a expressarem emoções difíceis, como medo, ansiedade e culpa, através dos brinquedos, permitindo-lhes se distanciarem dos acontecimentos e experiências traumáticas que consideram dolorosos demais para lidar diretamente (Axline, 1972). Quando a criança é aceita integralmente, independentemente de suas dificuldades ou medos que se manifestam nas brincadeiras, ela se sente segura e acolhida.

De forma natural, “(...) agindo através do jogo, ou talvez mudando e invertendo o resultado na atividade deste jogo, as crianças mudam em direção à resolução interna, sendo mais capazes de enfrentar ou se ajustar aos problemas” (Landreth, 1993, p. 17). Landreth (1993, p. 21) também afirma que “(...) numa relação caracterizada pelo entendimento e aceitação, o processo de brincar permite às crianças considerarem novas e únicas possibilidades, assim, expandindo muito o entendimento de seu mundo interno”.

De acordo com Guerney (1983, p. 32), “o mais valioso na ludoterapia é a habilidade do psicoterapeuta em compreender o sentimento manifestado pela criança através de sua brincadeira”. Durante o período em que a criança brinca, o psicoterapeuta reflete suas atitudes, pensamentos e sentimentos durante a sessão.

Vale ressaltar que a criança se conecta afetivamente com as pessoas que a rodeiam, especialmente com aquelas que lhe proporcionam atenção e facilitação em suas realizações pessoais, por meio do respeito à sua percepção do mundo e ao seu agir nele. Isto é, a criança cria um vínculo mais forte com as pessoas que respeitam sua individualidade e aceitam seu modo de ser. Dessa maneira, é possível observar a Aceitação Positiva Incondicional no brincar, onde as brincadeiras são as experiências mais marcantes da infância, sendo a criança capaz de perceber-se e aceitar-se como pessoa a partir dessas brincadeiras (Melo; Lima; Moreira, 2015).

Dessa forma, as experiências vivenciadas nas brincadeiras infantis são processos evolutivos que constroem a autoconfiança da criança. A partir do momento em que ela se conscientiza de que é capaz de realizar uma tarefa, busca sua evolução para conquistar outras capacidades. Pode-se afirmar que a brincadeira não é apenas um momento de lazer, mas sim uma oportunidade de descoberta, persistência, perseverança e desenvolvimento do raciocínio, ou seja, é um processo de crescimento. O brincar permite que a criança perceba o valor de sua conquista, adquirida por seu próprio esforço. Assim, o momento lúdico é de extrema necessidade e importância, pois, por meio dele, é possível que a criança amplie seus horizontes (Melo; Lima; Moreira, 2015).

A ludicidade é uma necessidade do ser humano, sendo que é por meio do brincar, dos jogos e das atividades lúdicas que o indivíduo se desenvolve como um todo, e sua importância é indiscutível. Neste contexto, a Ludoterapia é considerada fundamental, conforme aponta Axline (1972), ao afirmar que uma criança que se sente psicologicamente livre tem maiores chances de crescer de forma mais construtiva e criativa, em comparação àquela que enfrenta dificuldades no processo de desenvolvimento pessoal. A atuação do ludoterapeuta, que oferece compreensão e acolhimento, gera um ambiente de segurança e aceitação para a criança. Ao espelhar suas emoções, o psicoterapeuta a auxilia na compreensão de si mesma, acreditando em sua capacidade de evoluir de maneira autônoma, tornando-se mais madura e independente.

Axline (1972, p. 67) propõe oito princípios básicos para facilitar o contato com a criança e o processo de ludoterapia. São eles:

1. O terapeuta deve desenvolver um relacionamento amistoso e caloroso com a criança, de forma que se estabeleça o rapport;
2. O psicoterapeuta aceita a criança exatamente como ela é;
3. O psicoterapeuta estabelece uma sensação de permissividade no relacionamento, de modo que a criança se sinta completamente livre para expressar seus sentimentos;
4. O psicoterapeuta está sempre alerta para identificar os sentimentos que a criança está expressando e refleti-los de maneira que ela adquira conhecimento sobre seu comportamento;
5. O psicoterapeuta mantém profundo respeito pela capacidade da criança em resolver seus próprios problemas, oferecendo-lhe oportunidade para isso. A responsabilidade de escolher e fazer mudanças é deixada à criança;
6. O psicoterapeuta não tenta dirigir as ações ou conversas da criança de forma alguma. Ela indica o caminho, e o terapeuta o segue;
7. O psicoterapeuta não tenta abreviar a duração da terapia. O processo é gradual e deve ser reconhecido dessa forma;
8. O psicoterapeuta estabelece somente as limitações necessárias para fundamentar a terapia no mundo da realidade e tornar a criança consciente de sua responsabilidade no relacionamento.

O lúdico representa a forma mais natural e espontânea de expressão infantil. Por meio das brincadeiras e de interações facilitadoras, as crianças liberam seus sentimentos, tornando-se conscientes deles. Esse processo as permite expressar e aceitar suas emoções, além de iniciar a construção de seu próprio caminho, assumindo a responsabilidade por suas ações e se aproximando de seu verdadeiro eu (Crespo, 2016).

Conforme Rogers e Kinget (1975), a liberdade discutida aqui é de outra natureza, relacionada essencialmente à experiência interna. Trata-se da capacidade do indivíduo de reconhecer e elaborar suas vivências e sentimentos pessoais da forma como ele os compreende, sem imposições externas.

Segundo Melo (2019), a ACP incentiva o indivíduo, inclusive a criança, a buscar seus próprios caminhos e respostas com base em suas experiências. A abordagem foca no ser humano em sua totalidade e defende que as crianças precisam de espaço para desenvolver suas brincadeiras de maneira livre, sem interferência dos adultos, promovendo assim sua autonomia e crescimento.

Para Rogers (1951), a criança vive em um mundo de experiências, reagindo a ele de acordo com a maneira como percebe e vivencia essas experiências. Para ela, essa é a realidade. Esse mundo interior é o que o autor chama de campo fenomenológico, que abrange todas as experiências, conscientes ou não, vivenciadas pelo organismo. A partir da tendência atualizante, a criança se desenvolve em um movimento ativo e direcional, movendo-se, mesmo em meio a dores e lutas, em direção ao crescimento e aperfeiçoamento.

No início da vida, os bebês vivem em um mundo de experiências que ainda não sabem organizar ou diferenciar. À medida que estabelecem relações com o ambiente e, sobretudo, com pessoas socialmente significativas — como pais ou outros cuidadores próximos —, começam a desenvolver a consciência de sua existência. Essa consciência se expande, formando o conceito de noção do eu (self) ou autoconceito, descrito como “um padrão organizado, fluido e coerente de percepções de características e relações do ‘eu’ ou do ‘mim’, juntamente com valores associados a esses conceitos” (Rogers, 1951, p. 566).

Na perspectiva da ACP, a criança é um ser em desenvolvimento que já possui dentro de si todos os recursos necessários para evoluir e se desenvolver. Ela tende naturalmente a utilizar esses recursos, desde que as condições adequadas sejam oferecidas. Sua identidade é construída a partir de relações afetivas com os adultos de

referência. Nos primeiros anos de vida, sua principal forma de interagir com o outro e explorar o mundo é por meio do corpo e da comunicação não verbal. A criança se distingue do adulto não em termos de status, mas em termos de experiência de vida, autoconsciência e percepção de si mesma e do mundo (Santos, 2019).

Axline (1986), em sua obra “Dibs: Em Busca de Si Mesmo”, ressalta a importância da criatividade e da liberdade que a ACP proporciona às crianças, considerando esse processo uma forma de "cura". No ato de brincar, a criança pode ser autônoma e se expressar livremente. Axline (1986) relata um caso clínico de uma criança extremamente retraída, cujos responsáveis exigiam muito dela, impedindo-a de vivenciar plenamente a infância. Embora muito inteligente, a criança não sabia como era "ser criança". A ACP permitiu que ela se reconectasse com seu lado infantil, promovendo o desenvolvimento de sua criatividade e autonomia.

Dessa forma, é possível compreender que a ACP contribui para a autonomia e a liberdade de expressão da criança, ao mesmo tempo em que permite que ela se reconecte com seu universo interno por meio do brincar. A seguir, será apresentado um relato clínico que ilustra a aplicação prática dessa abordagem, evidenciando como a ludoterapia pode favorecer avanços importantes no desenvolvimento infantil.

## **6. ILUSTRANDO A APLICAÇÃO DA ACP NO CONTEXTO DO BRINCAR**

**Contexto:** Esse relato refere-se ao acompanhamento psicoterapêutico de uma criança de 8 anos, doravante denominada "A.", atendida na clínica-escola localizada no sul de Minas Gerais. As sessões de ludoterapia, conduzidas pela estagiária A.C., sob supervisão, têm como base os princípios teóricos da psicoterapeuta Virginia Axline (1972), pioneira na terapia centrada na criança. Brincar livremente com os brinquedos disponíveis na sala faz parte do processo, e, ao longo das sessões, a cliente tem apresentado avanços significativos em seu desenvolvimento infantil. A relação entre psicoterapeuta e cliente é de confiança, e o ambiente seguro e acolhedor favorece a expressão da criança.

### **Início da Sessão**

**Psicoterapeuta: (PSIC, A.C)** (Sorrindo) Oi! Que bom te ver novamente. Você trouxe mais um desenho para a gente colorir juntas.

**Cliente (C, A):** (Mostra um desenho) Sim, eu trouxe este. É uma floresta com animais..., mas ainda não está colorido.

**PSIC (A.C):** Ah, uma floresta! Que lindo!

**C (A):** (Começando a colorir) Tem coelhos, pássaros... e um lobo. Mas o lobo é bonzinho!

**PSIC (A.C):** (Com calma) Um lobo bonzinho...

**C (A):** (Colorindo o lobo) Ele cuida de todos os outros animais. Ninguém tem medo dele. Ele protege a floresta.

**PSIC (A.C):** Parece que ele é bem importante para essa floresta.

**C (A):** Sim! Ele sabe o que fazer quando as coisas ficam difíceis... tipo quando chove muito e inunda tudo.

**PSIC (A.C):** Uau! Que forte e cuidadoso esse lobo. E como que os outros animais se sentem sabendo que ele está ali para cuidar deles?

**C (A):** (Pensando) sentem seguros... como se nada de ruim fosse acontecer.

**PSIC (A.C):** Que bom, estar cercado por alguém que cuida e protege.

**C (A):** (Sorrindo) Sim. E eles gostam de brincar com ele também!

**PSIC (A):** Que tipo de brincadeiras ele gosta?

**C (A):** Eles correm juntos, jogam bola e às vezes fazem competições de quem corre mais rápido.

**PSIC (A.C)** (Colorindo ao lado da cliente) Uma floresta bem divertida.

**C (A):** Sim! Acho que eu correria com eles. O lobo ia me proteger também.

**PSIC (A.C):** Acho que ele faria isso com certeza. (Pausa breve) E sabe, essa sua floresta me lembra de como você tem ficado mais confiante e forte, igual ao lobo, a cada sessão que fazemos juntas. Você também tem aprendido a cuidar muito bem do seu próprio espaço e do seu brincar aqui.

**C (A):** (Com orgulho) É... agora eu gosto mais de brincar aqui. Antes eu não sabia o que fazer com todos os brinquedos, mas agora eu consigo escolher.

**PSIC (A.C):** Você tem feito escolhas muito importantes.

**C (A):** (Colorindo) Eu gosto de brincar... parece que tudo fica mais fácil quando eu brinco.

## Sessão 2

**C (A):** (De repente, olha para os brinquedos na sala) Posso brincar com os blocos de montar hoje?

**PSIC (A.C):** Claro...

**C (A):** (Indo em direção aos blocos) Vou construir uma torre... uma bem alta!

**PSIC (A.C):** Uma torre bem alta... estou curiosa para ver como ela vai ficar.

Neste ponto, a criança explora a sala e brinca livremente, demonstrando um desenvolvimento crescente na tomada de decisões e na expressão por meio do brincar. A psicoterapeuta observa e participa conforme necessário, reforçando a importância do espaço seguro e do brincar como um meio de crescimento e autoconhecimento, conforme proposto pela ludoterapia de Virginia Axline (1972).

Durante o processo terapêutico, A. utiliza diversas formas de expressão, como a prática de colorir desenhos e brincar livremente com os brinquedos disponíveis na sala de terapia. Essas atividades são conduzidas de forma a respeitar o ritmo e as escolhas da criança, permitindo que ela explore seus sentimentos e vivências no seu próprio tempo. Ao longo das sessões, foi possível observar progressos significativos no desenvolvimento infantil de A., como maior confiança nas interações, maior capacidade de expressão emocional e uma evolução na resolução de conflitos internos.

## **7. CONCLUSÃO**

Este trabalho discutiu a relevância do brincar livre para o desenvolvimento integral das crianças, ressaltando o papel essencial das atividades lúdicas no progresso emocional, social, cognitivo e físico. A pesquisa mostrou como o brincar oferece um ambiente seguro para que a criança explore e desenvolva habilidades fundamentais para sua vida. Em um cenário contemporâneo, dominado pelo uso crescente de tecnologias, o brincar livre se torna ainda mais crucial, funcionando como um contraponto ao excesso de telas, promovendo interações sensoriais e sociais que são essenciais para o desenvolvimento saudável.

A ACP, fundamentada nos princípios de Carl Rogers, e a ludoterapia de Virginia Axline, foi identificada como uma base teórica sólida para o brincar livre, destacando a importância de respeitar a individualidade e a autonomia da criança. Essa abordagem propõe uma educação mais humanizada, em que a criança, ao se expressar de forma autêntica em um ambiente livre de julgamentos, pode fortalecer seu bem-estar e autoestima.

Um dos aspectos centrais abordados foi o papel da ludoterapia e do psicoterapeuta, que, por meio de um ambiente acolhedor, possibilitam à criança a oportunidade de expressar seus sentimentos, construir confiança e aprimorar suas habilidades cognitivas e emocionais. O relato apresentado, fundamentado em uma abordagem não-diretiva, prioriza a criação de um ambiente seguro e acolhedor, onde a criança possa se expressar livremente e, assim, promover seu desenvolvimento emocional e psicológico.

A relação estabelecida entre psicoterapeuta e cliente se destaca pela confiança mútua, aspecto fundamental no método de Axline (1972), que enfatiza a importância de um vínculo terapêutico sólido para que a criança se sinta à vontade para se expressar. A confiança e o respeito presentes no setting terapêutico proporcionam um espaço adequado para que A. (cliente) explore suas emoções, contribua para seu amadurecimento emocional e desenvolva habilidades sociais e cognitivas essenciais.

A pesquisa também ressaltou a necessidade de um olhar mais atento sobre o impacto do uso excessivo de tecnologias na infância. Observou-se que as brincadeiras tradicionais têm sido substituídas por interações mediadas por dispositivos digitais, o que pode comprometer o desenvolvimento infantil em várias áreas. Embora o impacto da tecnologia seja um tema em constante evolução, o estudo sugere que pesquisas futuras investiguem mais detalhadamente como esses dispositivos podem ser integrados de forma equilibrada, tanto como ferramentas de apoio quanto como possíveis obstáculos ao desenvolvimento saudável da criança.

Compreender como a tecnologia pode complementar o brincar livre, ou prejudicar aspectos essenciais como criatividade, sociabilidade e resolução de problemas, é fundamental para uma abordagem mais equilibrada.

Esta revisão da literatura reforça a necessidade de valorizar o brincar livre como uma prática indispensável para o desenvolvimento integral da criança. Em um mundo cada vez mais digital, é fundamental que educadores, pais e pesquisadores reconheçam e preservem a importância dessas atividades lúdicas espontâneas.

Espera-se que este trabalho contribua para uma maior conscientização sobre a relevância do brincar no desenvolvimento infantil e fomenta novas investigações sobre o impacto da tecnologia nessa fase crucial da vida. Dessa forma, ele poderá auxiliar na formulação de estratégias educativas que promovam um equilíbrio adequado entre o uso de tecnologias e as atividades lúdicas, garantindo um desenvolvimento pleno e saudável para as crianças.

## REFERENCIAS

- ARAÚJO, C. M. O brincar no desenvolvimento infantil. **Altus Ciência**, v. 23, n. 23, p. 177-189, 2024.
- AXLINE, V. M. **Ludoterapia: dinâmica interior da criança**. Belo Horizonte: Interlivros, 1972.
- AXLINE, V. M. **Ludoterapia**. Belo Horizonte: Interlivros, 1982.
- AXLINE, V. **Dibs: em busca de si mesmo**. Belo Horizonte: Interlivros, 1986.
- BARRETO, J. B. M.; ROCHA, M. V. A ludoterapia no processo do luto infantil: um estudo de caso. **Pesquisa em Psicologia**, v., 1, n., 5, p. 7-14, 2023.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.
- CAIROLI, P. A criança e o brincar na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 2, n. 1, p. 340-348, 2010.
- CARVALHO, M. C. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. Dissertação (Mestrado em Docência e Gestão da Educação) – Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2016. Disponível em: <https://search.proquest.com/openview/6c42c3e68d4be3270f5ede4c145dc611/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>. Acesso em: 07 ago. 2024.
- COSTA, T. A. F.; BADARÓ, A. C. Impacto do uso de tecnologia no desenvolvimento infantil: uma revisão de literatura. **Cadernos de Psicologia**, v. 3, n. 5, p. 234-255, 2021.
- CRESPO, T. P. N. **A importância do brincar para o desenvolvimento da criança**. Dissertação (Mestrado em Educação Pré-Escolar) – Instituto Politécnico de Portalegre, Portalegre, 2016. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/19042>. Acesso em: 10 set. 2024.
- DORFMAN, E. Ludoterapia. In: ROGERS, C. R. (Org.). **Terapia Centrada no Cliente**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FANTACHOLI, F. N. O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – um olhar psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, v. 5, n. 12, p. 1-16, 2011.
- FARIAS, F. C.; DAL PIZZOL, A.; SANTINELLO, J. A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 4, p. 271-281, 2020.
- FURIA, F. **Brincar livre e sua importância no desenvolvimento infantil**. Canal Criar e Crescer, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com>. Acesso em: 10 set. 2024.

GARCIA, S. S. Diretrizes da Ludoterapia na Abordagem Centrada na Pessoa. In: GOBBI, S. L.; MISSEL, S. T.; JUSTO, H.; HOLANDA, A. (Org.). **Vocabulário e Noções Básicas da Abordagem Centrada na Pessoa**. São Paulo: Vetor, 2002.

GUERNEY, L. Client-centered (nondirective) play therapy. **Handbook of play therapy**, v. 1, p. 21-64, 1983.

GUMAER, J. **Counseling and Therapy for Children**. New York: The Free Press, 1984.

LA TAILLE, Y.; OLIVEIRA, M. K.; DANTAS, H. L. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

LANDRETH, G. Play therapy: facilitative use of child's play in elementary school counseling. **Elementary School Guidance & Counseling**, v. 21, p. 253-261, 1993.

LEBOVICI, S.; DIATKINE, R. **Significado e Função do Brinquedo na Criança**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1988.

MELO, A. K. S.; LIMA, R. P.; MOREIRA, V. Construção da noção de experiência ao longo do pensamento de Carl Rogers. **Revista do NUFEN**, v. 7, n. 1, p. 4-31, 2015.

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia argumento**. Vol. 23, n. 40, p. 43 – 48, 2005.

MELO, A. M. O Brincar no Ambiente Educacional e as Experiências Culturais de Gênero. **Revista Interações**, v. 18, n. 61, p. 92-111, 2019.

MORAES, I. M. **A Pedagogia do Brincar: intercessões da ludicidade e da Psicomotricidade para o desenvolvimento infantil**. Dissertação (Mestrado em Educação) – UNISAL, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://cev.org.br/media/biblioteca/4032505.pdf>. Acesso em: 10 set. 2024.

MOREIRA, V. **De Carl Rogers a Merleau-ponty**. São Paulo: Annablume, 2007.

NASCIMENTO, K. L.; NASCIMENTO, F. L. Psicologia infantil: a importância do brincar no desenvolvimento da criança. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 10, n. 30, p. 57-79, 2022.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? **Psicologia. pt**, v. 1, p. 1-13, 2015.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W.; FELDMAN, R. D. **Desenvolvimento Humano**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

PEREIRA, D. C.; SILVA, D. A importância do brincar para o desenvolvimento da criança. **Educere - Revista da Educação da UNIPAR**, v. 21, n. 1, 2021.

PETRI, I. S.; RODRIGUES, R, F. L; Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 9, p. 147-158, 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1964.

PIAGET, J. **A linguagem e o pensamento da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro. Editora: Graphia, 1999.

RAPPAPORT, C. R.; FIORI, W. R.; DAVIS, C. **Psicologia do Desenvolvimento**. São Paulo: EPU, 1981.

ROGERS, C. **Terapia Centrada no Cliente**. São Paulo: Martins Fontes, 1951.

ROGERS, C. **Tornar-se Pessoa**. São Paulo: Martins Fontes, 1961.

ROGERS, C. **Um Jeito de Ser**. São Paulo: EPU, 1983.

ROGERS, C.; KINGET, G. **Psicoterapia e Relações Humanas: Teoria e Prática da Terapia Não-Diretiva**. Belo Horizonte: Interlivros, 1975.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.

ROSA, C. C. T.; DA SILVA, J. P.; DA SILVA, K. C.; SCHNORR, M. M.; DOS SANTOS, M. N.; DE ALMEIDA SANTOS, R.; DA CRUZ LIMA, R. K. O desenvolvimento infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 1801-1813, 2022.

SANTOS, A. M. Quer brincar? Reflexões sobre as infâncias na sociedade de consumo. **Cadernos de Pesquisa em Educação PPGE**, UFES, v. 1, n. 5, p. 1-22, 2019.

SANTOS, C. B. Abordagem Centrada na Pessoa: Relação Terapêutica e Processos de Mudança. **Revista do Serviço de Psiquiatria do Hospital Fernando Fonseca**, v. 1, n. 2, 2004. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/psilogos/article/view/6071/4769>. Acesso em: 08 ago. 2024.

SBP. SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **SBP atualiza recomendações sobre saúde de crianças e adolescentes na era digital**. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>. Acesso em: 22 nov. 2024.

SILVA, Laura. Ludoterapia centrada na criança: a importância do brincar no setting terapêutico. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 8, p. 1370-1380, 2023.

SOUZA, J. C. Corporeidade e infância: tensões literárias carregadas de preconceitos ou de alteridade. **Annales Faje**, v. 2, n. 1, p. 127-134, 2017.

SOUZA, L. M.; VELOZO, L. S. Ludoterapia centrada na criança: a importância do brincar no setting terapêutico. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 8, p. 1370-1380, 2023.

STIGLIC, N.; VINER, R. M. Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews. **BMJ Open**, v. 9, n. 1, e023191, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-023191>. Acesso em: 07 ago. 2024.

TEANI, C. Ludoterapia: a Criança, o Brincar e a Relação de Ajuda. **I Encontro Regional Sudeste da Abordagem Centrada na Pessoa**, Petrópolis, RJ, 1998.

WOOD, J. K.; ASSUMPCÃO, M. L.; TASSINARI, M. A.; JAPUR, M., SERRA, M.; ROSENTHAL, R. W. **Abordagem centrada na pessoa**. Vitória: Editora Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1995.