

LUDOTERAPIA CENTRADA NA CRIANÇA E GAMIFICAÇÃO: POSSIBILIDADES E LIMITES NA ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOA

CHILD-CENTERED PLAY THERAPY AND GAMIFICATION: POSSIBILITIES AND LIMITATIONS WITHIN THE PERSON-CENTERED APPROACH

LUDOTERAPIA CENTRADA EN EL NIÑO Y GAMIFICACIÓN: POSIBILIDADES Y LIMITACIONES EN EL ENFOQUE CENTRADO EN LA PERSONA

Tales Paulino Guimarães de Sales¹

Thahyana Mara Valente Lima²

Maria Clara da Silva Lima³

Rodolfo de Melo Nunes⁴

Lucas Wagner Brígido Feitosa⁵

RESUMO: Este estudo analisou as bases teóricas da ludoterapia centrada na criança à luz da Abordagem Centrada na Pessoa e discutiu possibilidades e limites da incorporação de elementos de gamificação ao processo terapêutico infantojuvenil. Trata-se de uma revisão narrativa, qualitativa e teórico-reflexiva, fundamentada principalmente em Carl Rogers e Virginia Axline, além de estudos sobre jogos, gamificação e desenvolvimento infantil. A análise evidenciou que ludoterapia e gamificação são conceitos distintos, embora possam se aproximar no contexto clínico. Na ludoterapia, o brincar favorece a expressão e a elaboração da experiência infantil; na gamificação, elementos estruturados dos jogos buscam ampliar participação e engajamento. Recursos gamificados podem ser compatíveis com a prática centrada na criança quando preservam autonomia, espontaneidade, escolha e protagonismo. Conclui-se que a gamificação pode complementar a ludoterapia, desde que permaneça subordinada à relação terapêutica e aos princípios humanistas da não diretividade.

Palavras-chave: Ludoterapia. Gamificação. Abordagem Centrada na Pessoa. Psicoterapia infantil.

¹ Especialista em Psicologia Fenomenológica Faculdade Iguaçu, FI, Brasil. Docente de Psicologia - UNIJAGUARIBE. Psicólogo - UNIJAGUARIBE.

² Especialização em MBA Em Gestão da Aprendizagem. Faculdade MULTIVERSA, Ceará, Brasil. Docente de Psicologia - UNIJAGUARIBE. Psicóloga - UNIFOR.

³ Discente de Psicologia - UNIJAGUARIBE.

⁴ Doutor em Ciências Médicas - UFC. Professor Adjunto - UNILAB. Farmácia - UFC.

⁵ Mestre em Psicologia - UFC. Docente de Psicologia - UNIJAGUARIBE. Psicólogo - UFC.

ABSTRACT: This study analyzed the theoretical foundations of child-centered play therapy from the perspective of the Person-Centered Approach and discussed the possibilities and limitations of incorporating gamification elements into child and adolescent psychotherapy. This narrative, qualitative, and theoretical-reflective review was mainly grounded in the contributions of Carl Rogers and Virginia Axline, as well as studies on games, gamification, and child development. The analysis showed that play therapy and gamification are distinct concepts, although they may converge in clinical practice. In play therapy, play supports the expression and elaboration of children's experiences, whereas gamification uses structured game elements to increase participation and engagement. Gamified resources may be compatible with child-centered practice when they preserve autonomy, spontaneity, choice, and client agency. It is concluded that gamification may complement play therapy, provided that it remains subordinate to the therapeutic relationship and to the humanistic principle of non-directivity.

Keywords: Play Therapy. Gamification. Person-Centered Approach. Child Psychotherapy.

RESUMEN: Este estudio analizó los fundamentos teóricos de la ludoterapia centrada en el niño desde la perspectiva del Enfoque Centrado en la Persona y discutió las posibilidades y limitaciones de incorporar elementos de gamificación al proceso psicoterapéutico infantojuvenil. Se trata de una revisión narrativa, cualitativa y teórico-reflexiva, fundamentada principalmente en las contribuciones de Carl Rogers y Virginia Axline, además de estudios sobre juegos, gamificación y desarrollo infantil. El análisis mostró que la ludoterapia y la gamificación son conceptos distintos, aunque pueden aproximarse en la práctica clínica. En la ludoterapia, el juego favorece la expresión y elaboración de las experiencias infantiles, mientras que la gamificación utiliza elementos estructurados de los juegos para ampliar la participación y el compromiso. Los recursos gamificados pueden ser compatibles con una práctica centrada en el niño cuando preservan autonomía, espontaneidad, elección y protagonismo. Se concluye que la gamificación puede complementar la ludoterapia si permanece subordinada a la relación terapéutica y a la no directividad.

Palabras clave: Ludoterapia. Gamificación. Enfoque Centrado en la Persona. Psicoterapia infantil.

INTRODUÇÃO

O brincar constitui uma dimensão relevante da experiência humana e assume diferentes significados históricos, culturais e sociais. Ao analisar o jogo como elemento da cultura, Huizinga (2019) demonstra que as práticas lúdicas ultrapassam a noção de simples entretenimento, estando presentes em manifestações religiosas, rituais, competições e outras formas de organização coletiva. Ao longo do desenvolvimento das sociedades, os jogos passaram a ocupar também espaços educacionais e formativos, sendo progressivamente reconhecidos como recursos capazes de favorecer processos de aprendizagem, interação social, criatividade e expressão de experiências subjetivas.

No contexto contemporâneo, essa valorização das experiências lúdicas também se expressa por meio da gamificação, compreendida como a utilização de elementos próprios dos jogos em atividades que originalmente não possuem natureza lúdica, com a finalidade de favorecer participação, motivação e engajamento. Nesse processo, recursos como desafios, regras, feedbacks, progressão e recompensas podem ser incorporados a determinadas atividades, tornando-as mais interativas e estimulantes (Silva; Paulo, 2025). Ao proporcionar ambientes nos quais erros e acertos podem ser experimentados de maneira segura, estratégias gamificadas também vêm sendo discutidas em relação ao desenvolvimento cognitivo, emocional e comportamental, inclusive em intervenções envolvendo crianças e adolescentes (Santos et al., 2025).

Embora possam compartilhar elementos relacionados aos jogos e à ludicidade, gamificação e ludoterapia representam conceitos distintos. A gamificação corresponde à incorporação planejada de características dos jogos a atividades ou processos originalmente não lúdicos, enquanto a ludoterapia utiliza o brincar, os brinquedos e outras formas de expressão lúdica como meios de comunicação e elaboração no contexto psicoterapêutico. Na infância, essa distinção torna-se particularmente relevante, uma vez que o brincar constitui uma importante forma de expressão das experiências, sentimentos e conflitos da criança, possibilitando que conteúdos nem sempre acessíveis pela linguagem verbal sejam manifestados simbolicamente no espaço terapêutico.

Nesse campo, destaca-se a ludoterapia desenvolvida por Virginia Axline, fundamentada nos princípios da psicoterapia não diretiva de Carl Rogers. Na Abordagem Centrada na Pessoa,

o sujeito é compreendido como participante ativo do próprio processo de desenvolvimento, sendo a relação terapêutica orientada pelo respeito à experiência individual, pela confiança em suas potencialidades e pela criação de condições facilitadoras para o crescimento psicológico. Essa concepção influenciou Axline na formulação de uma proposta de psicoterapia infantil na qual a criança assume papel central na condução da experiência terapêutica, utilizando o brincar como linguagem privilegiada para expressar sentimentos, conflitos e necessidades (Vasconcelos; Souza, 2022; Domenico; Gasparin, 2024).

Na ludoterapia centrada na criança, portanto, brinquedos e jogos não são empregados simplesmente como técnicas destinadas à obtenção de respostas previamente estabelecidas pelo terapeuta. A experiência lúdica ocorre dentro de uma relação terapêutica fundamentada na aceitação da criança, no estabelecimento de vínculo, no reconhecimento e acolhimento de seus sentimentos, no respeito ao seu ritmo, na confiança em sua capacidade de conduzir o processo e na delimitação de limites necessários à segurança da relação terapêutica. Dessa maneira, o brincar passa a constituir um espaço de expressão e elaboração da experiência, permitindo que a criança participe ativamente de seu processo psicoterapêutico (Brito; Paiva, 2012; Vasconcelos; Souza, 2022).

A aproximação entre ludoterapia e gamificação, entretanto, exige análise conceitual cuidadosa. Enquanto a ludoterapia não diretiva enfatiza espontaneidade, autonomia, liberdade de expressão e protagonismo da criança, estratégias de gamificação frequentemente envolvem objetivos, desafios, recompensas, progressões ou outros elementos previamente estruturados. Surge, assim, uma questão relevante para a prática psicológica: de que maneira elementos associados à gamificação podem ser incorporados ao contexto ludoterapêutico sem transformar o brincar em uma atividade excessivamente dirigida ou comprometer os princípios de autonomia e não diretividade característicos da Abordagem Centrada na Pessoa?

Essa questão torna-se especialmente importante diante da expansão de jogos, tecnologias digitais e estratégias gamificadas em diferentes contextos de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Embora a literatura aponte possibilidades relacionadas ao engajamento, à interação, à motivação e ao desenvolvimento de determinadas habilidades cognitivas e socioemocionais (Silva; Paulo, 2025; Santos et al., 2025), a simples utilização de jogos no ambiente clínico não caracteriza, por si só, uma prática ludoterapêutica. A relevância terapêutica desses recursos depende da finalidade com que são empregados, da postura assumida pelo terapeuta e,

sobretudo, da forma como são integrados à experiência singular da criança.

Nesse sentido, discutir as possíveis interfaces entre ludoterapia e gamificação requer considerar não apenas os benefícios atribuídos aos recursos lúdicos, mas também seus limites e sua compatibilidade com os fundamentos teóricos que orientam a prática clínica. Na perspectiva da Abordagem Centrada na Pessoa, a utilização de jogos deve permanecer subordinada à qualidade da relação terapêutica e às necessidades apresentadas pelo próprio cliente, evitando que sistemas de recompensa, competição ou direcionamento externo se sobreponham à experiência subjetiva, à espontaneidade e à capacidade de autodeterminação da criança.

Diante dessas considerações, o presente estudo tem como objetivo analisar as bases teóricas da ludoterapia centrada na criança à luz da Abordagem Centrada na Pessoa e discutir as possibilidades, aproximações e limites relacionados à incorporação de elementos de gamificação ao processo terapêutico infantojuvenil. Busca-se, desse modo, compreender em que condições os recursos lúdicos e gamificados podem atuar como facilitadores da experiência terapêutica, preservando os princípios de autonomia, não diretividade, aceitação e protagonismo da pessoa que fundamentam a perspectiva humanista de Carl Rogers e Virginia Axline.

MÉTODOS

5

O presente estudo caracteriza-se como uma revisão narrativa da literatura, de natureza qualitativa e caráter teórico-reflexivo, desenvolvida com o propósito de analisar as relações entre a ludoterapia clínica, a Abordagem Centrada na Pessoa e a utilização de elementos associados à gamificação no processo terapêutico infantojuvenil. A escolha pela revisão narrativa fundamenta-se na possibilidade de integrar contribuições provenientes de diferentes tipos de produções acadêmicas e obras teóricas, permitindo a construção de uma análise conceitual acerca das aproximações, diferenças e possíveis tensões existentes entre os referenciais investigados.

Para a fundamentação teórica do estudo, foram consideradas obras clássicas relacionadas à Abordagem Centrada na Pessoa e à ludoterapia, com destaque para as contribuições de Carl Rogers e Virginia Axline, além de produções voltadas à compreensão do jogo, da ludicidade, da gamificação e de suas possíveis repercussões sobre aspectos cognitivos, emocionais e sociais. Também foram incluídos artigos científicos, dissertações, trabalhos acadêmicos e outras

produções disponíveis em periódicos, repositórios institucionais e bibliotecas digitais que apresentassem relação direta com o problema investigado.

Foram considerados elegíveis trabalhos publicados em português ou inglês, disponíveis integralmente para consulta e que apresentassem pertinência temática com pelo menos um dos eixos centrais da investigação: Abordagem Centrada na Pessoa, ludoterapia, ludoterapia centrada na criança, jogos e recursos lúdicos, gamificação e desenvolvimento cognitivo, emocional ou social no contexto infantojuvenil. Foram excluídas publicações cujo conteúdo não apresentasse relação direta com os objetivos do estudo ou que abordassem jogos e gamificação sem possibilidade de articulação com os aspectos psicológicos, terapêuticos ou desenvolvimentais analisados.

A seleção do material privilegiou tanto obras consideradas fundamentais para a compreensão histórica e epistemológica da Abordagem Centrada na Pessoa e da ludoterapia quanto estudos contemporâneos capazes de subsidiar a discussão acerca da utilização de jogos e elementos de gamificação em contextos relacionados ao desenvolvimento infantil. Dessa maneira, buscou-se integrar referenciais clássicos e produções recentes, permitindo analisar simultaneamente os fundamentos teóricos da ludoterapia centrada na criança e as possibilidades contemporâneas de incorporação de recursos gamificados ao processo terapêutico.

6

Após a seleção das fontes, procedeu-se à leitura analítica e interpretativa do material, buscando identificar conceitos, princípios terapêuticos, possibilidades de aplicação, aproximações teóricas e eventuais divergências entre os referenciais considerados. A análise foi conduzida de forma temática, permitindo a organização dos conteúdos de acordo com os principais núcleos conceituais identificados na literatura.

A síntese e discussão do material foram organizadas em eixos temáticos relacionados: (1) aos fundamentos da ludoterapia centrada na criança e às contribuições de Virginia Axline; (2) aos pressupostos da Abordagem Centrada na Pessoa aplicáveis à prática ludoterapêutica; (3) às diferenças e possíveis aproximações entre ludoterapia, jogos e gamificação; (4) às possibilidades e aos limites da incorporação de elementos gamificados em uma perspectiva terapêutica não diretiva; e (5) às repercussões cognitivas, emocionais e sociais associadas às experiências lúdicas discutidas na literatura analisada.

Por se tratar de uma revisão narrativa, não se pretendeu realizar uma síntese quantitativa dos achados nem estabelecer inferências acerca da eficácia clínica das intervenções analisadas.

A interpretação das evidências foi realizada considerando as características teóricas e metodológicas de cada fonte, evitando-se a equivalência direta entre estudos sobre gamificação educacional, jogos digitais e ludoterapia clínica, uma vez que correspondem a práticas e contextos distintos. A análise concentrou-se, portanto, na identificação das possibilidades de diálogo entre esses campos, considerando como referência central os princípios de autonomia, não diretividade, aceitação e protagonismo da pessoa presentes na tradição humanista de Carl Rogers e Virginia Axline.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ludoterapia humanista de Axline

A ludoterapia desenvolvida por Virginia Axline parte do reconhecimento de que o brincar constitui uma das principais formas de expressão da experiência infantil. Diferentemente do adulto, cuja elaboração psicológica frequentemente ocorre por meio da linguagem verbal, a criança tende a comunicar sentimentos, conflitos, expectativas e experiências por meio de ações, jogos, personagens e situações simbólicas. Nesse sentido, o espaço ludoterapêutico possibilita que conteúdos subjetivos sejam expressos de maneira compatível com o repertório cognitivo, emocional e comunicacional próprio da infância (Vasconcelos; Souza, 2022).

Na proposta de Axline, a atividade lúdica não constitui apenas um recurso auxiliar da psicoterapia, mas um meio privilegiado pelo qual a criança pode entrar em contato com sua própria experiência. O processo terapêutico assume caráter predominantemente não diretivo, de modo que a criança possui liberdade para escolher os brinquedos, as atividades, os personagens e os caminhos por meio dos quais deseja expressar-se. Essa liberdade favorece a manifestação espontânea de sentimentos, pensamentos e experiências que, em outras circunstâncias, poderiam permanecer pouco acessíveis à expressão verbal ou ser inibidos pelo ambiente social (Brito; Paiva, 2012; Vasconcelos; Souza, 2022).

A possibilidade de expressão simbólica torna-se especialmente relevante diante de sentimentos como medo, frustração, insegurança, tensão e raiva. No brincar, determinadas experiências podem ser representadas, repetidas, reorganizadas e experimentadas de diferentes maneiras, permitindo que a criança estabeleça contato com conteúdos emocionais sem

necessariamente precisar nomeá-los ou compreendê-los de forma imediata. O brinquedo pode, portanto, funcionar como mediador entre a experiência interna da criança e o ambiente terapêutico, proporcionando uma forma de expressão menos dependente da elaboração verbal (Brito; Paiva, 2012).

Entretanto, a existência de brinquedos ou jogos no setting clínico não é suficiente para caracterizar um processo ludoterapêutico. Axline (1984) destaca que a efetividade da experiência depende fundamentalmente da qualidade da relação estabelecida entre terapeuta e criança. Entre os princípios que orientam essa relação encontram-se a construção de um vínculo acolhedor, a aceitação da criança tal como ela se apresenta, a criação de uma atmosfera de permissividade, o reconhecimento de seus sentimentos, o respeito à sua capacidade de solucionar problemas, a confiança em seu potencial de desenvolvimento, o respeito ao ritmo do processo terapêutico e o estabelecimento de limites necessários à relação clínica.

A permissividade, nesse contexto, não deve ser compreendida como ausência de limites. Ao contrário, a definição de fronteiras claras constitui parte importante da própria experiência terapêutica. Os limites contribuem para a organização do setting, para a segurança da criança e do terapeuta e para a diferenciação entre a liberdade de expressão e comportamentos que possam comprometer a integridade dos participantes ou do ambiente. Dessa forma, a criança pode vivenciar autonomia dentro de um contexto relacional estruturado, no qual sua liberdade é reconhecida sem que se estabeleça ausência de responsabilidade (Axline, 1984; Domenico; Gasparin, 2024).

Esse aspecto evidencia uma característica central da proposta de Axline: a ludoterapia não se baseia na aplicação padronizada de técnicas ou atividades previamente determinadas pelo psicoterapeuta. O processo é construído a partir da singularidade da criança, considerando suas características emocionais, sociais, culturais e relacionais. A intervenção terapêutica, portanto, não se organiza prioritariamente a partir de um roteiro de tarefas a serem cumpridas, mas da disponibilidade do terapeuta para acompanhar a experiência que emerge no encontro clínico (Corrêa et al., 2025).

Essa compreensão aproxima diretamente a ludoterapia centrada na criança da tradição humanista de Carl Rogers. Em ambos os referenciais, o cliente ocupa posição central no processo terapêutico, enquanto o profissional assume a função de facilitador de condições favoráveis à expressão, à compreensão e ao desenvolvimento. O foco não está exclusivamente

no sintoma ou no problema apresentado, mas na experiência integral da pessoa e em sua capacidade de mobilizar recursos próprios quando inserida em uma relação terapêutica caracterizada por aceitação, confiança e respeito à autonomia (Brito; Paiva, 2012).

Apesar dessa proximidade, existem particularidades importantes na psicoterapia infantil. Brito e Paiva (2012) destacam que, enquanto na psicoterapia com adultos a elaboração da experiência ocorre frequentemente por meio da linguagem verbal, na ludoterapia a ação, a brincadeira e a representação simbólica adquirem maior centralidade. Essa diferença não representa ruptura com os fundamentos rogerianos, mas uma adaptação da forma de comunicação terapêutica às características do desenvolvimento infantil.

A ludoterapia centrada na criança pode, assim, ser compreendida como uma abordagem em que a experiência lúdica funciona como linguagem e espaço relacional. A criança não apenas fala sobre aquilo que vivencia, mas pode representar, experimentar e reorganizar simbolicamente aspectos de sua experiência no próprio aqui-e-agora terapêutico. Nesse sentido, a brincadeira adquire valor clínico não apenas pelo conteúdo do jogo utilizado, mas principalmente pela qualidade da relação na qual essa experiência ocorre e pelo reconhecimento da criança como protagonista de seu próprio processo.

A Abordagem Centrada na Pessoa na Ludoterapia

A ludoterapia centrada na criança encontra importante sustentação teórica nos pressupostos desenvolvidos por Carl Rogers no âmbito da Abordagem Centrada na Pessoa. Mais do que um conjunto de técnicas, essa perspectiva compreende o processo terapêutico como uma experiência relacional na qual determinadas condições facilitadoras favorecem a expressão, a compreensão e o desenvolvimento do indivíduo. No contexto infantil, tais princípios são incorporados à relação ludoterapêutica, na qual o brincar constitui uma forma privilegiada de comunicação e elaboração da experiência.

Entre os conceitos fundamentais da abordagem rogeriana encontra-se a tendência atualizante, compreendida como uma disposição inerente ao organismo em direção ao desenvolvimento, à manutenção de sua integridade e à realização de suas potencialidades. Essa tendência não deve ser entendida como um processo automático ou determinista, mas como uma possibilidade de desenvolvimento cuja manifestação depende das condições presentes na experiência do sujeito. Nesse sentido, o papel da relação terapêutica consiste em favorecer

condições que permitam ao indivíduo acessar e mobilizar seus próprios recursos de crescimento (Telles; Boris; Moreira, 2014).

Na ludoterapia, esse princípio manifesta-se na confiança depositada na capacidade da própria criança de orientar seu processo de expressão e elaboração. A proposta de Axline não pressupõe a imposição de um percurso terapêutico rígido ou de atividades previamente determinadas pelo terapeuta. Ao contrário, parte-se da compreensão de que a criança pode, dentro de um ambiente suficientemente seguro e acolhedor, aproximar-se espontaneamente das experiências que possuem maior significado para ela naquele momento. Dessa forma, a não diretividade não corresponde à ausência de participação do terapeuta, mas à recusa em substituir a experiência da criança por objetivos ou interpretações previamente estabelecidos (Axline, 1984).

Outro elemento central da Abordagem Centrada na Pessoa é a compreensão empática. Para Rogers (1980), a empatia envolve a capacidade de compreender o mundo experiencial do outro a partir de sua própria perspectiva, mantendo-se, ao mesmo tempo, a consciência de que essa experiência pertence ao cliente. No contexto ludoterapêutico, essa postura exige que o terapeuta esteja atento não apenas à linguagem verbal, mas também às ações, escolhas, personagens, brincadeiras e expressões emocionais apresentadas pela criança durante o encontro terapêutico.

10

Essa compreensão aproxima-se do princípio de reconhecimento dos sentimentos proposto por Axline. Ao identificar e acolher aquilo que a criança comunica por meio do brincar, o terapeuta possibilita que emoções e experiências sejam reconhecidas sem julgamento ou imposição interpretativa. O objetivo não consiste em atribuir significados externos ao comportamento infantil, mas em favorecer um ambiente no qual a experiência possa ser validada e compreendida a partir da perspectiva da própria criança (Axline, 1984).

A congruência constitui outra condição fundamental da relação terapêutica. Na perspectiva rogeriana, refere-se à autenticidade do terapeuta e à correspondência entre sua experiência interna e sua presença na relação clínica. Isso implica que o profissional não se apresente de maneira artificial ou rigidamente técnica, mas esteja genuinamente presente no encontro terapêutico. A incongruência, por outro lado, ocorre quando existe discrepância entre aquilo que o terapeuta vivencia internamente e aquilo que manifesta na relação com o cliente (Rogers, 2009).

No contexto da ludoterapia, a congruência assume especial importância porque a criança se relaciona não apenas com as palavras do terapeuta, mas também com sua postura, suas reações e sua disponibilidade afetiva. A autenticidade do profissional contribui para a construção de um ambiente relacional no qual a criança pode sentir-se segura para explorar sua própria experiência. Ao longo desse processo, também pode ocorrer maior aproximação entre aquilo que a criança sente, aquilo que expressa e a maneira como compreende a si mesma.

A consideração positiva incondicional constitui igualmente um dos pilares da Abordagem Centrada na Pessoa. Essa atitude envolve a aceitação da pessoa sem que sua experiência seja condicionada a julgamentos prévios de valor. No contexto terapêutico, isso significa acolher aquilo que o cliente apresenta sem reduzir sua experiência a categorias de certo ou errado e sem estabelecer condições para que seja considerado digno de respeito ou compreensão (Mendes, 2022).

Na ludoterapia, esse princípio relaciona-se diretamente à aceitação e à permissividade propostas por Axline. A criança deve perceber que pode expressar sentimentos, fantasias, desejos e conflitos dentro do espaço terapêutico sem ser rejeitada por aquilo que manifesta. Isso não significa ausência de limites, mas diferenciação entre a aceitação da experiência emocional da criança e a necessidade de delimitar comportamentos quando estes comprometem a segurança ou a própria estrutura da relação terapêutica.

11

A integração entre empatia, congruência e consideração positiva incondicional permite compreender que, na perspectiva centrada na pessoa, o principal recurso terapêutico não é o brinquedo em si, mas a qualidade da relação estabelecida entre terapeuta e criança. O jogo, o desenho, os personagens e os demais recursos lúdicos adquirem valor clínico na medida em que são inseridos em um contexto relacional marcado por confiança, autenticidade, aceitação e respeito à experiência singular da criança.

Essa compreensão também impede que a ludoterapia seja reduzida a um modelo orientado exclusivamente pela eliminação de sintomas ou pela correção de comportamentos. Na perspectiva da Abordagem Centrada na Pessoa, o processo terapêutico considera o sujeito em sua totalidade e busca favorecer uma experiência na qual potencialidades, dificuldades, emoções e limites possam ser reconhecidos no aqui-e-agora da relação clínica (Vieira; Freire, 2012).

Assim, a contribuição da Abordagem Centrada na Pessoa para a ludoterapia reside principalmente na compreensão de que o desenvolvimento psicológico não decorre apenas da aplicação de técnicas ou atividades específicas, mas das condições relacionais que tornam possível uma experiência terapêutica significativa. A criança é reconhecida como participante ativa do processo, enquanto o terapeuta assume a responsabilidade de construir e sustentar um ambiente no qual autonomia, expressão e elaboração possam ocorrer de maneira compatível com sua singularidade e com seu ritmo de desenvolvimento.

Gamificação e ludoterapia: aproximações e diferenças conceituais

Embora ludoterapia e gamificação compartilhem o uso de elementos lúdicos, esses conceitos não devem ser empregados como sinônimos. A ludoterapia refere-se ao uso do brincar, dos jogos e de outras formas de expressão simbólica como meios facilitadores do processo terapêutico, especialmente no contexto infantil. Já a gamificação corresponde à incorporação de elementos característicos dos jogos em atividades que originalmente não possuem natureza lúdica, com o propósito de ampliar engajamento, participação e motivação (Silva; Paulo, 2025). Assim, enquanto a ludoterapia possui finalidade clínica e relacional, a gamificação constitui uma estratégia de estruturação de experiências que pode ser aplicada em diferentes contextos.

12

Essa distinção torna-se particularmente relevante no campo da psicoterapia. Na ludoterapia centrada na criança, o valor terapêutico do brincar não decorre necessariamente da existência de desafios, recompensas ou sistemas de progressão, mas da possibilidade de a criança utilizar a experiência lúdica como forma de expressão de seu mundo subjetivo. O brincar pode emergir de maneira espontânea e adquirir diferentes significados ao longo do processo, sem que seu conteúdo ou sua finalidade sejam previamente definidos pelo terapeuta. Nessa perspectiva, o jogo não constitui apenas uma atividade a ser executada, mas pode configurar-se como linguagem por meio da qual a experiência infantil é comunicada e elaborada (Axline, 1984; Vasconcelos; Souza, 2022).

A gamificação, por sua vez, pressupõe determinado grau de organização da experiência. Em contextos educacionais e desenvolvimentais, podem ser utilizados mecanismos relacionados a desafios, metas, progressão, feedback e recompensas com a finalidade de tornar determinada atividade mais estimulante e favorecer sua continuidade (Silva; Paulo, 2025). Tais características podem aumentar a participação do indivíduo na tarefa e proporcionar um

ambiente no qual diferentes respostas possam ser experimentadas. No entanto, a presença desses elementos não transforma automaticamente uma atividade em ludoterapia, uma vez que o processo terapêutico depende de objetivos clínicos, do contexto relacional e da postura do profissional.

Desse modo, a existência de um jogo dentro do setting psicológico não é suficiente para caracterizar nem uma intervenção gamificada nem uma prática ludoterapêutica. Um mesmo recurso pode assumir funções distintas conforme a maneira como é utilizado. Um jogo pode constituir apenas uma atividade recreativa, pode ser empregado de maneira estruturada para favorecer participação em determinada tarefa ou pode integrar uma experiência ludoterapêutica na qual a criança o utiliza livremente como meio de expressão. A finalidade da intervenção e a relação estabelecida entre terapeuta e cliente são, portanto, elementos fundamentais para a compreensão do papel desempenhado pelo recurso lúdico.

Apesar dessas diferenças, existem possibilidades de aproximação entre ludoterapia e gamificação. Ambas podem favorecer maior envolvimento da criança com uma determinada experiência e utilizar elementos interativos capazes de estimular participação, exploração e tomada de decisão. Estudos discutidos na literatura analisada também relacionam jogos e estratégias gamificadas a aspectos como atenção, motivação, flexibilidade diante de desafios e desenvolvimento de determinadas habilidades cognitivas e socioemocionais (Silva; Paulo, 2025; Santos et al., 2025). Entretanto, tais achados devem ser interpretados considerando as características específicas de cada intervenção, evitando-se atribuir automaticamente à ludoterapia resultados encontrados em estudos sobre jogos digitais ou gamificação em outros contextos.

No contexto clínico, uma eventual aproximação entre gamificação e ludoterapia deve considerar, sobretudo, a função exercida pelos elementos estruturados do jogo. Recursos como feedbacks, desafios ou progressão podem contribuir para tornar determinadas experiências mais acessíveis ou motivadoras para algumas crianças, mas sua utilização necessita ser compatível com as características individuais do cliente e com os objetivos da relação terapêutica. Caso sejam empregados de forma excessivamente diretiva, esses recursos podem deslocar o centro do processo da experiência da criança para o cumprimento de tarefas definidas externamente.

Esse aspecto assume especial relevância quando a gamificação é analisada à luz da Abordagem Centrada na Pessoa. A proposta de Axline, influenciada pelos pressupostos

rogerianos, confere à criança autonomia para conduzir sua experiência lúdica e estabelece o terapeuta como facilitador do processo, e não como responsável por determinar previamente os conteúdos que deverão emergir durante o brincar (Brito; Paiva, 2012; Vasconcelos; Souza, 2022). Dessa forma, estratégias baseadas predominantemente em controle externo, competição ou recompensas condicionadas podem entrar em tensão com os princípios de não diretividade e protagonismo da criança quando passam a determinar seu comportamento dentro da relação terapêutica.

Por outro lado, isso não significa que qualquer elemento associado à gamificação seja necessariamente incompatível com a ludoterapia centrada na criança. A compatibilidade dependerá da maneira como esses recursos são apresentados e utilizados. Quando oferecem possibilidades de escolha, preservam o ritmo individual, admitem diferentes formas de participação e permanecem subordinados às necessidades expressas pelo cliente, podem constituir recursos complementares dentro do processo terapêutico. Nesse caso, a estrutura do jogo deve funcionar como suporte à experiência da criança, e não como mecanismo destinado a conduzi-la a uma resposta previamente considerada correta pelo terapeuta.

A distinção entre ludoterapia e gamificação permite, portanto, compreender que a aproximação entre esses campos deve ocorrer de maneira criteriosa. A gamificação pode oferecer recursos capazes de ampliar interação e engajamento, enquanto a ludoterapia fornece um referencial clínico e relacional para compreender o significado da experiência lúdica no processo psicoterapêutico. A integração entre ambas somente se mostra teoricamente coerente com a Abordagem Centrada na Pessoa quando os elementos gamificados não substituem a relação terapêutica nem comprometem a autonomia, a espontaneidade e o protagonismo da criança.

Gamificação e não diretividade: possibilidades, tensões e limites na Abordagem Centrada na Pessoa

A aproximação entre gamificação e ludoterapia centrada na criança suscita uma questão teórica relevante: em que medida estratégias estruturadas por objetivos, regras, desafios, feedbacks ou recompensas podem ser incorporadas a uma prática psicoterapêutica fundamentada na não diretividade e na autonomia do cliente? Essa questão assume particular importância quando se considera que, na proposta de Axline, a criança ocupa posição central na

condução da experiência terapêutica, enquanto o profissional atua prioritariamente como facilitador de condições favoráveis à expressão e ao desenvolvimento, e não como responsável por determinar previamente os conteúdos que deverão ser trabalhados (Axline, 1984; Brito; Paiva, 2012).

A não diretividade, entretanto, não deve ser interpretada como ausência de estrutura ou passividade do terapeuta. Na ludoterapia centrada na criança, o profissional participa ativamente da construção de um ambiente seguro, estabelece limites quando necessários, reconhece sentimentos e sustenta condições relacionais que favoreçam a expressão da experiência infantil. O aspecto central da não diretividade reside no fato de que o terapeuta evita conduzir a criança a determinadas respostas, interpretações ou comportamentos previamente definidos, preservando sua autonomia para explorar aquilo que adquire significado no decorrer do processo terapêutico (Axline, 1984; Domenico; Gasparin, 2024).

Essa compreensão permite reconhecer que determinados componentes presentes em experiências gamificadas não são necessariamente incompatíveis com a Abordagem Centrada na Pessoa. Regras, por exemplo, também fazem parte de diferentes modalidades de jogos e podem contribuir para a organização e segurança da experiência. Da mesma forma, desafios podem oferecer oportunidades de exploração, tomada de decisão e experimentação de diferentes respostas. O aspecto crítico não reside apenas na presença desses elementos, mas na finalidade que assumem dentro do processo terapêutico e no grau de controle que exercem sobre a experiência da criança.

A utilização de elementos gamificados torna-se potencialmente problemática quando o terapeuta passa a definir previamente quais comportamentos devem ser emitidos, quais respostas são consideradas desejáveis ou quais resultados devem ser alcançados para obtenção de recompensas. Em situações dessa natureza, o sistema de jogo pode deixar de funcionar como facilitador da experiência e assumir caráter predominantemente diretivo, deslocando o foco da expressão espontânea para o desempenho esperado. Tal configuração pode entrar em tensão com princípios centrais da ludoterapia de Axline, especialmente o respeito ao ritmo da criança, a confiança em sua capacidade de conduzir o processo e a valorização de sua experiência singular.

A questão das recompensas exige atenção particular. Nos sistemas gamificados, recompensas podem atuar como mecanismos de incentivo à permanência ou à realização de

determinadas tarefas (Silva; Paulo, 2025). No contexto de uma ludoterapia orientada pelos pressupostos rogerianos, entretanto, sua utilização necessita ser analisada com cautela. Quando a recompensa está condicionada à manifestação de um comportamento considerado adequado pelo terapeuta, existe o risco de estabelecer uma lógica externa de aprovação, na qual determinadas formas de agir são valorizadas em detrimento de outras.

Essa condição pode entrar em tensão com a consideração positiva incondicional, uma vez que a relação terapêutica centrada na pessoa procura evitar que a aceitação do cliente seja percebida como dependente do cumprimento de condições específicas. Assim, não se trata de afirmar que qualquer recompensa inviabiliza uma intervenção centrada na pessoa, mas de reconhecer que sua função precisa ser cuidadosamente considerada. Elementos de reforço ou reconhecimento não devem substituir a aceitação da criança nem produzir a percepção de que seu valor dentro da relação terapêutica depende de atingir metas ou apresentar determinado desempenho.

A competição também merece análise semelhante. Embora possa constituir componente motivador em diferentes tipos de jogos, sua utilização em contexto clínico necessita considerar as características e necessidades de cada criança. Sistemas baseados em comparação constante de desempenho, rankings ou oposição entre vencedores e perdedores podem deslocar a experiência do campo da exploração para o campo da avaliação. Na perspectiva centrada na pessoa, a prioridade recai sobre a experiência individual e sobre o significado atribuído pela própria criança ao que ocorre no processo, e não sobre seu desempenho em relação a critérios externos.

Por outro lado, elementos associados à gamificação podem apresentar maior compatibilidade com a ludoterapia quando ampliam possibilidades de escolha em vez de restringi-las. Situações em que a criança possa escolher personagens, caminhos, níveis de dificuldade, formas de participação ou estratégias para enfrentar desafios tendem a preservar maior espaço para autonomia. Nesses casos, o elemento gamificado deixa de funcionar predominantemente como mecanismo de controle e pode tornar-se um suporte para exploração, expressão e tomada de decisão.

O mesmo princípio pode ser aplicado ao feedback. Em estratégias gamificadas, o feedback frequentemente informa ao participante sobre seu desempenho ou progressão. Na prática clínica centrada na pessoa, esse recurso pode ser reinterpretado a partir de uma

perspectiva menos avaliativa e mais compreensiva. Em vez de indicar simplesmente acertos e erros, o terapeuta pode reconhecer escolhas, emoções, dificuldades e estratégias apresentadas pela criança, preservando sua liberdade para atribuir significado à experiência. Tal postura aproxima o recurso da compreensão empática e do reconhecimento dos sentimentos discutidos por Rogers e Axline.

Outro aspecto importante refere-se à adaptação da experiência ao ritmo individual. Sistemas gamificados frequentemente estabelecem progressões predeterminadas, nas quais determinadas etapas precisam ser concluídas antes que outras sejam acessadas. Na ludoterapia centrada na criança, entretanto, o ritmo do processo pertence prioritariamente ao cliente. Por essa razão, eventual utilização de progressões ou desafios precisa conservar flexibilidade suficiente para que a criança possa interromper, modificar, retornar ou abandonar determinada atividade quando esta deixar de corresponder àquilo que necessita explorar naquele momento.

Sob essa perspectiva, a compatibilidade entre gamificação e não diretividade pode ser compreendida a partir de um princípio fundamental: quanto maior for o controle externo exercido pelo sistema gamificado sobre a experiência da criança, maior tende a ser a tensão com os pressupostos da Abordagem Centrada na Pessoa. Inversamente, quanto maior for a possibilidade de escolha, adaptação, expressão e construção conjunta da experiência, maior será a possibilidade de que determinados elementos de gamificação sejam utilizados sem comprometer o protagonismo infantil.

Dessa forma, a gamificação não deve constituir o eixo organizador do processo terapêutico, mas, quando utilizada, permanecer subordinada à relação clínica e às necessidades apresentadas pela criança. O jogo ou elemento gamificado não substitui a empatia, a congruência, a aceitação ou a confiança no processo do cliente. Seu valor terapêutico dependerá da capacidade de integrar-se a essas condições sem transformar a relação em um sistema de desempenho, controle ou recompensas.

Assim, a principal possibilidade de diálogo entre gamificação e ludoterapia centrada na criança não reside simplesmente na introdução de mecanismos de jogo no setting terapêutico, mas na utilização criteriosa de recursos capazes de ampliar participação, escolha e expressão sem comprometer a autonomia do cliente. Essa perspectiva permite conceber a gamificação como recurso complementar e flexível, desde que sua aplicação preserve a centralidade da pessoa e permaneça coerente com os princípios relacionais que sustentam a prática humanista.

Repercussões cognitivas, emocionais e sociais das experiências lúdicas

A utilização de jogos, atividades lúdicas e estratégias gamificadas tem sido discutida em diferentes contextos relacionados ao desenvolvimento infantil, incluindo ambientes educacionais, intervenções voltadas à aprendizagem e experiências associadas ao desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Embora essas práticas compartilhem elementos de interação, desafio e participação, seus efeitos devem ser interpretados de acordo com as características específicas de cada intervenção, evitando-se estabelecer equivalência direta entre gamificação, jogos digitais e ludoterapia clínica.

No campo cognitivo, estudos sobre gamificação têm destacado sua capacidade de favorecer engajamento, atenção e participação ativa em determinadas tarefas. Ao estruturar experiências por meio de desafios, feedbacks e progressão, estratégias gamificadas podem estimular o indivíduo a adaptar suas respostas diante de novas situações e a mobilizar diferentes recursos cognitivos durante a realização das atividades (Silva; Paulo, 2025). Esses achados sugerem potencial para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à resolução de problemas, flexibilidade de resposta e manutenção do envolvimento em tarefas, embora não possam ser automaticamente generalizados para o contexto da ludoterapia clínica.

A literatura analisada também relaciona experiências gamificadas à motivação. Quando o nível de dificuldade de uma atividade encontra-se ajustado às capacidades do participante, evitando tanto a excessiva facilidade quanto desafios desproporcionais, pode ocorrer maior envolvimento com a tarefa e disposição para persistir diante de dificuldades (Silva; Paulo, 2025). No contexto terapêutico, esse princípio pode contribuir para a reflexão acerca da necessidade de recursos compatíveis com o repertório, o ritmo e as possibilidades da criança, sem transformar a experiência clínica em um sistema predominantemente orientado por desempenho.

Em relação ao desenvolvimento emocional, os jogos podem proporcionar situações simbólicas nas quais a criança entra em contato com experiências como frustração, expectativa, cooperação, perda, escolha e tomada de decisão. Em determinadas circunstâncias, essas situações podem favorecer o reconhecimento e a expressão de estados emocionais, especialmente quando ocorrem em ambientes percebidos como seguros. Entretanto, na perspectiva da ludoterapia centrada na criança, o possível valor terapêutico dessas experiências

não decorre exclusivamente da estrutura do jogo, mas da forma como aquilo que emerge durante o brincar é acolhido na relação entre terapeuta e cliente.

Essa diferenciação é particularmente importante porque, na proposta de Axline, o brincar constitui uma forma de comunicação da experiência infantil. Dessa maneira, o significado de uma atividade lúdica não deve ser definido apenas a partir das características objetivas do jogo utilizado. Uma mesma situação pode assumir sentidos distintos para diferentes crianças, exigindo do terapeuta atenção à maneira como o cliente vivencia, interpreta e utiliza aquele recurso no aqui-e-agora da relação terapêutica.

No campo social, jogos e atividades lúdicas também podem criar oportunidades de interação interpessoal. Experiências que envolvem cooperação, construção conjunta de estratégias, negociação de regras e comunicação podem mobilizar habilidades relacionadas ao convívio social. No estudo de Santos et al. (2025), jogos digitais e estratégias gamificadas são discutidos em relação ao desenvolvimento cognitivo e emocional de crianças com Transtorno do Espectro Autista, incluindo aspectos relacionados à interação e às habilidades sociais. Esses resultados, entretanto, referem-se a intervenções específicas e não constituem evidência direta da eficácia da ludoterapia centrada na criança para essa população.

A utilização de personagens fictícios, representações simbólicas e situações imaginárias também pode oferecer possibilidades de exploração das relações interpessoais. Por meio do brincar, a criança pode assumir diferentes papéis, criar cenários e representar situações relacionadas às suas experiências sociais. No contexto ludoterapêutico, essas manifestações podem constituir oportunidades para que sentimentos, conflitos e formas de relacionamento sejam expressos sem que o terapeuta imponha previamente um significado ou determine como a atividade deverá ser conduzida.

Experiências lúdicas realizadas em grupo apresentam ainda características específicas. Jogos cooperativos, por exemplo, podem envolver negociação, divisão de responsabilidades, comunicação e tomada conjunta de decisões. A literatura analisada associa esse tipo de atividade à possibilidade de trabalhar aspectos relacionados à interação social e ao reconhecimento de regras compartilhadas (Santos et al., 2025). Entretanto, quando essas práticas são incorporadas a contextos terapêuticos, sua utilização necessita considerar os objetivos clínicos, as características individuais dos participantes e a postura adotada pelo profissional.

Dessa forma, os potenciais benefícios cognitivos, emocionais e sociais associados às experiências lúdicas devem ser compreendidos de maneira contextualizada. Estudos sobre gamificação e jogos digitais oferecem contribuições relevantes para compreender como elementos de interação, desafio e participação podem afetar determinadas dimensões do desenvolvimento, mas não devem ser tomados como demonstração direta dos efeitos da ludoterapia. A ludoterapia centrada na criança constitui uma prática clínica específica, cujo significado está relacionado não apenas ao recurso utilizado, mas à qualidade da relação terapêutica e à forma como a criança utiliza o brincar para expressar e elaborar sua experiência.

Sob essa perspectiva, o principal ponto de convergência entre essas diferentes modalidades não está na pressuposição de que qualquer jogo produza efeitos terapêuticos, mas no reconhecimento de que experiências lúdicas podem criar oportunidades de participação, expressão, experimentação e interação. Quando inseridas em um processo psicoterapêutico centrado na pessoa, essas oportunidades precisam permanecer subordinadas às necessidades, ao ritmo e à singularidade da criança, preservando sua autonomia e seu protagonismo no processo.

Implicações teóricas e práticas para a clínica

A análise desenvolvida ao longo deste estudo permite identificar implicações importantes tanto para a compreensão teórica da ludoterapia quanto para sua aplicação no contexto clínico contemporâneo. Do ponto de vista conceitual, um dos principais aspectos consiste na necessidade de diferenciar a ludoterapia de outras práticas que utilizam jogos, recursos digitais ou estratégias gamificadas. Embora essas modalidades possam compartilhar elementos lúdicos, sua finalidade, sua estrutura e a forma como são inseridas na relação com a criança são distintas. Na ludoterapia centrada na criança, o brincar constitui sobretudo um meio de expressão e elaboração da experiência, enquanto a gamificação corresponde a uma forma de estruturar atividades por meio de elementos característicos dos jogos.

Essa diferenciação possui implicações diretas para a prática psicológica. A utilização de jogos no setting terapêutico não deve ser compreendida, isoladamente, como evidência de uma intervenção ludoterapêutica. O valor clínico do recurso depende da maneira como ele é empregado, da finalidade atribuída à atividade e, especialmente, da qualidade da relação construída entre terapeuta e criança. Na perspectiva de Axline, o brincar assume função terapêutica quando inserido em um contexto marcado por aceitação, reconhecimento dos

sentimentos, respeito ao ritmo individual, estabelecimento de limites e confiança na capacidade da criança de conduzir sua própria experiência (Axline, 1984).

Nesse sentido, a introdução de elementos associados à gamificação exige que o psicoterapeuta avalie se tais recursos ampliam ou restringem a autonomia da criança. Estratégias que oferecem possibilidades de escolha, exploração e adaptação podem apresentar maior compatibilidade com uma abordagem centrada na pessoa. Por outro lado, recursos excessivamente baseados em controle externo, desempenho, competição ou recompensas condicionadas podem deslocar o foco da experiência subjetiva para o cumprimento de objetivos previamente estabelecidos, gerando tensão com os princípios de não diretividade e protagonismo infantil.

Na prática clínica, isso implica que jogos e recursos gamificados não devem ser selecionados apenas por seu potencial de entretenimento ou por sua capacidade de aumentar o engajamento. O profissional necessita considerar o significado que a atividade pode assumir para cada criança, sua etapa de desenvolvimento, seu repertório comunicacional, sua maneira de interagir com regras e desafios e, principalmente, a forma como o recurso se integra à relação terapêutica. Um jogo que favorece expressão e participação para uma criança pode representar pressão, avaliação ou frustração excessiva para outra.

21

A postura do terapeuta permanece, portanto, central para a utilização desses recursos. Os princípios rogerianos de compreensão empática, congruência e consideração positiva incondicional indicam que a intervenção deve estar subordinada à experiência do cliente e não o contrário. O profissional pode propor ou disponibilizar diferentes possibilidades lúdicas, mas precisa manter-se atento para que essas ferramentas não substituam a escuta clínica nem transformem a sessão em uma sequência de tarefas orientadas exclusivamente por resultados (Rogers, 1980; Rogers, 2009).

Outro aspecto relevante refere-se ao uso de feedbacks durante atividades lúdicas ou gamificadas. Na perspectiva centrada na pessoa, o feedback clínico pode assumir caráter predominantemente descritivo e compreensivo, reconhecendo escolhas, emoções e experiências da criança sem classificá-las imediatamente como certas ou erradas. Tal postura diferencia o espaço terapêutico de ambientes fortemente avaliativos e preserva a possibilidade de a criança atribuir seus próprios significados àquilo que vivencia durante o brincar.

O estabelecimento de limites também deve ser considerado nessa integração. A existência de regras não é incompatível com a ludoterapia centrada na criança, uma vez que Axline reconhece a importância de limites necessários à segurança e à organização da relação terapêutica. Entretanto, esses limites não devem ser confundidos com um sistema rígido de controle da experiência infantil. Sua função consiste em sustentar um ambiente seguro no qual a criança possa exercer liberdade e autonomia dentro de fronteiras suficientemente claras.

A literatura analisada também aponta para potenciais repercussões cognitivas, emocionais e sociais associadas aos jogos e às estratégias gamificadas, incluindo aspectos relacionados à atenção, à motivação, à interação e à resolução de problemas (Silva; Paulo, 2025; Santos et al., 2025). Para a prática clínica, esses resultados sugerem possibilidades de utilização complementar de recursos lúdicos, especialmente quando adequados às características individuais da criança. Contudo, essas evidências não devem ser interpretadas como demonstração direta da eficácia da ludoterapia centrada na criança, uma vez que se referem a modalidades de intervenção e contextos distintos.

Do ponto de vista teórico, a principal contribuição dessa aproximação reside na possibilidade de compreender a gamificação não como substituta da ludoterapia, mas como um conjunto eventual de recursos que pode ser incorporado de maneira seletiva e crítica ao contexto terapêutico. Sua compatibilidade com a Abordagem Centrada na Pessoa depende menos da presença ou ausência de elementos típicos dos jogos e mais da forma como esses elementos afetam a autonomia, a espontaneidade e o protagonismo do cliente.

Dessa forma, uma integração teoricamente coerente entre ludoterapia e gamificação exige que o centro do processo permaneça na pessoa e não na tecnologia, no jogo ou na técnica utilizada. Os recursos lúdicos podem ampliar possibilidades de comunicação e participação, mas seu uso deve permanecer subordinado às condições relacionais consideradas fundamentais pela tradição humanista. Assim, o principal critério para sua incorporação à prática clínica deve ser sua capacidade de facilitar, e não dirigir, a experiência terapêutica da criança.

Limitações do estudo

O presente estudo apresenta limitações que devem ser consideradas na interpretação de suas conclusões. Inicialmente, por se tratar de uma revisão narrativa da literatura, a seleção das fontes não seguiu os procedimentos de busca, rastreamento e avaliação sistemática

característicos das revisões sistemáticas. Dessa forma, não se pretendeu realizar levantamento exaustivo da produção científica disponível, mas construir uma análise teórico-conceitual a partir de obras clássicas e estudos considerados pertinentes aos eixos investigados.

Outra limitação refere-se à heterogeneidade das fontes incluídas. O material analisado contempla obras teóricas, artigos científicos, produções acadêmicas e estudos provenientes de diferentes contextos, incluindo ludoterapia, gamificação educacional, jogos digitais e desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Embora essa diversidade tenha possibilitado ampliar a discussão sobre as interfaces entre ludicidade, gamificação e prática clínica, ela também impede que os resultados encontrados em um determinado contexto sejam diretamente generalizados para outros.

Destaca-se, particularmente, que parte das evidências relacionadas aos possíveis benefícios cognitivos, emocionais e sociais deriva de estudos sobre gamificação e jogos digitais, e não especificamente de investigações clínicas sobre ludoterapia centrada na criança. Portanto, os achados discutidos não devem ser interpretados como comprovação de eficácia terapêutica da integração entre gamificação e ludoterapia, mas como elementos que permitem discutir possibilidades teóricas e hipóteses para futuras investigações.

Também deve ser considerada a limitada disponibilidade, no conjunto de fontes analisadas, de estudos empíricos direcionados especificamente à incorporação de elementos de gamificação em intervenções fundamentadas na Abordagem Centrada na Pessoa. Essa lacuna restringe a possibilidade de estabelecer conclusões acerca da efetividade, da segurança ou das condições clínicas ideais para utilização desses recursos no contexto ludoterapêutico.

Além disso, a discussão realizada concentra-se predominantemente no atendimento infantojuvenil e na tradição humanista representada por Carl Rogers e Virginia Axline. Dessa forma, as interpretações apresentadas não devem ser extrapoladas automaticamente para outras abordagens psicoterapêuticas, faixas etárias ou modalidades de intervenção, uma vez que diferentes referenciais podem atribuir funções distintas ao jogo, à estrutura terapêutica e aos mecanismos de reforço presentes em estratégias gamificadas.

Diante dessas limitações, recomenda-se que futuras pesquisas desenvolvam estudos empíricos capazes de investigar de forma específica a utilização de elementos gamificados no contexto da ludoterapia centrada na criança, considerando indicadores relacionados à experiência terapêutica, autonomia, vínculo, engajamento e expressão emocional. Estudos

comparativos, investigações qualitativas e delineamentos clínicos poderão contribuir para compreender em quais condições esses recursos podem atuar como facilitadores sem comprometer os princípios de não diretividade e protagonismo que fundamentam a Abordagem Centrada na Pessoa.

Quadro 1 – Gamificação e ludoterapia centrada na criança: possibilidade e limites



Fonte: Próprios autores, 2026

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida neste estudo permitiu compreender que a ludoterapia centrada na criança constitui uma prática fundamentada na relação terapêutica e na utilização do brincar como forma de expressão e elaboração da experiência infantil. Sustentada pelos pressupostos da Abordagem Centrada na Pessoa e pelas contribuições de Virginia Axline, essa perspectiva

reconhece a criança como protagonista do processo terapêutico e atribui ao profissional a função de facilitar condições caracterizadas por empatia, congruência, consideração positiva incondicional, respeito ao ritmo individual, autonomia e estabelecimento de limites necessários à segurança da relação.

A aproximação com a gamificação mostrou-se possível, desde que sejam reconhecidas as diferenças conceituais existentes entre esses campos. A gamificação utiliza elementos característicos dos jogos, como desafios, feedbacks, progressão e recompensas, com a finalidade de favorecer participação e engajamento, enquanto a ludoterapia possui finalidade clínica e relacional, utilizando o brincar como linguagem da experiência infantil. Dessa forma, a simples inserção de jogos ou mecanismos gamificados no setting terapêutico não caracteriza, por si só, uma intervenção ludoterapêutica.

A análise também evidenciou que determinados elementos da gamificação podem apresentar compatibilidade com a ludoterapia centrada na criança quando ampliam possibilidades de escolha, participação, expressão e tomada de decisão. Em contrapartida, estratégias excessivamente baseadas em controle externo, competição, recompensas condicionadas, metas rígidas ou progressões previamente determinadas podem entrar em tensão com os princípios de não diretividade e protagonismo infantil. Assim, a utilização desses recursos deve permanecer subordinada à experiência singular da criança e à qualidade da relação terapêutica, evitando que o jogo ou a tecnologia assumam centralidade superior à pessoa.

25

As evidências discutidas também apontam potenciais repercussões cognitivas, emocionais e sociais associadas a jogos e estratégias gamificadas, incluindo aspectos relacionados ao engajamento, atenção, resolução de problemas, expressão emocional e interação social. Contudo, tais resultados devem ser interpretados com cautela, uma vez que parte importante das evidências disponíveis provém de contextos educacionais, jogos digitais ou intervenções específicas, não constituindo comprovação direta da eficácia da gamificação integrada à ludoterapia centrada na criança.

Conclui-se, portanto, que a gamificação pode constituir um recurso complementar à prática ludoterapêutica, desde que sua incorporação preserve os fundamentos humanistas que sustentam a Abordagem Centrada na Pessoa. Sua contribuição parece residir menos na utilização de mecanismos de jogo em si e mais na possibilidade de ampliar caminhos de interação, escolha e expressão sem comprometer a autonomia e a espontaneidade da criança.

Nesse sentido, o recurso lúdico não deve substituir a relação terapêutica, mas integrar-se a ela de maneira flexível, criteriosa e coerente com as necessidades de cada cliente.

Por fim, considerando o caráter narrativo da presente revisão e a limitada disponibilidade de estudos empíricos que investiguem especificamente a integração entre gamificação e ludoterapia centrada na criança, recomenda-se a realização de novas pesquisas capazes de avaliar essa interface em contextos clínicos. Investigações futuras poderão contribuir para compreender com maior precisão suas possibilidades, limites, segurança e aplicabilidade, bem como identificar quais elementos gamificados podem ser incorporados ao processo terapêutico sem comprometer a não diretividade, a autonomia e o protagonismo infantil.

REFERÊNCIAS

- AXLINE, V. M. *Ludoterapia: a dinâmica interior da criança*. Belo Horizonte: Interlivros, 1984.
- BRITO, R. A. C.; PAIVA, V. M. B. Psicoterapia de Rogers e ludoterapia de Axline: convergências e divergências. *Revista do NUFEN*, v. 4, n. 1, p. 102-114, 2012.
- CORRÊA, M. F. S.; SOARES, M. E. B.; SOARES, A. C. O.; CORRÊA, C. N. R. Ludoterapia centrada na criança: perspectivas brasileiras. *Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências – RIEC*, v. 8, n. 1, p. 6-22, 2025. DOI: 10.64827/riec.v8i1.523.
- DI DOMENICO, E. B.; GASPARIN, A. M. S. A criança na conduta da terapia: um estudo sobre a ludoterapia centrada no cliente. *Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc São Miguel do Oeste*, v. 9, e35065, 2024.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. Revisão técnica de Newton Cunha. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- MENDES, E. L. *As condições facilitadoras de Carl Rogers na promoção da saúde mental: estudo teórico*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.
- ROGERS, C. R. *Um jeito de ser*. São Paulo: EPU, 1980.
- ROGERS, C. R. *Tornar-se pessoa*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- SANTOS, S. M. A. V. et al. O uso de jogos digitais e gamificação no desenvolvimento cognitivo e emocional de crianças autistas. *ARACÊ*, v. 7, n. 6, p. 29308-29324, 2025. DOI: 10.56238/arev7n6-016.
- SILVA, R. B.; PAULO, J. R. Gamificação na educação: as bases neurológicas e psicológicas para sua utilização. *Revista Tecnia*, v. 9, n. 2, e90023, 2025. DOI: 10.56762/tecnia.v9i2.1589.

TELLES, T. C. B.; BORIS, G. D. J. B.; MOREIRA, V. O conceito de tendência atualizante na prática clínica contemporânea de psicoterapeutas humanistas. *Revista da Abordagem Gestáltica*, v. 20, n. 1, p. 13-20, 2014. DOI: 10.18065/RAG.2014v20n1.2.

VASCONCELOS, A.; SOUZA, S. O infinito infantil: caminhos de alteridade na ludoterapia de Axline. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 38, e38415, 2022. DOI: 10.1590/0102.3772e38415.pt.

VIEIRA, E. M.; FREIRE, J. C. Psicopatologia e terapia centrada no cliente: por uma clínica das paixões. *Memorandum*, v. 23, p. 57-69, 2012. DOI: 10.35699/1676-1669.2012.6555.