



**ANTONIO MENEGHETTI FACULDADE
ESPECIALIZAÇÃO EM PEDAGOGIA
ONTOPSICOLÓGICA**

MARIELE MIRIAM MILBRADT

**CONSTRUCTO DE UM TABULEIRO (JOGO) BASEADO NOS CONCEITOS DA
PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA: *Conhecer sobre si***

**RESTINGA SÊCA, RECANTO MAESTRO
2026**

MARIELE MIRIAM MILBRADT

**CONSTRUCTO DE UM TABULEIRO (JOGO) BASEADO NOS CONCEITOS DA
PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA: *Conhecer sobre si***

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção
do título de Especialista em Pedagogia Ontopsicológica,
Faculdade Antonio Meneghetti - AMF.

Orientador(a): Prof(a). Ma. Patrícia Michelotti

MARIELE MIRIAM MILBRADT

**CONSTRUCTO DE UM TABULEIRO (JOGO) BASEADO NOS CONCEITOS DA
PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA: *Conhecer sobre si***

Artigo apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Especialista em Pedagogia
Ontopsicológica, Faculdade Antonio Meneghetti -
AMF.

Orientador(a): Prof(a). Ma. Patrícia Michelotti

Restinga Sêca, 28 de julho de 2026.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof(a). Ma. Patrícia Michelotti
Orientador do Trabalho de Conclusão de Curso
Faculdade Antonio Meneghetti

Prof(a). Dr. Ivanio Dickmann
Membro da Banca
Examinadora Faculdade
Antonio Meneghetti

Prof(a). Dr.(a) Tascieli Feltrin
Membro da Banca
Examinadora Faculdade
Antonio Meneghetti

CONSTRUCTO DE UM TABULEIRO (JOGO) BASEADO NOS CONCEITOS DA PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA: *Conhecer sobre si*

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A BOARD GAME BASED ON THE CONCEPTS

OF ONTOPSYCHOLOGICAL PEDAGOGY: *Knowing oneself*

Mariele Mirian Milbradt*

Patricia Michelotti**

RESUMO: A Trilha *Conhecer sobre si* configura-se como uma proposta pedagógica fundamentada nos princípios da Pedagogia Ontopsicológica, que compreende a educação como um processo de desenvolvimento integral do sujeito, articulando dimensões cognitivas, emocionais, éticas e sociais. A presente abordagem tem como objetivo promover o autoconhecimento na infância como base para a construção da autonomia, da responsabilidade e da consciência de pertencimento à comunidade. Ancorada na Ontopsicologia, a trilha favorece a escuta de si, o reconhecimento das próprias potencialidades e limites, bem como a compreensão das relações entre o indivíduo e o meio em que está inserido. Do ponto de vista metodológico, a proposta estimula experiências vivenciais, reflexivas e simbólicas, permitindo que a criança se reconheça como sujeito ativo do processo educativo e agente de transformação social. Ao integrar práticas pedagógicas que valorizam o território, a convivência e a expressão subjetiva, a Trilha *Conhecer sobre si* contribui para a formação de atitudes cidadãs conscientes, alinhadas aos princípios da educação integral e da sustentabilidade humana e social. Assim, a proposta dialoga diretamente com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4), ao promover uma educação de qualidade, inclusiva e significativa, que reconhece a singularidade da criança e potencializa seu desenvolvimento em relação consigo mesma, com o outro e com a comunidade.

Palavras-chave: Autoconhecimento; Pedagogia Ontopsicológica; Educação Integral; Infância; ODS 4.

ABSTRACT: The Trilha Conhecer sobre Si (Knowing Oneself Pathway) is a pedagogical proposal grounded in the principles of Ontopsychological Pedagogy, which understands education as a process of integral human development, articulating cognitive, emotional, ethical, and social dimensions. This approach aims to promote self-knowledge in childhood as a foundation for the construction of autonomy, responsibility, and a sense of belonging to the community. Anchored in Ontopsychology, the pathway encourages self-listening, the recognition of one's own potentialities and limits, as well as the understanding of the relationships between the individual and the environment in which they are embedded. From a methodological perspective, the proposal fosters experiential, reflective, and symbolic activities, enabling children to recognize themselves as active subjects in the educational process and as agents of social transformation. By integrating pedagogical practices that value territory, coexistence, and subjective expression, the Self-Knowledge trail contributes to the formation of conscious civic attitudes, aligned with the principles of integral education and human and social sustainability. In this sense, the proposal directly dialogues with Sustainable Development Goal 4 (SDG 4), by promoting inclusive, meaningful, and high-quality education that acknowledges the child's uniqueness and enhances their development in relation to themselves, others, and the community.

Keywords: Self-knowledge; Ontopsychological Pedagogy; Integral Education; Childhood; SDG 4.

*Possui graduação em Psicologia pela Universidade Luterana do Brasil (2019), especialização em psicopedagogia institucional, clínica e educação especial e especialização em terapia familiar.

** Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagem. Professora da Antonio Meneghetti Faculdade. Patricia.michelotti@amf.edu.br

1 INTRODUÇÃO

A educação contemporânea tem ampliado seu olhar para além da transmissão de conteúdos cognitivos, reconhecendo a importância de práticas pedagógicas que promovam o desenvolvimento integral da criança. Nesse contexto, abordagens que valorizam o autoconhecimento, a consciência emocional e a construção da autonomia tornam-se fundamentais para a formação de sujeitos críticos, responsáveis e socialmente comprometidos. Alinhada a essa perspectiva, a Pedagogia Ontopsicológica tem por escopo educar a pessoa a fazer e buscar saber sobre si mesmo, como uma pessoa líder no mundo, capaz de educar um Eu lógico-histórico vencedor (Meneghetti, 2019, p. 14).

O tabuleiro *Conhecer sobre si* emerge como uma estratégia pedagógica lúdica e vivencial, fundamentada nos princípios da Pedagogia Ontopsicológica, com o objetivo de favorecer o processo de autoconhecimento na infância. Por meio do jogo, a criança é convidada a refletir sobre seus sentimentos, percepções, atitudes e relações, reconhecendo-se como protagonista de sua trajetória de aprendizagem. A ludicidade, enquanto recurso metodológico, potencializa o envolvimento, a motivação e a expressão subjetiva, permitindo que conteúdos simbólicos e reflexivos sejam acessados de maneira significativa e contextualizada.

Além disso, o tabuleiro contribui para a ampliação da consciência de pertencimento à comunidade e ao território, ao estimular a escuta, o diálogo e a convivência, elementos essenciais para a construção de valores éticos e atitudes cidadãs. Dessa forma, a proposta dialoga diretamente com os princípios da educação integral e com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4), ao promover uma educação de qualidade, inclusiva e humanizadora. Assim, o jogo configura-se como uma ferramenta pedagógica inovadora, capaz de articular teoria e prática, favorecendo o desenvolvimento integral da criança e sua relação consigo mesma, com o outro e com o contexto social em que está inserida.

Segundo Meneghetti (2019), é necessário se aproximar da criança, a respeitando, estimulando-a a apreender as regras do jogo existencial, para que ela se torne vencedora neste jogo, todavia a pedagogia deveria consentir autóctise histórica, jamais modificar a necessidade do seu inteiro. De acordo com a Ontopsicologia, deve-se ensinar a recuperação da consciência da unidade de ação, ou seja, o de “conhecer a ti mesmo”, sendo assim na medida em que sabe o quanto existe, tanto mais tem o poder do conhecimento.

O nascimento da ontopsicologia surge da evidência interna de uma obra clínica bem-sucedida (Meneghetti, 2019, p. 13). Dessa forma, a utilização da Pedagogia Ontopsicológica como base para a elaboração das perguntas confere ao jogo um caráter formativo e humanizador, no qual o processo educativo se orienta pela valorização da singularidade do sujeito e pela promoção de uma aprendizagem significativa. Tal proposta contribui para a construção de práticas pedagógicas que transcendem a dimensão instrumental do ensino, favorecendo a formação de crianças mais conscientes, responsáveis e comprometidas com seu desenvolvimento pessoal e social, em consonância com os princípios do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4).

Desta forma, este trabalho tem como objetivo geral desenvolver um jogo em forma de trilha como recurso pedagógico e lúdico, com base na Pedagogia Ontopsicologia, visando promover o conhecimento de si mesmos, através do brincar. Os objetivos específicos do jogo se consistem em: a) possibilitar que a criança conheça a si mesma, b) permitir que a criança identifique quem é o seu adulto de referência; c) fazer com que a criança se perceba dentro do ambiente escolar; d) levar a criança a compreender como se enxerga na sociedade em que está inserida.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Constata-se, com frequência, que a finalidade do lúdico, sob a perspectiva da escola e de seus profissionais, é compreendida de forma predominantemente utilitarista. Essa visão contribui para a dicotomização entre as interações lúdicas e educativas, sustentada pelo entendimento de que a brincadeira não comporta conteúdo ou objetivos pedagógicos. Em contraposição a essa concepção reducionista, defende-se que a brincadeira é, essencialmente, uma atividade informativa, uma vez que possibilita à criança aprender sobre as propriedades dos objetos, bem como sobre conteúdos imaginados, pensados e simbolicamente elaborados (Cotonhoto; Rosseti; Missawa, 2019).

Segundo Cotonhoto, Rosseti e Misawa (2019), a brincadeira é envolvente pois insere a criança em situações interativas; é interessante, na medida em que atribui sentido à ação, canalizando, orientando e organizando suas energias. Durante o brincar, objetivos, meios e resultados se articulam de forma sincronizada, inserindo a criança em uma atividade que é prazerosa em si mesma, pelo que oferece ao longo de sua realização. Nesse processo, a criança aprende consigo, com os objetos e com as outras pessoas, uma vez que essas relações se organizam de múltiplas formas, gerando conflitos, projeções, diálogos, argumentações e a

resolução ou enfrentamento de problemas, aspectos fundamentais para o desenvolvimento infantil. Dessa forma, o jogo e a brincadeira assumem papel central na prática pedagógica, não apenas como recursos auxiliares, mas como experiências estruturantes do aprender, contribuindo de maneira significativa para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e simbólico da criança.

Os jogos também desempenham um papel relevante ao longo da vida da criança, não se restringindo apenas à infância, mas influenciando seu desenvolvimento futuro. No presente, a criança necessita do brincar como um espaço e um tempo destinados ao pensamento, à experimentação e à adaptação à realidade. Por meio da atividade lúdica, desenvolvem-se competências sociais e cognitivas que serão fundamentais em etapas posteriores da vida (Cotonhoto; Rosseti; Missawa, 2019).

Segundo os mesmos autores, nos jogos de exercício, a criança vivencia o prazer funcional da ação, o que possibilita que, futuramente, encare o trabalho não como um esforço penoso, mas como uma atividade gratificante e realizadora. Já no jogo simbólico, amplia-se a capacidade de experimentar, criar e imaginar, habilidades que podem ser transferidas para situações futuras, inclusive no contexto profissional. Por sua vez, os jogos de regras colocam a criança em contato com normas, limites e restrições, favorecendo a compreensão da convivência social, da solidariedade e do compartilhamento, elementos essenciais para a vida em sociedade.

A educação lúdica, por meio dos jogos e das brincadeiras, constitui-se como um elemento estruturante dos processos de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, ao possibilitar a criação de ambientes pedagógicos favoráveis à exploração, à imaginação e à criatividade, conforme destaca Fonseca (2025). Em diferentes contextos educativos, os jogos e as brincadeiras contribuem de maneira significativa para a construção do conhecimento pela criança, uma vez que possibilitam a vivência de situações-problema por meio de atividades lúdicas, tanto planejadas quanto livres. Essas experiências permitem à criança explorar a lógica e o raciocínio, ao mesmo tempo em que envolvem ações físicas e mentais que favorecem a interação social (Cotonhoto; Rosseti; Missawa, 2019).

De acordo com Cotonhoto, Rosseti e Misawa (2019), além disso, o brincar estimula o desenvolvimento de múltiplas dimensões, abrangendo aspectos afetivos, cognitivos, sociais, morais, culturais e linguísticos, promovendo aprendizagens integradas e significativas que contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Ressalta-se a relevância dos contextos ecológicos como a família, a escola e a comunidade na constituição e no desenvolvimento do indivíduo. Ambientes que oferecem estímulos variados, desafios adequados e interações

positivas ampliam as oportunidades para que as crianças explorem, questionem e construam aprendizagens de maneira autônoma. Na etapa inicial da escolarização, o ambiente de aprendizagem assume papel fundamental no desenvolvimento infantil, exercendo influência direta sobre os aspectos cognitivos, emocionais, sociais e físicos. Nesse sentido, a Teoria Ecológica do Desenvolvimento Humano evidencia que o desenvolvimento da criança ocorre a partir da interação contínua e dinâmica entre os diferentes sistemas nos quais ela está inserida, destacando a articulação entre família, escola e comunidade como elementos essenciais desse processo (Fonseca, 2025).

Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras assumem papel fundamental ao promover interações, trocas e experiências que contribuem para a formação integral da criança. A ludicidade, conforme enfatiza Fonseca (2025), amplia as possibilidades de expressão, estimula a cooperação, o respeito às regras e o desenvolvimento da autonomia, elementos essenciais para o crescimento emocional e social. Assim, o brincar ultrapassa a função meramente recreativa, consolidando-se como uma estratégia pedagógica que integra aspectos afetivos, sociais e intelectuais, indispensáveis ao desenvolvimento pleno da criança na Educação Infantil. Além disso, é essencial que as ações educativas contemplem a abordagem de situações de violência, como o abuso sexual infantil, reconhecido como um importante fator desencadeador de sofrimento psíquico. A discussão desse tema no contexto escolar, de forma ética, preventiva e adequada à faixa etária, contribui para a proteção das crianças, o fortalecimento de vínculos e a promoção de um desenvolvimento saudável (Viana et al., 2023).

Diante desse cenário, as políticas educacionais precisam ser orientadas para a ampliação do acesso à educação de qualidade, o fortalecimento dos processos de aprendizagem e a redução das desigualdades existentes entre estudantes de diferentes contextos regionais, socioeconômicos, étnico-raciais e demais condições sociais. Inserida em um contexto de responsabilidades compartilhadas em escala global, a educação assume papel central na Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, proposta pela Organização das Nações Unidas (ONU), a qual estabelece um plano de ação voltado às pessoas, ao planeta e à prosperidade. Entre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), destaca-se o ODS 4 – Educação de Qualidade, que visa assegurar uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, além de promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos (Parreiras *et al.*, 2021).

Esse objetivo reconhece a educação como um direito humano fundamental e como um elemento estratégico para a redução das desigualdades sociais, o combate à pobreza e a promoção do desenvolvimento sustentável. Alinhado a esse propósito, o ODS 4 articula-se de

forma integrada às dimensões econômica, social e ambiental do desenvolvimento, contribuindo para a formação de indivíduos críticos, autônomos e capazes de atuar de maneira consciente na sociedade, ao mesmo tempo em que reforça a importância da equidade, da inclusão e da justiça social (Parreiras *et al.*, 2021).

1.2 FUNDAMENTOS DA ONTOPSICOLOGIA E PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA

Como o referido constructo de trilha *Conhecer sobre si* está fundamentado na Pedagogia ontopsicológica, anterior ao conceituar o que é a Pedagogia Ontopsicológica, é de suma importância conhecer a Ontopsicologia, cujo significado é o estudo dos comportamentos psíquicos em primeira causalidade, incluindo a compreensão do ser (Meneghetti, 2019, p.11).

A Ontopsicologia difere-se de outras escolas pois utiliza-se como critério epistemológico de autenticação e de evolução o Em Si ôntico. Contudo, a análise Ontopsicológica de base pode ser aplicada no campo clínico, artístico, pedagógico, pesquisa e no campo econômico e político (Meneghetti, 2019, p. 12). A Ontopsicologia reflete a máxima délfica “conhecer a ti mesmo”. A ciência nasce de uma evidência interna, a obra clínica, método de autenticação e desenvolvimento do homem criativo. A novidade da ontopsicologia baseia-se nas três descobertas: campo semântico, Em Si ôntico e monitor de deflexão. O Professor Antonio Meneghetti, cientista formalizador da ciência, com as três descobertas do campo da Ontopsicologia busca ensinar a recuperar da consciência da unidade é o ser humano (Meneghetti, 2019, p. 13).

A Pedagogia é a arte de como coadjuvar ou envolver uma criança a sua realização. Assim o tabuleiro busca, através dos conceitos da Pedagogia Ontopsicológica, cujo escopo prático é educar o sujeito a fazer e a saber de si mesmo, fazer uma pedagogia de si mesmo, para se tornar líder no mundo, educar um Eu lógico-histórico com capacidades e condutas vencedoras, o em “Si” ôntico vem a ser o critério de natureza que intenciona o projeto humano, com base na constante H ou intencionalidade primeira da natureza relacionada ao homem (Meneghetti, 2019, p. 14).

Questionando como é possível educar a criança, necessário saber individuar quais são as passagens práticas, existenciais para a evolução do em “Si” ôntico na práxis existencial. Correlação entre doxa societária e critério de natureza, ou seja, a dupla moral. Quando foi identificado o critério de natureza deve-se fazer o fanciullo¹, aprender que existe uma moral,

¹ Fanciullo(a)-o termo *fanciullo* pode significar criança, jovem etc., mas o autor remete o conceito do indivíduo que se conservou inocente, puro, cândido, capa de deslumbrar-se com a vida[N.d.T.].

que vem a ser a intencionalidade do Em Si ôntico (Meneghetti, 2019, p. 15). O presente trabalho busca na teoria ontopsicológica questionamentos para a construção do jogo. Segundo Meneghetti (2019, p. 19), a criança envolve-se, aprende o seu corpo como primeiro mundo de si mesma, a criança é sadia e completo no seu Em Si ôntico, mas não conhece esse tipo de encarnação, a criança nasce como inteiro, porém sofre a intromissão. Sendo assim, os questionamentos deste constructo burcam aproximar-se das crianças com respeito (Meneghetti, 2019, p. 19).

Para que ela aprenda as regras deste jogo existencial, a criança percebe as emissões linguísticas, da cultura, éticas, semânticas, sofrendo a partividade. Através do Jogo *Conhecer sobre si*, para que possa o adulto mediador, com amor, ajudar a compreender as regras e vantagens da sociedade (Meneghetti 2019, p. 15). De certa forma, deve-se provocá-la a aprender bem o jogo externo, porque quando for grande saberá realizar os jogos do ser e da existência, não terá necessidade de nenhum mestre, porque saberá fazer a síntese perfeita entre o seu Em Si, dando sincronia entre ser e existir (Meneghetti, 2019, p. 15).

Desta forma, projeta-se o criar um jogo que instigue o pensar e responder conforme a ontopsicologia, para que a criança possa questionar-se o que deve fazer para se sentir em paz (Meneghetti, 2019, p. 22). Assim, a criança fica instigada a questionar-se sobre se está realizada e permanecendo no processo, ou precisa chegar a um ponto que determine encontros de todos os processos. A pedagogia ontopsicológica tem por objetivo que os jovens possam verdadeiramente dar testemunho de como o é e o que fazem, intrinsecamente autorrealizados (Meneghetti, 2019, p. 23). Segundo Meneghetti (2021, p. 46-47), a figura materna exerce um papel fundamental no desenvolvimento da criança, atuando como um elemento de preparação e mediação entre o mundo interno e externo. Nesse sentido, cabe à genitora orientar e corrigir, oferecendo uma base afetiva segura, marcada por um amor consistente e estruturante. Além disso, a criança tende a expressar, inclusive no corpo, as influências do ambiente familiar, especialmente os aspectos emocionais e relacionais predominantes na dinâmica com a mãe. A autoridade por parte do adulto deve compensar a insegurança do pequeno, fazendo a criança compreender que o mundo lhe pertence, mas também aos outros (Meneghetti, 2019, p. 48).

Diante da relevância do lúdico, a atividade lúdica de grupos é vista como critério inicial de saúde e desenvolvimento para cada criança a partir dos dois anos em diante. O adulto tem um papel fundamental que o genitor pode educar para legítima defesa direta, física e verbal com intuito de ensinar a socialização, deve ser lhes ensinada a defesa funcional, entretanto não de se consentir mentiras e caprichos estúpidos (Meneghetti, 2019, p. 48).

O infante de qualquer forma deve saber que é reconhecido pelo seu potencial de ação real, não indicado se esconder através de ações passadas. Quando a criança vem a sofrer um incidente ou algum adoecimento, o comportamento familiar deve ser com cautela, tendo assistência familiar (Meneghetti, 2019, p. 50- 51). Segundo Meneghetti, é fundamental que o adulto deve intervir dizendo a criança “não”, sendo uma execução de um campo semântico do adulto, mas que seja reivindicado a sua espontaneidade primária, da criança. O infante busca um modelo de afirmação, tendo a tendência em imitar a família, local de referência, o genitor deverá ser filtro de crítica, para que essas realmente sejam úteis aos pequenos (Meneghetti, 2019, p. 55).

Outro aspecto relevante no jogo “trilha” é que os pais e professores devem educar os infantes para a busca da própria originalidade espontânea, oferecendo a ele respeito para que consiga os modelos e facilitando a compreensão e suas funções, seja de jogo e/ou aprendizado no geral, que as crianças consigam transcendência universal, através de mediações adultas (Meneghetti, 2019, p. 55).

Haja vista que, no período da infância, amam-se as histórias, Meneghetti destaca que é fundamental contar histórias verdadeiras, salvaguardando o protagonismo. Alerta que infelizmente a literatura fabulística é na sua maioria expressão do monitor de deflexão, que não passam de sublimações filtradas e reguladas por complexos. Ainda alerta que as crianças são “santas”. Caso venham a adoecer, estão somatizando conflitos dos adultos. Por trás de cada criança adoecida, há um campo semântico de um adulto infeliz (Meneghetti, 2019, p. 68 -69).

Conforme a criança vai crescendo e tornando-se adulta, de acordo como age, vem a encontrar o tesouro no campo da vida, pois a vida é bela se souber fazê-la bela, de acordo como trabalha. Cada um de nós tem um escopo de realização. Para vencer é preciso mover-se, momento a momento, o demais vem com abundância, estabelecendo premissas oportunas, isso dará resultado. O “Eu”, corpo e corpo social, corpo econômico, devem ser sempre bem coesos e desenvolvidos, que correspondem a solidez da própria inteligência (Meneghetti, 2021, p. 53-54).

Contudo, para darmos continuidade ao produto, questionamentos sobre como percebe o mundo e sensorialidade são fundamentais para que a criança tenha percepções da realidade, e como, posteriormente, pode implicar numa variação de comportamentos de ação ou reação por parte do sujeito assim, também poderá identificar a emoção e como essa age, causando-lhes dor, ódio, alegria, por exemplo. Tornar-se um pequeno menino, provido de possibilidades,

transcendendo, podendo sentir “toda a onda da vida”, do Em Si ôntico, cujo escopo é a eficiência do ser e existir (Meneghetti, 2021, p. 53-54).

É fundamental que o pequeno seja estimulado a ser criador de si mesmo, para que possa fazer autopoção, autólise histórica, que o pequeno possa fazer escolhas diferenciadas e progressivas. O indivíduo, por meio de seu habitat, é constantemente considerado causa e efeito. Cada sujeito tem dificuldades particulares, sendo assim, existem pontos colocados em jogo e existem também as estratégias de como sair de seu cárcere e como se tornar líder na dialética da ação social, ou seja, de onde está inserido (Meneghetti, 2021, p. 60).

O professor coloca que para quem quer mais das suas escolhas de vida da *peak experience*² representando uma forma de psicologia aplicada interiormente, nos processos de graça, sendo que o primeiro critério é o de manutenção do quando foi estruturado positivamente até hoje; o segundo, que consiste em não postergar; e o terceiro, que vamos nos ater, que consiste em ter forma de “visão secreta”, que a criança precisa aprender por meio da criatividade e vigiado em silêncio, com amor em pleno ritmo, dito como o mundo da intuição. É preciso investimento total, descoberto e racional, não devemos usar nosso habitual do cotidiano ampliar o raio de ação (Meneghetti, 2021, p. 61-63).

De fundamental relevância incentivar nossas crianças para que possam se tornar líder em sua vida, pois um líder já nasce com um potencial diferente dos outros, contudo deve desenvolver e especificar, historicizar, é aquele que possui coragem de inventa-se diversificado, assim ganhando e realizando o sucesso devido. Meneghetti aponta sete pontos para se tornar natural, 3) ambição, 4) amor pelo próprio trabalho, 5) conhecimento superior específico sobre seu setor, 6) transcendência solitária ao utilitarismo funcional e, por fim, 7) racionalidade por intuição (Meneghetti, 2021, p. 71-76).

Um líder, desde pequeno, deve amar o que produz, deve viver com amor o objeto que produz, assim transmitirá a sua semântica de sucesso aos demais. Não deve dar ouvidos à cultura dos medíocres, ter ambição, desenvolver seu potencial, para dar soluções a muitos. Porém em tudo isso é só, pois está na frente (Meneghetti, 2021, p. 72-73). Com as crianças devemos falar sobre comportamentos de economia, sendo um constante problema individual, familiar e societário, em primeira instância ao que se come, bebe, vestuário, moradia. Segundo Meneghetti, pesquisar sobre economia é mais interessante do que pesquisar sobre saúde e felicidade. Em suma, ter é o verbo complementar e relacionado a ser. Traz que títulos e

² O termo é uma experiência de plenitude, de totalidade de prazer, conforme aquele modo de existir do sujeito, mas não é a plenitude do último possível do sujeito no seu processo histórico.

dinheiro são valores ideológicos, poder e imagens de segurança, reconhecidos pelos seres humanos, não pela natureza (Meneghetti, 2021, p. 219-220).

3 MÉTODO

3.1 DELINEAMENTO E FASES DA PESQUISA

Esta pesquisa visa apresentar um constructo que seja utilizado como produto pedagógico para ser utilizado de maneira a introduzir em crianças o conhecimento sobre si mesmas. Para isso, com a proposta de organizar a produção desse material, adota-se uma proposta metodológica que tem como objetivo a contribuição teórica e prática para a construção de um artefato. Nesse trabalho, optou-se por seguir a recomendação do modelo sugerido e adotou-se o Design Science Research (DSR) (Lacerda et al., 2013).

Esta metodologia busca apresentar soluções para organizar de melhor forma a criação de artefatos, que podem ser produtos, serviços, tecnologias, métodos, entre outros. Nesse caso, a metodologia foi utilizada para a construção de um produto educacional. Esse método vem sendo amplamente utilizado em áreas de ciências sociais e revelou-se apropriado à necessidade de nosso trabalho. Lacerda et al. (2013) demonstram que essa metodologia dá um passo adiante em relação aos métodos mais tradicionalmente utilizados, uma vez que ele sugere alguns elementos utilizados nesses métodos, que avança no sentido de possibilitar que “na Design Science Research [...] é necessário que o pesquisador avalie seu artefato” (p. 13).

Os autores ainda reforçam a aplicação desse método pela sua capacidade de contribuir diretamente com a realidade do problema encontrado e, nesse caso, com a necessidade educativa que se busca: “A questão da relevância do conhecimento produzido e a tensão na relação teoria-prática exigem, na verdade, um novo foco de pesquisa: pesquisas efetivamente direcionadas ao projeto de artefatos que sustentem melhores soluções para os problemas existentes” (ibid., p. 3). Assim, a metodologia DSR permite identificar o problema, produzir resoluções e refletir acerca dos resultados.

A fim de constituir as diretrizes metodológicas deste estudo, respeitando as etapas previstas pela DRS apresentada por Lacerda et al. (2013), o método desta pesquisa foi subdividido em cinco fases: 1. Conscientização sobre o problema, 2. Levantamento dos artefatos já desenvolvidos previamente, 3. Proposição e desenvolvimento do artefato, 4. Avaliação do artefato, e 5. Conclusão sobre o artefato.

3.1.1 Conscientização sobre o problema

A conscientização sobre a problemática que fundamenta este estudo emerge da vivência prática no contexto educacional e psicopedagógico, especialmente no trabalho direto com crianças em fase inicial de escolarização. Na prática cotidiana, percebe-se que crianças que não reconhecem seus sentimentos, limites e potencialidades tendem a apresentar dificuldades nas relações interpessoais, na autorregulação emocional e na construção de sua autonomia.

A experiência individual enquanto profissional atuante no contexto escolar e fora dele e em projetos socioeducativos possibilitou identificar a necessidade de estratégias pedagógicas que contemplem a criança em sua integralidade. Situações recorrentes de insegurança, dificuldade de expressão, conflitos interpessoais e baixa autoestima reforçam a importância de intervenções que promovam a escuta de si e o fortalecimento da identidade.

Nesse sentido, a problemática que orienta este trabalho consiste na ausência ou insuficiência de recursos pedagógicos que articulem o desenvolvimento cognitivo ao desenvolvimento emocional e à construção do autoconhecimento de forma lúdica, significativa e acessível às crianças. Tal constatação motivou a elaboração de uma proposta que pudesse responder a essa demanda, considerando a criança como protagonista de seu processo de aprendizagem e desenvolvimento.

3.1.2 Levantamento dos artefatos

O levantamento dos artefatos relacionados à problemática investigada teve como finalidade identificar, analisar e organizar recursos pedagógicos já existentes voltados ao desenvolvimento socioemocional, ao autoconhecimento e à aprendizagem por meio do lúdico. Essa etapa possibilitou uma compreensão mais aprofundada das potencialidades e limitações desses materiais, contribuindo para a construção de uma proposta mais coerente com os fundamentos da Pedagogia Ontopsicológica.

Observou-se que parte dos materiais didáticos tende a induzir respostas ou a trabalhar com conceitos previamente definidos, o que pode limitar a autonomia da criança no processo de construção do conhecimento sobre si mesma. Em contrapartida, a proposta fundamentada na Pedagogia Ontopsicológica diferencia-se por priorizar perguntas abertas, experiências vivenciais e a valorização da singularidade de cada indivíduo, promovendo um espaço de reflexão autêntica e não julgadora.

Nesse contexto, o desenvolvimento do tabuleiro *Conhecer sobre si* configura-se como uma inovação ao integrar elementos lúdicos com uma intencionalidade pedagógica voltada ao

autoconhecimento, à consciência emocional e à formação integral. O jogo, enquanto artefato, foi concebido não apenas como um recurso didático, mas como um mediador de experiências reflexivas, no qual a criança é convidada a explorar suas percepções, sentimentos e escolhas de maneira ativa e significativa.

Dessa forma, o levantamento dos artefatos existentes contribuiu para fundamentar teoricamente e metodologicamente a proposta, evidenciando a necessidade de um recurso que vá além da instrução e que favoreça, de fato, a construção do sujeito em sua totalidade, em consonância com os princípios da Pedagogia Ontopsicológica.

3.1.3 Proposição e desenvolvimento do artefato

Essa etapa foi realizada em base a Pedagogia Ontopsicológica. A ciência constitui um recurso fundamental para favorecer o processo educativo de forma consciente, responsável e alinhada ao desenvolvimento integral do sujeito. Na perspectiva ontopsicológica, a pergunta não tem como objetivo apenas obter uma resposta correta, mas estimular o aluno a acessar seu critério interno, promovendo o reconhecimento de sentidos, motivações e escolhas. Assim, a formulação das perguntas exige intencionalidade pedagógica, clareza e respeito ao nível de desenvolvimento cognitivo e emocional do educando.

As perguntas devem ser abertas, evitando induções ou respostas prontas, possibilitando que o aluno pense, elabore e expresse sua compreensão de maneira autêntica. Esse tipo de questionamento favorece a autonomia, o senso crítico e a responsabilização pelo próprio processo de aprendizagem, princípios centrais da Pedagogia Ontopsicológica. Outro aspecto relevante é que as perguntas precisam estar conectadas à realidade vivida pelo aluno, considerando seu contexto, suas experiências e seu momento de vida. Dessa forma, o educador atua como mediador, criando um espaço seguro de diálogo, escuta e reflexão, no qual o aluno se reconhece como protagonista do próprio desenvolvimento.

No processo de criação da trilha, para a construção da trilha do conhecimento, foi utilizado o Affinity Designer, aproveitando seus recursos de vetores, curvas e texto em caminho. A criação do documento tendo o primeiro passo criar um novo arquivo no formato A3, garantindo uma área ampla para distribuir todos os elementos da trilha de forma clara e organizada. Já a Construção das casas da trilha foram desenhadas usando a Rectangle Tool (U) para criar as formas base. Para adicionar variações visuais e detalhes manuais, foi utilizada a Pencil Tool (N), permitindo criar traços e ajustes mais orgânicos nas formas. Nas casas e áreas retas, o texto foi inserido com a ferramenta de texto padrão. Já nos trechos curvos da trilha, o texto foi aplicado seguindo o caminho da curva utilizando a ferramenta Curve Text

Path, fazendo com que o texto acompanhasse o formato do percurso. Uso de ícones e elementos gráficos. Os ícones presentes ao lado de alguns textos são vetores no formato SVG, importados de outro arquivo. Após a importação, esses ícones foram agrupados com seus respectivos textos ou elementos gráficos, permitindo que fossem redimensionados e reposicionados sem perder qualidade ou alinhamento.

3.1.4 Avaliação do artefato

O jogo é o resultado final desse trabalho. A dinâmica do jogo é adaptável a diferentes faixas etárias e contextos educativos, permitindo sua aplicação tanto em ambientes escolares quanto em projetos socioeducativos e psicopedagógicos. Ao longo do percurso, o participante é convidado a responder questões relacionadas às emoções, preferências, valores, atitudes e vivências cotidianas, sempre respeitando o ritmo, o nível de compreensão e a disponibilidade emocional de cada jogador.

O artefato foi aplicado de modo experimental nos seguintes contextos: No dia 14 de julho de 2026, com os alunos do Projeto Recriar. O jogo fora apresentado através de um tabuleiro com questões sobre o conhecimento exploratório de cada indivíduo, cada participante escolhe um pino para representá-lo e, na sua vez, lança o dado para avançar o número correspondente de casas no tabuleiro. Ao parar em uma casa, o jogador deve ler ou ouvir a pergunta indicada e respondê-la em voz alta, refletindo sobre si mesmo, seus gostos, sentimentos, qualidades, dificuldades, relações e vivências. O jogo *Conhecer sobre si* foi aplicado em seis grupos compostos por quatro participantes, totalizando 24 crianças, com idades entre 7 e 11 anos. Durante a atividade, observou-se elevado envolvimento dos participantes, que compreenderam a dinâmica proposta e responderam às questões com espontaneidade, demonstrando capacidade de autorreflexão, expressão de sentimentos e identificação de aspectos relacionados à própria identidade. A seguir, apresentam-se alguns relatos representativos observados durante a aplicação:

No primeiro grupo, o Aluno B, 7 anos, ao responder à pergunta referente ao adulto que mais brincava com ele, permaneceu alguns segundos em silêncio e, emocionado, respondeu: "Eu lembrei do meu pai... ele brincava bastante comigo." Após compartilhar a lembrança, demonstrou expressão de saudade, sendo acolhido pelo grupo e prosseguindo normalmente na atividade, emocionando-se e vindo a chorar, acolhido pelos demais.

Aluna L, 8 anos: Ao responder sobre aquilo que mais gostava em si, afirmou: "Eu gosto de ajudar as pessoas e ser amiga de todo mundo." A resposta evidenciou reconhecimento de características positivas relacionadas às habilidades socioemocionais.

Aluno F, 9 anos: Diante da pergunta sobre seus sonhos, respondeu: "Quero estudar bastante para conseguir um trabalho que eu goste." O relato demonstrou compreensão da relação entre dedicação aos estudos e realização de objetivos futuros.

Aluno P, 10 anos: Ao refletir sobre um momento em que recebeu um "não", comentou: "Na hora eu ficou bravo, mas depois eu entendo que às vezes é para o meu bem." A fala indicou capacidade de reconhecer limites e elaborar emoções.

Aluno T, 8 anos: Na questão sobre onde se sentia em paz, respondeu: "Na minha casa, porque lá eu fico com a minha família." O relato revelou a importância do ambiente familiar como espaço de segurança emocional.

Aluno L, 8 anos: Ao responder sobre quem a incentivava a perseguir seus sonhos, afirmou: "Minha mãe sempre diz que eu consigo quando eu me esforço." A resposta evidenciou a influência positiva da família no fortalecimento da autoestima e da motivação.

Outro grupo foi composto por quatro estudantes, com idades entre 8 e 10 anos. Desde o início da atividade, os participantes demonstraram curiosidade e interesse pelas perguntas apresentadas no tabuleiro, interagindo de forma respeitosa e aguardando a vez dos colegas para responder.

Ao responder à pergunta "O que você mais gosta em você?", uma estudante I de 7 anos afirmou: "Eu gosto de ser legal e de ajudar meus amigos quando eles precisam." A resposta evidenciou a valorização de comportamentos pró-sociais e uma percepção positiva de si.

Um aluno TH de 7 anos, diante da pergunta "Quem mais incentiva você a realizar seus sonhos?", respondeu: "Minha mãe sempre fala que eu posso conseguir tudo se eu estudar." O relato demonstrou a influência de uma figura familiar como fonte de incentivo e fortalecimento da autoconfiança.

Ao responder "Onde você se sente mais feliz?", uma estudante ML, de 7 anos afirmou: "Na escola, porque posso aprender, brincar e ficar com meus amigos." A resposta revelou que o ambiente escolar é percebido como um espaço de pertencimento, aprendizagem e convivência.

Outra aluna NT, de 7 anos, ao refletir sobre a pergunta "O que você faz quando erra?", respondeu: "Eu tento de novo até conseguir e, se precisar, peço ajuda para a professora, mas fico triste também." A fala demonstrou compreensão da importância da persistência, da aprendizagem por meio dos erros e da busca por apoio quando necessário.

Um terceiro grupo, durante a aplicação do tabuleiro, composto por quatro estudantes, com idades entre 7 e 10 anos, participou da atividade de forma espontânea e demonstrou interesse pelas perguntas propostas. À medida que avançavam na trilha, os participantes

refletiam sobre diferentes aspectos de suas vidas, compartilhando experiências, sentimentos e aprendizados.

Logo no início, ao responder à pergunta "O que mais gosto em mim?", um aluno AT, de 10 anos afirmou: "Eu gosto porque sou amigo de todo mundo e sempre tento ajudar." Em seguida, uma aluna EL, de 9 anos respondeu: "Gosto do meu jeito de desenhar e de cuidar dos meus irmãos." As respostas favoreceram uma reflexão sobre autoestima e reconhecimento das próprias qualidades.

Na pergunta "Onde me sinto em paz?", um estudante DV de 10 anos respondeu que se sentia tranquilo quando estava com o pai, enquanto uma aluna S, de 9 anos afirmou que o lugar onde mais gostava de estar era sua casa, brincando com a irmã. Nesse momento, os colegas comentaram que também tinham lugares onde se sentiam seguros, ampliando a troca de experiências entre o grupo.

Ao responder "Em quem mais confio para falar sobre meus sentimentos?", os participantes citaram principalmente a mãe, o pai, a avó e uma professora. Um dos alunos destacou que conversava com sua professora quando estava triste porque ela sempre o escutava.

Na questão "Quem me corrige quando faço algo errado?", uma aluna EL, respondeu que sua mãe sempre conversava com ela quando cometia algum erro, enquanto outro estudante comentou que seu avô ensinava a importância de falar a verdade e assumir as consequências de suas atitudes.

Ao refletirem sobre "Quem me estimula a ir atrás dos sonhos?", as respostas revelaram diferentes figuras de referência. Um participante afirmou que sua mãe dizia diariamente que ele deveria estudar para realizar os sonhos, enquanto outro mencionou que a professora, sempre o incentivava a acreditar em seu potencial.

Na pergunta "Quando você quer algo e recebe um 'não', como se sente?", os estudantes demonstraram diferentes formas de lidar com a frustração. Um aluno respondeu que inicialmente ficava bravo, mas depois entendia os motivos. Outra participante afirmou que costumava conversar com a mãe para entender melhor a situação, demonstrando desenvolvimento na regulação das emoções.

Quando surgiu a pergunta "O que você acha que poderia melhorar na sua vida?", uma aluna LZ, respondeu que gostaria de ser menos tímida para fazer novas amizades, enquanto outro estudante afirmou que desejava aprender a ler com mais facilidade. O grupo incentivou os colegas, ressaltando que todos estavam aprendendo e evoluindo.

Na questão "Cite alguma situação em que você precisou ser muito criativo e ficou orgulhoso de si.", um participante contou que construiu um carrinho utilizando materiais recicláveis para o projeto, enquanto outra aluna relatou que criou contou uma história inventada, para apresentar na escola. Ambos demonstraram satisfação ao recordar suas conquistas.

Ao responderem "O que você entende por ser líder?", os participantes associaram liderança à capacidade de ajudar, respeitar e dar bons exemplos aos colegas, e não apenas de "mandar". Um estudante afirmou: "Líder é quem ajuda os outros e faz o que é certo."

Na pergunta "Na sua opinião, estudar e fazer trabalhos são importantes para crescer e aprender?", todos responderam afirmativamente, relacionando os estudos à realização de sonhos, ao desenvolvimento pessoal e às futuras profissões.

Quando questionados sobre educação financeira, os estudantes relataram que aprenderam com seus familiares a economizar dinheiro, evitar desperdícios e guardar parte da mesada ou do troco para comprar algo desejado no futuro.

Por fim, ao chegarem ao final da trilha e responderem "Como você se sentiu?", os quatro participantes relataram sentimentos positivos. Um aluno afirmou: "Gostei porque pensei nas coisas"; outra estudante comentou: "Foi legal conhecer mais sobre mim e ouvir os colegas."; um terceiro participante disse que se sentiu feliz por compartilhar suas histórias, enquanto a outra aluna afirmou que gostaria de jogar novamente.

O caráter lúdico do tabuleiro favoreceu o engajamento, a motivação e a participação ativa, criando um ambiente seguro de diálogo e escuta. Não há respostas certas ou erradas, mas sim oportunidades de reflexão e compartilhamento, fortalecendo a autoestima, a empatia e o reconhecimento da própria identidade. O mediador ou educador atua como facilitador do processo, garantindo acolhimento, respeito e a condução ética da atividade. Dessa forma, o Tabuleiro *Conhecer sobre si* apresenta-se como uma ferramenta pedagógica apta para jogar.

3.1.5 Conclusão

A partir das observações advindas da etapa de conscientização do problema, evidenciou-se a necessidade de ampliar o olhar sobre o processo educativo, considerando não apenas os aspectos cognitivos, mas também as dimensões emocionais e subjetivas das crianças. A vivência prática com crianças permite identificar dificuldades relacionadas ao autoconhecimento, à expressão de sentimentos e à construção de relações interpessoais, reforçando a importância de propostas pedagógicas que contemplem o desenvolvimento integral do sujeito.

No que se refere ao levantamento dos artefatos, constatou-se que, embora existam diversos recursos voltados ao desenvolvimento socioemocional e à aprendizagem lúdica, muitos ainda apresentam limitações quanto à promoção da autonomia reflexiva e da escuta do critério interno da criança. Em geral, tratam-se de materiais que orientam respostas ou conduzem o pensamento, reduzindo as possibilidades de expressão autêntica e singular.

Durante os seis encontros de aplicação observou-se que, à medida que o jogo avançava, os participantes tornavam-se mais confiantes para compartilhar experiências pessoais. Inicialmente alguns demonstraram timidez; contudo, com o decorrer da atividade, passaram a interagir de forma mais espontânea, respeitando as falas dos colegas e demonstrando interesse pelas respostas do grupo.

Ao longo da atividade, observou-se que os participantes relacionaram as perguntas às suas vivências cotidianas, expressando sentimentos, experiências familiares e percepções sobre si mesmos com naturalidade. O diálogo entre os estudantes favoreceu a escuta ativa, o respeito às diferentes opiniões e a construção coletiva de reflexões, evidenciando o potencial do tabuleiro como estratégia pedagógica para promover o autoconhecimento, a autoestima e o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Diante disso, todas as etapas contribuíram de forma significativa para a fundamentação da proposta desenvolvida, evidenciando a relevância de um recurso pedagógico que integre ludicidade e reflexão, alinhado aos princípios da Pedagogia Ontopsicológica. Assim, o jogo *Conhecer sobre si* surge como uma alternativa que busca responder a essa demanda, favorecendo a construção do autoconhecimento de forma significativa, respeitosa e centrada na experiência da criança.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 CONSCIENTIZAÇÃO DO PROBLEMA E REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

A elaboração da trilha fundamentou-se em um conjunto de referenciais teóricos oriundos de artigos científicos e obras clássicas das áreas da Educação, Psicologia do Desenvolvimento e Saúde Mental, com ênfase na Pedagogia Ontopsicológica, os quais subsidiaram a concepção, a organização e a intencionalidade pedagógica da proposta. A escolha desses referenciais teve como objetivo assegurar que a atividade lúdica estivesse alinhada a pressupostos científicos que compreendem o sujeito em sua integralidade,

contribuindo para a promoção do autoconhecimento, do desenvolvimento integral e da aprendizagem significativa das crianças.

Nesse sentido, a proposta da trilha foi construída a partir do entendimento, próprio da Pedagogia Ontopsicológica, respeitando a identidade, a singularidade e o potencial de cada criança. Sob essa perspectiva, o brincar assume papel central como mediador da aprendizagem, uma vez que possibilita à criança expressar conteúdos internos, organizar experiências e atribuir sentido às próprias vivências. As atividades lúdicas propostas na trilha foram, portanto, planejadas para favorecer a expressão emocional, a construção de significados e a interação consciente com o outro, elementos fundamentais ao desenvolvimento infantil.

Além disso, a proposta dialoga com teorias que reconhecem a aprendizagem como um processo relacional e situado, articulando-se ao princípio ontopsicológico de que o desenvolvimento ocorre na interação dinâmica entre o indivíduo, o ambiente e o contexto social. A organização das etapas da Trilha *Conhecer sobre si* considerou essa relação, criando oportunidades para que as crianças reflitam sobre si mesmas, suas emoções, seus comportamentos e suas relações interpessoais. Dessa forma, o percurso da trilha foi estruturado para promover situações-problema, desafios simbólicos e momentos de escuta e diálogo, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, da consciência de si e da responsabilidade pessoal.

A utilização de artigos científicos contemporâneos possibilitou articular a proposta da trilha com discussões atuais sobre educação inclusiva, promoção da saúde mental e práticas pedagógicas lúdicas, enquanto os referenciais ontopsicológicos forneceram a base conceitual necessária para a compreensão do sujeito como protagonista de seu próprio processo de aprendizagem. Essa articulação entre teoria e prática permitiu a construção de uma intervenção pedagógica coerente, consistente e alinhada às demandas do contexto educacional, respeitando os princípios da formação integral.

Desta forma, configura-se como ferramenta pedagógica fundamentada na Pedagogia Ontopsicológica, que integra o lúdico ao desenvolvimento socioemocional e à aprendizagem, reafirmando o papel da escola como espaço privilegiado para o despertar da consciência, do autoconhecimento e da formação integral dos sujeitos. Meneghetti no campo pedagógico, contribuiu para a compreensão de suas implicações práticas e teóricas.

Além disso, foram incorporadas produções de outros autores que, por aproximação teórica ou por contraste crítico, dialogaram com os princípios da Ontopsicologia, ampliando o debate e enriquecendo a análise conceitual. Essa diversidade de fontes permitirá uma leitura

comparativa e reflexiva, favorecendo a construção de uma discussão teórica plural e fundamentada.

4.2 PROPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO

A trilha *Conhecer sobre si* constitui uma estratégia pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, ao articular processos de autoconhecimento, aprendizagem significativa e consciência social. Ao favorecer a identificação de sentimentos, valores, habilidades e limites pessoais, a trilha contribui para o fortalecimento da autonomia, da autoestima e da autorregulação emocional, aspectos amplamente reconhecidos pela literatura científica como essenciais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional na infância. Esse processo é particularmente relevante no contexto da educação básica, pois o autoconhecimento se configura como base para a construção de relações interpessoais saudáveis e para a compreensão do papel do sujeito no coletivo.

Além disso, ao estimular reflexões sobre o pertencimento, a convivência e as interações cotidianas, a trilha amplia a percepção das crianças sobre sua comunidade, promovendo a conscientização acerca dos espaços que habitam, das pessoas que os compõem e das responsabilidades compartilhadas na vida em sociedade. Tal abordagem favorece a formação de uma consciência crítica inicial, alinhada aos princípios da educação cidadã e da educação para a sustentabilidade, ao incentivar atitudes de cuidado, respeito e corresponsabilidade com o território e com o outro.

Do ponto de vista dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, especialmente do ODS 4, a trilha contribui para a promoção de uma educação de qualidade, equitativa e inclusiva, que vai além da aquisição de conteúdos formais, integrando dimensões socioemocionais, éticas e comunitárias do processo educativo. Dessa forma, a proposta fortalece práticas pedagógicas que reconhecem a criança como sujeito ativo, capaz de compreender a si mesma e, progressivamente, atuar de maneira consciente e transformadora em sua comunidade.

O jogo também tende a favorecer o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, escuta ativa, cooperação e respeito às diferenças, fortalecendo os vínculos interpessoais. No contexto educativo, o uso do jogo pode contribuir para a melhoria do clima do grupo, estimulando a participação, o diálogo e a convivência saudável. Além disso, espera-se que o mediador observe maior envolvimento, interesse e motivação dos participantes, facilitando processos de aprendizagem e desenvolvimento emocional.

As perguntas do jogo foram elaboradas e inspiradas nos princípios da pedagogia ontopsicológica, fundamentada na ontopsicologia, buscando favorecer a tomada de consciência de si, a percepção da própria identidade e a relação autêntica da criança com o ambiente em que vive. Dessa forma, cada questionamento convida o participante a olhar para suas experiências, sentimentos e escolhas, estimulando a reflexão sobre quem é, como age e como se posiciona no grupo e na realidade ao seu redor, promovendo um desenvolvimento mais integral e significativo.

4.3 CONCLUSÕES SOBRE O ARTEFATO

O jogo configura-se como um recurso pedagógico que integra ludicidade e reflexão, promovendo experiências significativas que auxiliam na construção da identidade, no amadurecimento emocional e no desenvolvimento de competências essenciais para a vida pessoal, social e escolar.

A aplicação do tabuleiro Conhecendo Sobre Si demonstrou ser uma estratégia pedagógica eficaz para promover o autoconhecimento e estimular o desenvolvimento de competências socioemocionais entre os participantes. As respostas evidenciaram que as crianças compreenderam a proposta da atividade, participando de forma espontânea, respeitosa e reflexiva durante todo o percurso da trilha.

As perguntas favoreceram a expressão de sentimentos, a identificação de qualidades pessoais, a valorização dos vínculos familiares, a reflexão sobre responsabilidades, sonhos, emoções e convivência social. Observou-se que os participantes estabeleceram relações entre as questões propostas e suas experiências de vida, compartilhando vivências significativas e demonstrando capacidade de reconhecer aspectos positivos, desafios pessoais e pessoas de referência em seu desenvolvimento.

Destaca-se, ainda, que o tabuleiro proporcionou momentos de escuta ativa, acolhimento e respeito entre os colegas. Situações como a recordação de memórias afetivas relacionadas à família, a expressão de sentimentos diante de frustrações e o reconhecimento da importância da escola, da família e da comunidade evidenciaram o potencial do recurso para favorecer o diálogo e fortalecer vínculos interpessoais.

Além disso, a atividade permitiu observar o desenvolvimento de habilidades como empatia, autorreflexão, comunicação, criatividade, autonomia e pensamento crítico, demonstrando que o jogo ultrapassa o caráter lúdico e constitui um instrumento pedagógico capaz de integrar aspectos cognitivos, emocionais e sociais.

Dessa forma, os resultados obtidos reforçam que o tabuleiro *Conhecendo Sobre Si* se configura como um recurso didático inovador, alinhado aos princípios da Pedagogia Ontopsicológica, ao favorecer experiências que estimulam a criança a refletir sobre si mesma, reconhecer suas potencialidades, compreender suas relações e fortalecer a construção de sua identidade. Sua utilização no contexto escolar mostrou-se pertinente para complementar práticas educativas voltadas à formação integral do estudante, contribuindo para o desenvolvimento de sujeitos mais conscientes, autônomos e protagonistas de sua própria trajetória.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se que a utilização do jogo contribua significativamente para o desenvolvimento integral dos participantes, promovendo o autoconhecimento, a identificação e a expressão consciente das emoções. Por meio da dinâmica lúdica, o jogo favorece a ampliação da percepção de si, estimulando o reconhecimento de sentimentos, preferências, atitudes e comportamentos no cotidiano. Como resultado, espera-se o fortalecimento da autoestima, da autonomia e da capacidade de reflexão, uma vez que os participantes são convidados a pensar sobre suas escolhas e experiências de forma respeitosa e não julgadora.

A partir do desenvolvimento deste artigo, evidencia-se que o *tabuleiro Conhecer sobre si* constitui-se como uma proposta pedagógica significativa, ao articular os fundamentos da Pedagogia Ontopsicológica com o lúdico, propiciando o autoconhecimento desde a infância. Ao incentivar a criança a pensar sobre si, seus sentimentos, suas relações e suas decisões, o jogo contribui para o desenvolvimento da autonomia, do senso de responsabilidade e do sentimento de pertencimento, elementos fundamentais para sua formação integral. Dessa forma, o recurso apresenta-se como uma ferramenta pedagógica relevante, pois vai além da aprendizagem de conteúdos, alcançando também o fortalecimento das dimensões socioemocionais e éticas.

A utilização do tabuleiro em ambientes educacionais mostrou que o uso de atividades lúdicas estimula o engajamento e a participação ativa das crianças, proporcionando um ambiente seguro para diálogo, escuta e expressão de emoções. Durante os jogos, notou-se que

os participantes começaram a refletir sobre suas experiências, compartilhar vivências e identificar emoções e comportamentos de maneira espontânea, o que fortaleceu as relações interpessoais e o respeito à diversidade. Ademais, o jogo provou ser um recurso de fácil adaptação para as diversas idades e demandas dos grupos, podendo ser empregado como uma estratégia complementar às práticas educacionais e socioeducativas que visam o desenvolvimento integral.

A proposta se mostra pertinente no cenário educacional atual por estar alinhada aos princípios da educação integral e às orientações do ODS 4, ao promover práticas inclusivas, reflexivas e que respeitam a individualidade de cada criança. Sua flexibilidade possibilita a aplicação em diferentes contextos educativos, ampliando seu alcance e potencial de uso. Assim, iniciativas como essa contribuem para uma educação mais sensível e centrada no sujeito, em que aprender está diretamente relacionado ao autoconhecimento, permitindo que a criança se reconheça como protagonista de sua própria trajetória e agente de transformação em seu contexto social.

Os resultados observados durante a aplicação do tabuleiro Conhecendo Sobre Si evidenciam que o recurso alcançou seu propósito de promover momentos de autoconhecimento, reflexão e diálogo entre os participantes. Por meio das questões propostas, as crianças puderam reconhecer suas potencialidades, expressar sentimentos, compartilhar experiências familiares e escolares e refletir sobre seus sonhos, responsabilidades e relações interpessoais. Além de favorecer o desenvolvimento de competências socioemocionais, a atividade proporcionou um ambiente acolhedor de escuta e respeito, fortalecendo a construção da identidade e da autonomia. Dessa forma, conclui-se que o tabuleiro constitui uma estratégia pedagógica significativa, capaz de integrar ludicidade e intencionalidade educativa, contribuindo para a formação integral da criança e demonstrando potencial para ser utilizado como recurso complementar em diferentes contextos escolares, especialmente em práticas voltadas ao desenvolvimento humano e ao protagonismo infantil.

REFERÊNCIAS

COTONHOTO, L.A.; ROSSETTI, C. B.; MISSAWA, D. D. A. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Constr. psicopedagogia**. São Paulo , v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em 12 jan. 2026.

FONSECA Daniela Maria Gonçalves. **A educação lúdica nos processos de ensino e aprendizagem de matemática** [manuscrito]: jogos e brincadeiras na educação infantil/ Daniela Maria Gonçalves Fonseca – Montes Claros (MG), 2025.

LACERDA, Daniel Pacheco; DRESCH, Aline; PROENÇA, Adriano; ANTUNES JÚNIOR, José Antonio Valle. **Design Science Research: método de pesquisa para a engenharia de produção**. Gestão & Produção, São Carlos, v. 20, n. 4, p. 741–761, 2013.

MENEGHETTI, A. **Pedagogia Ontopsicológica**. 4. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2019.

MENEGHETTI, Antônio. **A Psicologia do Líder**. 6. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2021.

PARREIRAS, M.; KRAMER, J.; BIZZO, E.; MONTANO, P. **O potencial de contribuição do uso da tecnologia na educação para o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4) – Educação de Qualidade: o caso da Iniciativa BNDES Educação Conectada**. Revista do BNDES, Rio de Janeiro, v. 28, n. 56, p. 87–132, dez. 2021.

VIANA, L. L. V.; NÓBREGA, L. L. R. e; MORAIS, L. N. S.; SANTANA, R. C. A.; AZEVEDO, S. C. de. **Trilha do Autoconhecimento: Uma Jornada de Aprendizagem em Saúde**. Projeto de Extensão “Vigilância e Promoção em Saúde no Contexto Escolar”, Faculdade de Enfermagem (FAEN), Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), 2023.

ANEXOS

Regras do jogo *Conhecer sobre si*

Número de jogadores: máximo 4

jogadores Recursos necessários: 1 dado e 4 pinos

Instruções: O jogo consiste em um tabuleiro de perguntas voltado ao autoconhecimento, podendo ser realizado com quatro ou mais jogadores. Cada participante escolhe um pino para representá-lo e, na sua vez, lança o dado para avançar o número correspondente de casas no tabuleiro. Ao parar em uma casa, o jogador deve ler ou ouvir a pergunta indicada e respondê-la em voz alta, refletindo sobre si mesmo, seus gostos, sentimentos, qualidades, dificuldades, relações e vivências.

O jogo segue em rodadas até todos percorrerem parte significativa do tabuleiro ou até o tempo combinado terminar. Mais importante do que chegar ao final é a participação, a escuta e a reflexão proporcionada pelas perguntas. A atividade promove expressão oral, socialização, construção da identidade e fortalecimento do vínculo entre os participantes de forma lúdica e acolhedora.

Justificativa: As perguntas estimulam a criança a pensar sobre quem ela é, do que gosta, o que a deixa feliz ou triste, quem são as pessoas importantes em sua vida e como ela se percebe na escola e no grupo. Enquanto um jogador responde, os demais escutam com respeito, podendo comentar ou fazer pequenas contribuições mediadas pelo professor, favorecendo a empatia e o reconhecimento das diferenças.

As perguntas do jogo foram elaboradas e inspiradas nos princípios da pedagogia ontopsicológica, fundamentada na ontopsicologia, buscando favorecer a tomada de consciência de si, a percepção da própria identidade e a relação autêntica da criança com o ambiente em que vive. Dessa forma, cada questionamento convida o participante a olhar para suas experiências, sentimentos e escolhas, estimulando a reflexão sobre quem é, como age e como se posiciona no grupo e na realidade ao seu redor, promovendo um desenvolvimento mais integral e significativo.

1. O que mais gosto em mim?
2. Avance duas casas
3. Onde me sinto em paz?
4. O que faço me traz mais realização?
5. Sinto alegria em ser como sou? “
6. Em quem mais confio, para falar sobre meus sentimentos?”
7. Qual adulto mais brinca ou brincou comigo, onde guardo lindas memórias.
8. Quem me corrige, quando faço algo errado, por exemplo, mentir?
9. Volte duas casas.
10. Quem me estimula a ir atrás dos sonhos e me ensina a conquistar o que quero?
11. Quando você quer algo, recebe um “NÃO” como se sente?
12. Avance 2 casas
13. Quem me ajuda, quando tenho dificuldades, ou quando não consigo executar uma tarefa?
14. Qual fábula ou história lhe chamou atenção? Quem contou essa fábula a você?
15. O que você acha que poderia melhorar na sua vida?
16. Você presta atenção ou gosta de observar lugares novos, qual é a sensação?

17. O que mais lhe causou dor, ódio ou alegria?
18. Tenho percebido, que já magoei ou machuquei alguém, mesmo sem querer, depois me dei conta dessa situação?
19. Avance 3 casas.
20. Cite alguma situação que você precisou ser muito criativo, e você ficou orgulhoso de si.
21. O que você entende por ser líder, você é um?
22. Na sua opinião, estudar, fazer trabalhos, são ações importantes para você crescer e aprender?
23. Alguém na escola, em casa ou na sua comunidade, já falaram como devemos gastar, economizar ou poupar dinheiro?
24. O que você acha da sua comunidade, do local onde mora?
25. Parabéns você chegou ao final dessa trilha. Fale como se sentiu.



