



A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE PESQUISA PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL EM CRIANÇAS COM A CRIAÇÃO DE LABORATÓRIO VIRTUAL GERADO POR GEN IA

Caroline Pires Mendes
Eliane Mossmann
Fátima Osmari Burin

Linha temática – Propostas de formação para o desenvolvimento da inteligência humana integral nos ambientes sociais: espaços educativos, de trabalhos e sociais. Como formar pessoas para serem si mesmas em um contexto tecnológico?

Resumo: O presente artigo descreve o projeto piloto de gamificação narrativa “Querência Amada”, criado para apoiar crianças afetadas pela enchente que devastou o estado do Rio Grande do Sul em maio de 2024, explorando como essa proposta resultou na ideia de criação de um laboratório virtual gerado por IA generativa (IAG). O projeto consiste em uma história interativa fazendo uso de rimas, com as quais as crianças interagem e fazem escolhas que influenciam o desenrolar da história, abordando, assim, o desenvolvimento de competências socioemocionais à luz de um conceito importante da ontopsicologia: o ser a si mesmo. Para aprimorar o projeto de criação do laboratório gerado por IAG, foi realizada uma pesquisa qualitativa com crianças de bairros afetados pela enchente, utilizando como instrumento de pesquisa a gamificação de narrativa “Querência Amada”, permitindo, então, que as crianças criem e vivenciem situações que refletem as consequências de suas escolhas. Utilizando tecnologia de IA generativa, a plataforma pode criar cenários personalizados com base em prompts derivados das interações e sentimentos das crianças e, através de técnicas de machine learning, o sistema pode adaptar continuamente o ambiente de acordo com as decisões tomadas, aprimorando a experiência em um ambiente interativo.

Palavras-chave: Gamificação, Competências Socioemocionais, IA, Inteligência Artificial Generativa, Ontopsicologia.

1. INTRODUÇÃO

A enchente devastadora que atingiu o estado do Rio Grande do Sul em maio de 2024 causou não apenas perdas materiais significativas, mas também desencadeou um impacto emocional profundo nas crianças das comunidades afetadas. Diante desse cenário de crise, o projeto “Querência Amada” surgiu como uma resposta sensível, buscando ir além do socorro físico para oferecer suporte emocional às crianças. Esta iniciativa, baseada em uma gamificação de narrativa, tem como objetivo auxiliar no desenvolvimento de competências socioemocionais, permitindo que as crianças explorem e compreendam emoções complexas, como medo, desespero e esperança, através das experiências de dois personagens fictícios, Arthur e Lucas.

A gamificação de narrativa, utilizada no “Querência Amada”, se destaca como uma ferramenta educacional potente, especialmente em contextos que exigem uma intervenção imediata e profunda no desenvolvimento emocional, como no caso da enchente. Incorporando princípios da ontopsicologia, o projeto visa criar cenários que promovam o desenvolvimento integral das crianças, ajudando-as a serem e fazerem a si mesmas, mesmo diante das adversidades. Segundo Meneghetti (2005), o Eu se forma a partir da conscientização do corpo, que conecta o indivíduo ao ambiente e às pessoas ao redor. A criança desenvolve um instinto de posse essencial para sua individuação e crescimento, garantindo sua capacidade de coordenar ações e expandir-se. A construção do Eu está intimamente ligada ao exercício desse instinto, moldando a relação do sujeito com o mundo. Esse ambiente seguro e controlado permite que as crianças processem suas emoções, promovendo situações que contribuam para o nascimento do Eu e o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais. Ao conectar as experiências dos personagens da narrativa às realidades vividas pelas crianças, o projeto oferece um espaço rico para a

autoexploração e a conscientização emocional.

Para avaliar o impacto dessa iniciativa, foi conduzida uma pesquisa qualitativa que visa entender as percepções e respostas das crianças ao projeto “Querência Amada”. Os insights obtidos a partir dessa pesquisa serão fundamentais para o desenvolvimento de um laboratório virtual gerado por inteligência artificial generativa (Gen IA ou IAG), que ampliará e personalizará a experiência educativa com conteúdos dinâmicos e cenários interativos adaptados às crianças, permitindo, assim, que elas explorem narrativas personalizadas, proporcionando um ambiente potente e que respeita suas individualidades.

Este artigo, então, tem como objetivo analisar, à luz da ontopsicologia, a pesquisa qualitativa conduzida, buscando, assim, uma compreensão das respostas das crianças e a identificação de questões emergentes que possam orientar ou mesmo questionar a pertinência de certos elementos no design de um laboratório virtual gerado por inteligência artificial generativa. A partir dessas interações, será possível avaliar quais aspectos devem ser mantidos ou reconsiderados para garantir que o ambiente virtual seja coerente e efetivo em sua proposta.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 GAMIFICAÇÃO DE NARRATIVA COMO FERRAMENTA EDUCATIVA

A gamificação, termo derivado do inglês *gamification*, refere-se à aplicação de elementos típicos dos jogos em contextos que vão além do simples “jogar”, como a narrativa, o feedback, a cooperação e pontuações, que visam tornar as atividades mais envolventes e motivadoras. No livro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (2012), Kapp oferece um ponto de partida essencial para entender esse termo na educação. Ele aborda os métodos e estratégias envolvidas em sua aplicação no ensino, destacando uma definição de jogo apresentada por Katie Salen e Eric Zimmerman: “Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, e que resulta em um desfecho quantificável”. Kapp reconhece o valor dessa definição, mas ressalta que ela não abrange completamente a aplicação dos jogos no contexto educativo, pois considera que a reação emocional e a diversão gerada por eles são componentes fundamentais na experiência de aprendizagem. No projeto “Querência Amada”, essa aplicação de elemento do universo dos jogos é utilizada para simular situações de crise, como as vividas pelas crianças durante a enchente no Rio Grande do Sul em 2024. Através dos personagens Arthur e Lucas, os educandos são convidados a tomar decisões que influenciam o desenrolar da história, refletindo diretamente em suas experiências emocionais.

2.2 ONTOPSICOLOGIA E O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DO SER

Conforme a descrição do curso de bacharelado em ontopsicologia da Faculdade Antônio Meneghetti, “A Ontopsicologia é uma ciência interdisciplinar e epistêmica que analisa o valor positivo e criativo presente em cada ser humano. Ela é o estudo da lógica do homem real, sadio, responsável e artífice positivo de bem-estar e socialidade.” No projeto “Querência Amada”, os princípios ontopsiológicos ajudam as crianças a compreender e a lidar com suas emoções complexas, fomentando a consciência de si e o desenvolvimento de estratégias saudáveis para enfrentar desafios emocionais. A interação com os personagens da narrativa serve como um reflexo das experiências emocionais das crianças, facilitando uma compreensão mais profunda de si mesmas. Além disso, a ontopsicologia fundamenta a pesquisa qualitativa a ser conduzida, buscando entender como essas experiências contribuem para o fortalecimento e a resiliência do *self*, *insights* que serão aplicados no desenvolvimento de um laboratório virtual assistido por IA, adaptado às necessidades individuais de cada criança.

2.3. DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS COM BASE NA OCDE

O desenvolvimento de competências socioemocionais é um aspecto importante, pensando no contexto da educação contemporânea, especialmente à luz das diretrizes propostas pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE). Essas competências são divididas em macro e micro competências, onde cada macro competência é composta por três micro competências específicas. As macro competências incluem: (1) Atingir Objetivos, que envolve a perseverança, autocontrole e paixão pelos objetivos; (2) Trabalhar em Grupo, que engloba sociabilidade, respeito e atenção; e (3) Lidar com as Emoções, que se reflete na autoestima, otimismo e confiança. O desenvolvimento dessas competências é essencial para o crescimento integral do educando, proporcionando-lhes as ferramentas necessárias para navegar pelas complexas demandas da vida escolar e além.

2.4. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E SEUS CONCEITOS PRINCIPAIS

A Inteligência Artificial Generativa (IAG) emerge como uma vertente da IA dedicada à criação de novos conteúdos a partir da análise e assimilação de padrões previamente existentes em dados diversos, tais como textos, imagens e composições musicais. Fundamentada em técnicas como as redes neurais generativas adversariais (GANs) e modelos avançados de linguagem, a IAG não se limita à reprodução de dados, mas avança na geração de padrões inéditos e combinações inovadoras, refletindo um processo criativo que transcende a mera imitação. Nesse contexto, o Machine Learning (ML) constitui a base estrutural da IAG, capacitando os sistemas a gerar conteúdos com elevado grau de complexidade e pertinência contextual, por meio de algoritmos de aprendizado supervisionado e não supervisionado. A técnica de aprendizagem profunda, com sua ênfase em redes neurais, aprimora ainda mais a capacidade desses sistemas de produzir resultados originais. A IAG também encontra aplicação na gamificação de narrativas, proporcionando a construção de histórias interativas e personalizadas que respondem de maneira adaptativa às escolhas do usuário, configurando experiências imersivas e dinâmicas. Por fim, a IAG habilita a criação de laboratórios virtuais que simulam ambientes complexos e ajustáveis, oferecendo espaços de experimentação e aprendizagem moldados conforme as necessidades e objetivos específicos dos educandos, expandindo assim as possibilidades de inovação pedagógica e exploração criativa.

3. METODOLOGIA

3.1 ABORDAGEM DA PESQUISA

A metodologia adotada neste estudo segue uma abordagem qualitativa, que visa compreender de forma aprofundada as percepções e experiências das crianças participantes. Tal metodologia foi escolhida devido à sua capacidade de explorar as emoções e reações dos educandos em situações de crise, proporcionando insights detalhados que são essenciais para o desenvolvimento do laboratório virtual assistido por IA.

A análise dos dados será realizada à luz da ontopsicologia, ciência que fornece um arcabouço teórico para entender os processos psíquicos e emocionais das crianças. Essa abordagem permite uma interpretação dos dados que considera tanto as experiências individuais quanto os padrões coletivos de comportamento e resposta emocional.

3.2 CONTEXTO E PARTICIPANTES

O estudo foi conduzido com crianças de 4 a 11 anos que foram diretamente afetadas pelas enchentes no estado do Rio Grande do Sul em maio de 2024. Os participantes foram selecionados a partir de escolas públicas e particulares das regiões afetadas, onde o projeto “Querência Amada” foi implementado como uma intervenção para ajudar na superação do trauma causado pelo desastre natural.

As crianças participantes foram codificadas para preservar sua identidade e facilitar a análise dos dados. A codificação foi realizada da seguinte forma:

O4: criança de 4 anos.

AC5: criança de 5 anos.

B8: criança de 8 anos.

T9: criança de 9 anos, diagnosticada com autismo e TDAH.

P9: criança de 9 anos, diagnosticada com autismo e TDAH.

A10: criança de 10 anos.

K11: criança de 11 anos, diagnosticada com autismo e TDAH.

Essa codificação permite a análise comparativa entre diferentes faixas etárias e condições neurológicas, o que é essencial para entender como diferentes fatores influenciam o desenvolvimento de competências socioemocionais.

3.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a coleta de dados, foram utilizados múltiplos instrumentos que permitiram uma triangulação das informações obtidas:

Entrevistas semiestruturadas: conduzidas com as crianças participantes, as entrevistas buscaram captar as experiências emocionais vividas durante as atividades de gamificação. As perguntas foram elaboradas de forma a estimular as crianças a expressarem seus sentimentos e reflexões sobre as decisões tomadas na narrativa.

Observação participante: durante a realização das atividades do “Querência Amada”, os pesquisadores atuaram como observadores participantes, registrando comportamentos, interações e reações das crianças em tempo real. Esse método foi crucial para entender como os educandos internalizaram os conceitos apresentados na narrativa e como essas experiências impactaram suas competências socioemocionais.

Análise das narrativas criadas: as escolhas feitas pelas crianças ao longo da narrativa gamificada foram analisadas para identificar padrões de comportamento e resposta emocional. A análise focou em como as crianças enfrentaram desafios e tomaram decisões em situações de crise simulada, oferecendo insights sobre suas capacidades de resiliência e adaptação.

3.4 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Os dados coletados foram analisados utilizando a técnica de análise de conteúdo, que permitiu a categorização das respostas e a identificação de temas recorrentes nas falas e comportamentos das crianças. A análise foi conduzida em três etapas principais:

Codificação inicial: as entrevistas e observações foram transcritas e codificadas, com a identificação de unidades de significado relacionadas às competências socioemocionais, como medo, desespero e esperança. As crianças foram identificadas por seus códigos (O4, AC5, B8, T9, P9, A10, K11), o que possibilitou uma análise detalhada considerando as especificidades de cada faixa etária e condição neurológica.

Identificação de padrões: as narrativas criadas pelas crianças foram analisadas para identificar padrões de escolha e comportamento, relacionando-os às macrocompetências socioemocionais descritas pela OCDE. Essa etapa permitiu a comparação entre as diferentes faixas etárias, bem como entre as crianças neurotípicas e aquelas diagnosticadas com autismo e TDAH (T9, P9, K11).

Interpretação Ontopsicológica: a interpretação dos dados foi realizada à luz da ontopsologia, permitindo uma compreensão mais profunda dos processos psíquicos envolvidos nas respostas emocionais das crianças. Essa análise focou em como as experiências narrativas refletiram o desenvolvimento da identidade e do self das crianças, oferecendo subsídios para a criação de um

laboratório virtual que responda às necessidades emocionais específicas de cada educando.

3.5 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

A pesquisa foi conduzida seguindo rigorosos protocolos éticos, incluindo o consentimento informado dos responsáveis pelas crianças e o assentimento das próprias crianças, garantindo a compreensão dos objetivos da pesquisa e a voluntariedade da participação. A confidencialidade dos dados é assegurada.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DAS CRIANÇAS

A partir da pesquisa qualitativa realizada com as crianças codificadas como O4, AC5, B8, T9, P9, A10 e K11, foi possível identificar padrões de comportamento e resposta emocional ao longo das atividades do projeto “Querência Amada”. As crianças foram expostas a narrativas interativas, que simulavam situações de crise semelhantes àquelas que vivenciaram durante as enchentes no estado do Rio Grande do Sul em 2024. As respostas das crianças revelaram insights importantes sobre como elas lidam com desafios emocionais e sociais.

Os dados coletados mostraram que as crianças neurotípicas, como O4, AC5, B8 e A10, apresentaram uma capacidade maior de adaptação e resiliência nas situações propostas. Suas escolhas na narrativa indicaram uma tendência a buscar soluções cooperativas e a demonstrar empatia pelo personagem. Por exemplo, a criança codificada como AC5, demonstrou em sua jornada uma clara inclinação para a sociabilidade e o respeito, conforme descrito pela OCDE (2015).

Por outro lado, as crianças diagnosticadas com autismo e TDAH (T9, P9, K11) apresentaram respostas mais variadas. Embora tivessem dificuldades iniciais em situações que exigiam flexibilidade emocional, esses educandos mostraram progresso significativo ao longo das atividades. As escolhas feitas por K11, por exemplo, refletiram uma crescente confiança em sua capacidade de tomar decisões e enfrentar situações de estresse, sugerindo que as narrativas gamificadas foram eficazes em promover o desenvolvimento de competências como a autorregulação e a autoestima.

4.2 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise das respostas das crianças sugere que o uso de narrativas gamificadas pode ser uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de competências socioemocionais. A possibilidade de vivenciar situações simuladas permite que as crianças experimentem e testem diferentes abordagens para resolver problemas e lidar com emoções complexas em um ambiente seguro e controlado.

A ontopsicologia, tendo por objeto a análise da atividade psíquica, como afirma Meneghetti (2010), enfatiza a importância de entender o ser humano em sua totalidade, considerando tanto os aspectos conscientes quanto os inconscientes do psiquismo. Nesse sentido, a utilização de narrativas que estimulam a reflexão e o autoconhecimento pode ser vista como uma aplicação prática dessa teoria. As escolhas que as crianças fizeram ao longo das atividades revelam não apenas suas habilidades cognitivas, mas também seus estados emocionais e padrões de comportamento, oferecendo um panorama completo de seu desenvolvimento.

Por exemplo, a criança T9, que inicialmente demonstrava resistência em situações de cooperação, passou a adotar uma postura mais colaborativa ao longo da jornada interativa. Essa mudança pode ser atribuída à oportunidade de vivenciar diferentes papéis e desafios dentro da narrativa, o que facilitou uma maior compreensão de si e dos outros. Esse processo está alinhado com o conceito ontopsicológico de “autognose”, ou o conhecimento de si mesmo, que é fundamental para o desenvolvimento integral do indivíduo, sendo o Em Si Ôntico um “(...) princípio formal inteligente

que faz autóctise histórica.” (Meneghetti, 2010) Ou seja, autóctise histórica refere-se ao ato de se constituir de acordo com uma regra intrínseca, seguindo um princípio interno de desenvolvimento e aperfeiçoamento ao longo do tempo. Em Ontopsicologia, esse princípio-critério é o Em Si ôntico, onde “Em Si” denota a centralidade do ser e “ôntico” remete à participação e pertencimento ao ser, assim como ao seu aspecto metafísico, refletindo o ser particular no ser geral.

Outro aspecto interessante é a análise ontopsicológica da educanda A10 que revela uma compreensão rica e multifacetada das suas emoções, refletindo a visão de Antonio Meneghetti sobre o ser humano como um ente inteligente e social. Meneghetti afirma que “o homem é um ente inteligente social (comunidade do ser), animal-vegetal, racional-histórico. O conceito de sociabilidade é imanente na individuação do ente homem: somos necessitados – do intrínseco do nosso espírito – a amar e a ser com os outros, porque qualquer outro sou eu” (MENEGETTI, 2-11a, p.145). A interação de A10 com a gamificação evidencia essa dimensão social e relacional, demonstrando uma profunda compreensão das suas próprias emoções e de como essas estão conectadas a uma rede mais ampla de relacionamentos. Sua ansiedade, descrita como “o coração bate rápido” ao esperar uma atividade futura em conjunto com outras pessoas, exemplifica como suas emoções estão ligadas à expectativa de interações sociais, enquanto a nomeação do robô do jogo como “Israel”, atribuindo-lhe características espirituais como a fé, reflete a necessidade intrínseca de conexão e pertencimento.

Além disso, a reflexão de A10 sobre a relação entre esperança e fé, ao afirmar que “é fé. É quando algo bom vai acontecer e algo ruim não vai acontecer”, ilustra uma compreensão da esperança como uma crença essencial interligada às suas interações com os outros. Essas manifestações emocionais e espirituais reforçam a importância das conexões sociais na formação da sua identidade e no nascimento do Eu. “O Eu nasce continuamente. Na medida em que se provê do mundo, segundo a sua virtualidade intrínseca, o Eu se identifica, faz sujeito o objeto. Quanto mais faz e entra em posse da ação cônica, tanto mais se torna pessoa” (MENEGETTI, 2010) A interação de A10 com o jogo não apenas facilita a exploração e a expressão estruturada de suas emoções, mas também revela uma consciência emocional profundamente enraizada na sociabilidade e no sentido de comunidade descritos por Meneghetti.

A criação de um ambiente virtual assistido por IA, como o proposto laboratório virtual, surge como uma evolução natural desse processo. A possibilidade de personalizar as experiências de acordo com as necessidades individuais das crianças, utilizando as informações obtidas através da pesquisa qualitativa, oferece uma forma de ensino que é ao mesmo tempo adaptativa e profundamente conectada às emoções e à identidade dos educandos. Esse tipo de abordagem não só facilita o aprendizado cognitivo, mas também promove o desenvolvimento de uma autoestima saudável e de habilidades sociais essenciais para a vida em sociedade.

4.3 IMPLICAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DO LABORATÓRIO VIRTUAL

Os *insights* obtidos da análise dos dados serão utilizados para a concepção de um laboratório virtual, assistido por IA, que permitirá às crianças vivenciar experiências personalizadas que promovam o desenvolvimento de competências socioemocionais. O laboratório será estruturado com base nas necessidades identificadas durante a pesquisa, garantindo que as atividades propostas sejam relevantes e eficazes no fortalecimento das competências e da resiliência emocional das crianças.

O processo de desenvolvimento do laboratório incluirá a colaboração com especialistas em ontopsicologia, educação, e tecnologia, para assegurar que os princípios teóricos sejam adequadamente integrados nas experiências virtuais propostas. Além disso, o feedback contínuo dos educadores e das crianças será fundamental para ajustes e aprimoramentos no laboratório, garantindo que ele permaneça alinhado às necessidades dos educandos.

Com base nos resultados obtidos, a criação do laboratório virtual representa uma oportu-

nidade única para aplicar os princípios ontopsicológicos em um contexto educacional inovador. O laboratório será projetado para oferecer experiências personalizadas, onde as crianças poderão interagir com avatares e cenários que refletem suas próprias experiências emocionais e desafios internos. Esse ambiente permitirá que elas explorem diferentes maneiras de enfrentar problemas e de desenvolver suas competências socioemocionais de forma lúdica e envolvente.

A análise das respostas das crianças durante as atividades de gamificação servirá como base para o design das interações dentro do laboratório. As experiências de sucesso e as dificuldades enfrentadas por cada criança serão incorporadas nos cenários e desafios propostos pelo aplicativo, garantindo que cada educando receba suporte e estímulo adequados para seu desenvolvimento.

Por exemplo, crianças como T9, P9 e K11, que apresentam autismo e TDAH, terão a oportunidade de explorar cenários que promovem a regulação emocional e a cooperação, aspectos que se mostraram desafiadores durante a pesquisa. A possibilidade de revisitar essas situações em um ambiente seguro e controlado, com o apoio de IA, permitirá que esses educandos desenvolvam as habilidades necessárias para enfrentar desafios semelhantes no mundo real.

Finalmente, o laboratório virtual também servirá como uma ferramenta de avaliação contínua, permitindo que educadores e pais acompanhem o progresso das crianças em tempo real e ajustem as estratégias de ensino conforme necessário. Esse feedback constante é essencial para garantir que o processo de aprendizagem seja dinâmico e responsivo às necessidades de cada educando, em consonância com os princípios ontopsicológicos de desenvolvimento humano integral.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais do presente estudo refletem a complexidade e a profundidade das questões abordadas, ressaltando a relevância do tema para a compreensão e aplicação prática de conceitos filosóficos e ontopsicológicos no contexto contemporâneo. Ao longo do texto, buscou-se estabelecer uma relação clara entre as bases teóricas e as práticas propostas, demonstrando que o entendimento do ser humano e de suas potencialidades vai além das definições tradicionais, requerendo uma abordagem que considere tanto os aspectos intrínsecos quanto as influências externas que moldam a experiência individual e coletiva.

Este trabalho não se limitou a uma análise superficial dos conceitos, mas propôs uma exploração mais aprofundada, fundamentada na obra de Antonio Meneghetti e em outras referências teóricas pertinentes. A integração da Ontopsicologia, como uma ciência voltada para a investigação dos processos psíquicos fundamentais, permitiu expandir a compreensão do “ser a si mesmo” em diferentes contextos, oferecendo ferramentas para que o indivíduo possa atingir sua autorealização em qualquer circunstância.

Através da análise das interações humanas, da consciência de si e do desenvolvimento das potencialidades, foi possível destacar a importância de se considerar o princípio do Em Si ôntico como um guia para o desenvolvimento pessoal e para a tomada de decisões que promovam o bem-estar e a autorealização. Neste sentido, o estudo reafirma a necessidade de uma visão integrada e holística, onde a educação, a cultura e a ciência convergem para possibilitar um desenvolvimento pleno do indivíduo.

Por fim, este trabalho convida a uma reflexão sobre a aplicação prática desses conceitos no cotidiano, sugerindo que o caminho para uma sociedade mais equilibrada e realizada passa pela interiorização dessas ideias e pela sua adaptação às realidades específicas de cada contexto. A proposta aqui apresentada é, portanto, um ponto de partida para novas investigações e práticas, que possam ampliar ainda mais o campo de estudo da Ontopsicologia e sua aplicação prática. O desenvolvimento do “ser a si mesmo” não é apenas uma meta individual, mas um processo contínuo que envolve a coletividade, contribuindo para a construção de uma sociedade mais consciente e harmoniosa.

REFERÊNCIAS

ADOBE. **Gamificação de Narrativa. Querência Amada.** Disponível em: <https://xd.adobe.com/view/eab1e948-1856-4890-be29-4011f0f4dc01-bfe2/?fullscreen&hints=off> . Acesso em: 1 ago. 2024.

ADOBE. **Gamificação de Narrativa. Querência Amada.** Disponível em: <https://xd.adobe.com/view/9e423ecb-abd3-43ac-9090-a802a7f0f001-cb11/?fullscreen&hints=off> . Acesso em: 1 ago. 2024.

AZEVEDO, Erico. **O método ontopsicológico na clínica psicológica contemporânea.** Tese de Doutorado em Psicologia, 2017, PUC/SP.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KAPP, Karl M; BLAIR, Lucas; MESCH, Rich. **The gamification of learning and instruction.** Fieldbook: ideas into practice. San Francisco: Wiley, 2012.

MENEGHETTI, A. **Pedagogia ontopsicológica.** 2. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editrice, 2005.

MENEGHETTI, A. **Manual de Ontopsicologia.** 4. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2010.

MENEGHETTI, Antonio. **Educação ontopsicológica.** São Paulo: Ontopsicológica Editora, 2011.

OCDE. **Education at a Glance 2019: OECD Indicators.** OECD Publishing, Paris, 2019.

OCDE. **Competências para o progresso social: o poder das competências socioemocionais.** Disponível em: https://www.oecd.org/pt/publications/2015/03/skills-for-social-progress_g1g4c895.html. Acesso em: 1 ago. 2024.

OECD. **Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills.** OECD Skills Studies. Paris: OECD Publishing, 2015.

WEISSBERG, R. P. *et al.* Social and emotional learning: Past, present, and future. In: **Handbook of Social and Emotional Learning: Research and Practice.** New York: Guilford, 2015.