

O papel da ludicidade como fator estruturante da identidade humana/individualidade

The role of playfulness as a structuring factor of human identity/individuality

Beatriz Picolo Gimenes¹

DOI: 10.51207/2179-4057.20230011

Resumo

Este artigo reflexiona sobre a “ludicidade”, seus significados e manifestações, especialmente como “criatividade latente” e função estruturante na constituição da “identidade humana”, a partir do desenvolvimento da criança. As referências são em pesquisas pela Neurociência e Psicomotricidade com os paradigmas sistêmicos – corpo e mente integrados. Decorre da experiência pessoal no brincar em brinquedotecas e da prática docente/clínica na Psicopedagogia e Psicologia.

Unitermos: Ludicidade/Jogos-Brinquedos. Criatividade. Identidade Humana/Individualidade.

Summary

This article presents “ludicity/play-playthings”, its meanings and manifestations, especially as “latent creativity” and structuring function in the constitution of “human identity/individuality”, from child development. The references are in research by Neuroscience and Psychomotricity with the systemic paradigms – integrated body and mind. It stems from personal experience in playing in toy libraries and from teaching/clinical practice in Psychopedagogy/Psychology.

Keywords: Playfulness/Play and Playthings. Creativity. Human Identity/Individuality.

Introdução

Ludicidade, do Latim – *ludus*, significa qualquer exercício que favoreça a imaginação e fantasia; brincadeira, jogo... Filosoficamente, é um conceito visto como “fenômeno humano”, expresso pelo brincar geralmente, e considerado uma faculdade herdada, natural, espontânea e autotélica – capacidade inata ao indivíduo e com o fim em si mesmo. Para outros, é a manifestação comum da “dinâmica infantil”, em que o ser busca e apropria-se de estímulos, interagindo à sua volta com interesse e/ou bem-estar. E, mais amadurecida, tem a tomada de consciência de como melhor agir (Gimenes, 1996, 2000a; Huizinga, 1990; Vygotsky, 1991).

A ludicidade conduz o indivíduo a ações que almejam a criatividade ao longo da vida (Gimenes, 2017, 2020a, 2021a, 2021b; Winnicott, 1975). Acostumando-se com atos movidos por dedicação, cuidado, beleza e intenção nobre – por amor despende-se mais tempo, mesmo que a finalidade seja algo simples. Havendo esmero no hábito de construir algo ludicamente para alguém, o primeiro que se beneficia é o próprio autor. Mesmo em uma breve mensagem criativa, o emissor é que mais aprende, diferindo-se daquele que privilegia a objetividade da razão e minimiza a emoção.

Outro fator é sobre a generalização a respeito de pensar que o brincar/brincadeira seja geralmente

Trabalho realizado no Centro Universitário – Fundação Santo André (FSA), Santo André, SP, Brasil.

Conflito de interesses: A autora declara não haver.

1. Beatriz Picolo Gimenes – Doutora em Ciências (UNIFESP) e Mestre em Psicologia da Saúde (UMESP); Matemática, Psicóloga Clínica e Institucional, Gestalt e Neo-Reich, Neuropsicomotricista e Arteterapeuta; Psicopedagoga (UMESP/ titular ABPp); Psicoterapeuta Familiar em Hospital (Psiquiatria/EPM-UNIFESP); Terapeuta em Visão Subnormal e Reabilitação Visual (Oftalmologia/EPM-UNIFESP); e em TDAH-Dislexia (FMABC); Membro Presidente do Conselho Consultivo da Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri) e International Toy Library Association (ITLA) Member, São Bernardo do Campo, SP, Brasil.

um ato comum com um brinquedo – objeto lúdico concreto. Para muitos desenvolvimentistas, principalmente Vygotsky (1991), a brincadeira começa na evocação provocada por um objeto diferente de brinquedo estruturado, acionando a imaginação que conduz à criatividade. Tanto Piaget (1978, 2014) e Wallon (1995b) trabalham muito a questão do desejo envolvendo o corpo, a intencionalidade junto à afetividade/emoção nessas ações (Gimenes, 2021a; Wallon, 1995a).

Quando alguém brinca, é uma manifestação desejante atrelada à motivação (intrínseca – interna ao indivíduo) e livre às descobertas ambientais, cujos estímulos são incentivos ao sujeito cognoscente, a construir seu saber direcionado pela afetividade (Piaget, 1978), bem como, uma expressão psíquica do Eu (Klein, 1981).

Atualmente, nas questões terapêuticas médicas e nas especializações, o sujeito pesquisado ainda é dividido entre cognição e afetividade, separado da atenção e da emoção, por meio de recursos psicométricos, pela análise cartesiana reducionista e intuitiva, particular do observador não sistêmico. Atitude esta que deveria ser invertida! Será que os testes psicológicos investigam os sentimentos – “interior” do sujeito observado? A atenção é desvinculada do interesse? E a vontade, ela está atrelada ao desejo?

- Busque a resposta para cada questão...

Ludicidade enquanto “fenômeno”

A atividade lúdica pode ser vista como fruto de atividades prazerosas, interessantes e que ocorrem num inter-espaço, havendo a íntima relação entre sujeito-objeto, na qual o sujeito exercita as suas funções psicomotoras plenamente sobre a ideia/objeto lúdico. Ao brincar, a criança exercita as suas funções nos aspectos sensorial, motor, perceptivo-cognitivo, volitivo-psíquico, social, afetivo... e, também, fenomenológico (Gimenes, 2021a) – a ação lúdica em sua plenitude!

A partir desse ponto de vista reflexivo é que este artigo começa a tomar sentido.

Isso porque, também, deve-se analisar o brincar sem a visão desenvolvimentista, ontológica, sem o olhar de seu valor prático, pedagógico ou psicológico;

e, sim, simplesmente, como um “fenômeno humano”! Na abordagem da Fenomenologia (do Existencialismo/Humanismo) o valor fundamental nessa área é a “ação lúdica”, pois “no acontecendo”, já atinge sua finalidade (Gimenes & Teixeira, 2012). Sintetizando, há tempos Huizinga (1990, p. 4) considera o brincar/jogar “como ludicidade, precedendo à cultura humana, por ter origem filogenética” e “função significante” (Gimenes, 1996, 2000a, 2021a).

Atualmente, as escolas estão incentivando e programando atividades do brincar, porém, visam, ainda, priorizando “um fim lá longe”, isto é, de a criança ser “o protagonista”, “o empreendedor” e outras finalidades alheias para o momento, em detrimento de o indivíduo desfrutar do prazer/bem-estar da ação como tal no agora.

Recreio curto, aulas com tarefas repetitivas e enfadonhas, tempo distribuído sob a opinião do adulto e sob o aval dos pais, que exigem e acham ser o certo. Contudo, e o momento “presente” – a presença do ser; como é que fica? Será que nas situações mencionadas consideram o brincar/ludicidade como uma manifestação espontânea da dinâmica infantil?! Claro que não! Há um condicionamento, uma castração da criatividade infantil preconizando um amadurecimento forçado, para atingir lá na juventude...

Urge oportunizar o tempo livre! Esquecem que o ócio é o momento de ressignificação do tempo descompromissado, cujo fim é de gerar possibilidades imaginativas; sim, criar mentalmente! Deve-se facilitar que a criança tenha a tomada de consciência durante esse “nada” para fazer, que implica em desconstruir o organizado, reorganizando-o em nível mental sobre as estruturas já instituídas (Gimenes, 2019, 2020a).

A ludicidade é um contínuo “vir-a-ser”, proveniente do universo interno do ser humano em qualquer idade, com o significado ampliado de “permanente juventude mental”, que independe da cronologia a que o corpo está vinculado (Gimenes, 2021b). Para isso, carece, portanto, de o adulto responsável pela escola entender melhor esse conceito. Mesmo que o processo ensino-aprendizagem seja incrementado com maior enfoque à comunicação/

multimídia, cuja base é cognitiva/tecnológica e fazendo a população agilizar/instrumentalizando-se [que é bom]. Contudo, se for mais isso, intensa e somente, estarão distanciando-se do aspecto principal da ludicidade - o “humano”, principalmente durante a Educação Infantil e primeiros anos do Ensino Fundamental, cujas ações socioemocionais e relacionais devem focá-la a partir da introspecção individual e, paralelamente à coletividade, em ciclo vital posterior.

- Fundamente o brincar considerando a presente reflexão!

O desenvolvimento humanístico do indivíduo e a Neurociência

O processo educativo no lar tem se equivocado sobre a questão ontológica da espécie humana. Nos tempos hodiernos, os pais têm supervalorizado a intelectualização da criança com recursos tecnológicos, esquecendo-se de que o bebê deve se desenvolver depois do parto biológico, facilitando-lhe o segundo “nascimento” relacionado à construção de valores humanísticos, como o “parto social do lar”. Ou seja, primeiramente a apropriação cultural do meio natal, para enfrentar os desafios da infância e adentrar na adolescência, e, mais à frente, renascer pela terceira vez, quando assume certa independência pelo aspecto profissional, na entrada do ciclo vital – adulto jovem. Mas, a tecnologia não deve estar inserida nesse processo? Sim, porém na medida e no momento certos!

O segundo nascimento deve ocorrer visando uma adaptação do corpo para abstrair a inteligência possível de sua coletividade natal, decorrente do “desenvolvimento biológico complementar”, porque o bebê não nasce pronto como seus outros irmãos-animais da natureza, de espécies distintas. Ele não tem os recursos físicos e motores para ir em busca da sobrevivência, seja o comparando com uma tartaruga, ou a um potrinho, que caminha instintivamente pelo olfato até uma mama, a fim de receber o alimento (Gimenes, 2021c).

Portanto, todo o processo de desenvolvimento motor global deve prevalecer sobre o estritamente visual-cognitivo nos nove primeiros meses, como

atingir o sentar, o arrastar e o engatinhar, que vão lhe facilitando a exploração no espaço e a evolução viso-manual dos membros superiores do corpo. Ficar de pé, primeiramente, apoiado em algum móvel, até a criança caminhar lateralmente com a planta dos pés no chão. Andar pela ponta dos pés, por exemplo, pode ser indicador do uso de andador, que, sentada, deslizava-se assim no ambiente, sendo nada aconselhável. (Fonseca, 2018; Gimenes, 1998, 2002, 2003a, 2003b, 2011, 2020b, 2020c; Gimenes et al., 2012, 2020a, 2022).

Ao chegar na condição de se colocar na postura bípede e de obter o autodomínio e o autocontrole, foi por ter construído um “GPS cerebral” e a “pinça manual”, pelo recurso da estrutura talâmica-vestibular e a generalização da preensão posteriormente, como exemplos, além de estruturas básicas em nível cerebral para o pensamento contínuo e lógico (Damásio, 2000; Gimenes, 2020a).

A informação é frequentemente processada de maneira simultânea em duas vias separadas, consciente e inconsciente, estando a ativação cerebral ligada à cognição, envolvendo percepção, pensamento, memória e linguagem; operando em níveis: deliberada/consciente e a automática/inconsciente [...] Promovendo... [...] especializações dos hemisférios cerebrais – direito, mais intuitivo, e o esquerdo mais consciente e racional; o funcionamento de nossa mente oculta, mostrado em pesquisas sobre a pré-ativação inconsciente (o *priming*); as memórias conscientes (explícita) e inconsciente (implícita); o preconceito consciente versus o automático; e, também, o processamento oculto, que possibilita reflexões repentinas e momentos criativos. (Gimenes, 2020a, p. 168)

Quando o bebê atinge a postura de se sustentar sentado, sem amparo seguramente, então ele amplia seu campo visual de 45 graus para 90 e, gradativa e posteriormente, para 180 graus com o livre girar do pescoço. É pelo engatinhar que seu olhar desenvolve a visão bifocal, fazendo o rastreamento ocular do plano visual à sua volta, bem como, criar para si, como se os objetos no espaço estivessem movimentando-se, decorrente de mudar sua posição física e não o contrário, deixando-o parado diante de uma tela por muito tempo (Gimenes et al., 2012).

Figuras 1, 2 e 3*O Cesto de Tesouros*

Fonte: Gimenes, 2002; Gimenes et al., 2012, 2020a e 2022, respectivamente.

Exemplificando, igualmente como o que aconteceu ao bebê na Figura 1, sobre o aspecto da imagem percebida por ele do objeto distante. Havia vários copinhos, mas, primeiramente foram colocados de três tamanhos, e, preferencialmente, de uma cor somente, respeitando seu olhar distante (discriminação visual – cor/tamanho) objetivando a especialização da ação a ser desenvolvida – encaixar/acoplar, pela exploração autônoma, após engatinhar até esses objetos.

É relevante que os estímulos sejam utilizados com cores primárias, uma de cada vez, depois de observada a cor dominante visual – aquela que a criança mais busca/aprecia. É possível identificar o daltonismo ou a acuidade visual – pelo rastreamento visual feito pela criança, e/ou ser encontrado o diagnóstico de visão subnormal, por exemplo, e mais fatores; carecendo de, além da cor, precisar ter o brilho (Gimenes, 2002; Gimenes et al., 2012).

Então, esse bebê que está segurando o copinho azul, está explorando algo dentro dele também – a profundidade! Sua mão pode entrar ou seus dedos somente, para melhor segurar, aprimorando a preensão manual e experienciando a noção de tamanhos. Engatinhando encontrou esses objetos e, depois sentado, houve a exploração. Geralmente, não se permite ao bebê esse tempo. É usual despejar um saco de brinquedos, ao invés de oferecer um por vez, ou dois a três e observá-lo agindo (Gimenes, 2002, 2020b).

Exemplificando, entre a oportunidade de estar vendo (percepção – em nível talâmico), colocando concretamente algo dentro de um objeto maior (dentro/fora), é muito distinta da ação vista apenas virtualmente. Tal atitude proporciona ao indivíduo de elaborar em nível cognitivo, as noções de conteúdo/contínente. Posteriormente, em nível de pensamento lógico, as noções de permanência de objeto, pertinência, de limites e vizinhanças, entre outras (Gimenes, 2021e). Há muitas crianças pequenas que chegam ao consultório sugerindo “estarem autistas”, todavia, depois do diagnóstico, constata-se o equívoco, pois agiam como autistas. Ultimamente, tem havido certa confusão no processo educativo do bebê, pouco estimulando-o à vinculação materna-afetiva, entregando-o mais à estimulação virtual ou por si mesmo, o que é possível, pela reeducação, salvá-los dessa rotulação, restaurando a mãe-suficientemente boa na relação (Winnicott, 1975).

O primata, na importante relação mãe-filhote, favorece o olho no olho, o toque e as lambidas, pois carregam seus bebês por dois anos ou mais nas costas. Será que na pandemia tudo ocorreu bem? Há pais que terceirizam a maternagem de seu bebê logo após poucos meses de idade... Questiona-se: como foi a relação inicial em qualidade emocional dessa díade? Sabe-se que a mãe/responsável da criança tem grande influência vincular no desejo/construção do conhecimento da criatura, com base

emocional, conforme pesquisa na teoria kleiniana e winnicottiana sobre 42 bebês em seu primeiro ano de vida, com evidências posteriores (Gimenes, 2002, 2003b, 2022a; Oliveira & Cabral, 2019).

A criança, após a fase de um ano e meio, prepara-se para o período simbólico, desenvolvendo a linguagem e é fácil observá-la falando com os objetos. Depois dos três-três e meio, a falar: “agora eu vou colocar a roupinha na boneca”, ou “vou pegar o carrinho para ele passar na ponte, indo dentro do túnel”, e para afirmação do Eu (ego). Igualmente, quando o adulto aprendendo a dirigir: “vou parar, então vou colocar o desembreio em ponto morto”, mesmo estando com estruturas mentais avançadas (Gimenes, 1999, 2009).

Antigamente, aconselhava-se sobre o cuidado de a criança assistir à TV, por tempo reduzido e apenas após os dois a três anos, para evitar distúrbios psíquicos manifestados durante o sono, repercutindo como agitação/irritabilidade na vigília, conforme alerta a psicanalista Soifer (citado em Gimenes et al., 2020a). Todavia, quais são os desconfortos ou prejuízos à saúde mental do bebê, com o celular ou tablet oferecidos intensamente, desde os seus nove meses? Estando a intencionalidade desenvolvendo-se, o bebê já sabe desejar, manifestando-se pelo choro ou gritos, e tem sido atendido prontamente pelos pais neófitos. Certamente, desconhecem o perigo dessa exposição contínua ao psiquismo infantil! Toda imagem nessa fase deve existir também como objeto concreto, para que o bebê possa lamber, apalpar, explorar e controlar alguma fantasia que aquela figura lhe cause.

A emoção acompanha sempre a razão em construção, desde os primórdios do pensamento, tendo a percepção visual sobrepondo-se em nível mental até antes dos seis-sete anos, responsável pelos espantos, ou pesadelos, e até o medo, gerando sentimentos de tristeza/alegria registrados na memória e de até sentir-se feliz (Damásio, 2000; Gimenes, 2021b, 2021d; Goleman, 1995; Klein, 1981; Marino Júnior, 1975).

Pela Neurociência, sabe-se dos benefícios que o brincar promove, quer com a evocação da imaginação, ou com algum objeto, que ative a ludicidade

latente. O que leva a criança a sentir em si vários tipos de sensações, sentimentos e pensamentos, que, conforme a idade, pode controlar a influência dessas ações e do meio-ambiente sobre si. Ou seja, ela se autoressignifica pelos processos internos de homeostase e autorregulação, sob o comando cerebral, reconstruindo-se pela contínua ação da plasticidade neural em nível sináptico. Essas mudanças são decorrentes da experiência vivenciada, considerada aprendizagem – a adaptação aos estímulos externos do meio (Damásio, 2000; Gimenes, 2021d; Gimenes & Perrone, 2020). Assim, a ludicidade é avaliada como uma faculdade saudável de expressão humana, proveniente da filogênese e culminada na fase hominal, com o advento da razão/inteligência (Gimenes, 2000b, 2021e).

– O brincar auxilia na saúde orgânica?

Identidade Humana/Individualidade - Conceito e Expressões

A identidade humana/individualidade define-se pelo processo de construção dinâmica da “unidade da consciência de si”, das relações subjetivas, das comunicações, da linguagem e das experiências sociais formadas no meio em que se vive. Este atua sobre o indivíduo, influenciando-o pelos fatores intrapessoais, “as capacidades inatas do indivíduo e as características adquiridas da personalidade”, bem como, dos fatores interpessoais, que são as “identificações com outras pessoas”, além daqueles fatores culturais, os “valores sociais, aos quais o ser humano está exposto, tanto global quanto comunitários”. É a consciência de quem eu sou, diferindo-se do ego auxiliar – a mãe, quando na infância (Damásio, 2000; Myers, 2012; Gimenes & Perrone, 2020, 2021).

Se desde bebê for facilitado o livre brincar e o brincar livre na natureza, colabora-se na construção de sua identidade, promovendo a criatividade e autonomia, logo, o advir das competências executivas, cognitivas e conativas (Gimenes, 2003a; Gimenes & Cotrim, 2021) e, mesmo quando enferma, a criança tem o direito de brincar e prosseguir seu desenvolvimento (Gimenes & Ribeiro, 2018; Gimenes, 2022b; Gimenes et al., 2020b; Macedo et al., 2015).

Isso lhe assegurará na autoconfiança e proatividade, e, pela constância de referências de mesmas pessoas e objetos, facilita-lhe na construção do mecanismo de defesa do ego – a identificação projetiva, base da resiliência e da noção de permanência de objeto, pois tudo lhe ocorre em nível cerebral e emoção corporal (Gimenes, 2003b, 2020b).

O brincar vai modificando-se ao longo do desenvolvimento humano. Geralmente, adota-se a classificação piagetiana: Jogos de Exercícios (Funcionais – surgem no início da vida); Jogos Simbólicos (aparecem próximo dos dois anos, apoiado pela Imitação); Jogos de Construção (final dos quatro anos, intermediário das fases intuitiva articulada e a de início de regras); e Jogos de Regras (entre seis/sete anos em diante e dominando os jogos mais complexos - Gimenes, 2000b, 2020a).

Há as consideradas linguagens expressivas que vão surgido como produção do (jogo mente-corpo) ato de desenhar, pintar, modelar, pelas Artes Plásticas. Cantar, tocar, dançar e dramatizar, exemplos pelas Artes Musical e Cênica. Redigir, ler, declamar e outras, pelas Artes Literárias; e, pela Tecnologia

da Informação (TI), do mundo virtual pela representação, como formas distintas de brincar (Figura 4). Assim agindo, tal estado psíquico repercute no sistema imunológico, por autorregulação, sentindo-se mental e fisicamente saudável, porque naquele momento se é feliz (Gimenes, 2019, 2021d).

Considerações

É brincando que se aprende afetiva, cognitiva e socialmente, porque o brincar é terapêutico, por proporcionar curas e/ou minimizar sequelas emocionais/orgânicas. Com o direito de brincar pela descoberta – atividade espontânea, acontece a criação da “intuição” – “sabedoria que fica” (experiência) e se integrando na sapiência dos algoritmos, num jogo lúdico interdependente valioso, forma-se o universo lógico-matemático. E com outros saberes, emerge a “identidade” (única – aspectos físico, psicológico e psíquico-espiritual).

Configura-se, assim, a “identidade humana” decorrente da ludicidade e esta, como um eficiente e eficaz agente estruturante de manutenção da saúde mental,

Figura 4

Produções: a IDENTIDADE em Poesia e Pintura



IDENTIDADE

Às vezes nem eu mesmo
sei quem sou.
às vezes sou.
“O meu queridinho”,
às vezes sou
“moleque malcriado”.
Para mim
tem vezes que eu sou rei,
herói voador,
caubói lutador,
jogador campeão.

Às vezes, sou pulga,
sou mosca também, que
voa e se esconde
de medo e vergonha.
Às vezes, eu sou Hércules,
Sansão vencedor,
peito de aço,
goleador!
Mas, o que importa
o que pensam de mim?
Eu sou quem sou,
eu sou eu,
sou assim,
sou menino.

Hammler, H. Miss São Bernardo do Campo [pintura naif]. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=678729928946765&set=pb.10006118417958.-2207520000>

Bandeira, P. (1991). Identidade [poesia]. In *Cavalcando o arco-íris*. Moderna

logo, do bem-estar orgânico. Portanto, a criança que brinca hoje, quando adulta reconhecer-se-á como individualidade útil, criativa e solidária na vida relacional, mantendo sua “criança interior” viva, porque produzirá com a alegria do brincar, conciliando o prazer de servir no trabalho, ao dever satisfeito depois de cumprido – assim, realizada!

Referências

- Damásio, A. (2000). *O mistério da consciência: do corpo e das emoções ao conhecimento de si*. Companhia das Letras.
- Fonseca, V. (2018). *Neuropsicomotricidade: ensaio sobre as relações entre corpo, motricidade, cérebro e mente*. WAK.
- Gimenes, B. P. (1996). *O jogo de regras nos jogos da vida: sua função psicopedagógica na afetividade e sociabilidade de pré-adolescentes institucionalizados segundo Jean Piaget*. [Dissertação de mestrado, Universidade Metodista de São Paulo].
- Gimenes, B. P. (1998, 12 e 26 set. - 03 e 17 out.). *Estimulação precoce e Psicomotricidade: de zero à pré-escola* [módulos I, II, III, IV - Curso]. Instituição Assistencial e Educacional Amélia Rodrigues.
- Gimenes, B. P. (1999). Os jogos simbólicos: uma perspectiva piagetiana. *Caderno UniABC, Psicologia*, 1(7), 24-30. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2009000100008&lng=pt&lng=pt
- Gimenes, B. P. (2000a). A tomada de consciência. In B. P. Gimenes (Org.), *O jogo de regras nos jogos da vida: sua função psicopedagógica na sociabilidade e afetividade em pré-adolescente*. (pp. 130-157). Vetor Psicopedagógica.
- Gimenes, B. P. (2000b). *O jogo de regras nos jogos da vida: sua função psicopedagógica na sociabilidade e afetividade em pré-adolescentes*. Vetor Psicopedagógica.
- Gimenes, B. P. (2002). *Um corpo brincando com um corpo que brinca: atenção primária na formação do vínculo epistemofílico em bebês de mães adolescentes (Avaliação e atividades psicomotoras)*. [Exposição oral]. 2º Congresso de Adolescência do CONE SUL; Associação Brasileira de Adolescência (ASBRA); Associação Paranaense de Adolescência. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4297560/mod_resource/content/1/A_consulta_do_adolescente.PDF
- Gimenes, B. P. (2003a). *O brincar e o desenvolvimento humano: enfoque terapêutico* [Palestra]. Universidade do Grande ABC
- Gimenes, B. P. (2003b). *O brincar entre mãe adolescente e seu bebê* [Palestra]. Pediatria e Puericultura da Faculdade de Medicina da Fundação ABC.
- Gimenes, B. P. (2009). O resgate do brincar na formação de educador. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 29(1), 81-99.
- Gimenes, B. P. (2011). Psicomotricidade e o brincar: conceitos e atividades lúdicas. In M. T. P. Almeida (Org.), *O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências* (Cap. III). Premius.
- Gimenes, B. P. (2017). *Jogos e brinquedos multidisciplinares: sucatas, criatividade e brincar/jogar. Fazer, jogar... Sentir e compreender* (Vol. 1). WAK.
- Gimenes, B. P. (2019). *Jogos e brinquedos multidisciplinares para brinquedotecas: sucatas, criatividade e brincar/jogar. Fazer, jogar... Sentir e compreender* (Vol. 2). WAK.
- Gimenes, B. P. (2020a). Brinquedoteca, aprendizagem e inclusão: preparando para a fase de gamificação. In A. S. Soares, F. Capovilla, Jr, F. B. Assumpção, & L. E. L. R. Valle (Orgs.), *Neurociência e saúde Educacional vencendo limites: inclusão e saúde* (Vol. 2, pp.161-181). WAK.
- Gimenes, B. P. (2020b). O brincar na infância e a Neuropsicomotricidade. In B. P. Gimenes, & R. Perrone (Orgs.), *Ludicidade, Saúde e Neurociências: visão contemporânea do brincar a partir de histórias de vida* (Cap. II). WAK.
- Gimenes, B. P. (2020c). O brincar e a saúde mental. In D. Viegas (Org.), *Brinquedoteca hospitalar: isto é humanização* (3. ed., Cap. I). WAK.
- Gimenes, B. P. (2021a). A criatividade na Psicologia da Gestalt e Gestalt-Terapia: um recorte pela experiência profissional. In C. K. Sakamoto, & M. A. Trindade (Orgs.), *Criatividade: [livro eletrônico] nuances teóricas na perspectiva da Filosofia e da Psicologia*. (pp. 128-149). Gênio Criador.
- Gimenes, B. P. (2021b). *Sentindo-se gratificado e realizado por promover assistência qualificada e humanizada à criança/adolescente pelo Brinquedo Terapêutico: o enfermeiro significando seu papel nesse universo lúdico*. [Tese de doutorado, Universidade Federal de São Paulo].
- Gimenes, B. P. (2021c). A ABBri conversando com Vitor da Fonseca... Clínica CORPE em Oeiras, Portugal! *O Brinquedista*, 66, 4-6.
- Gimenes, B. P. (2021d, 19 nov.). Refletindo do nascimento à educação infantil: tempo de aprender com alegria e ser feliz. [Coordenação de mesa/ Artigo]. 1º Simpósio Luso Brasileiro de Educação, Saúde e Sono: Vencendo Desafios [online]. *Anais [livro eletrônico]*. Poços de Caldas, MG. <https://www.sympla.com.br/evento-online/1-simposio-luso-brasileiro-de-saude-educacao-e-sono-vencendo-desafios/1366284?lang=PT>
- Gimenes, B. P. (2021e, 27 nov.). *Iniciação à evolução do pensamento matemático à luz da Neurociência: sucatas e o jogar/brincar*. [Curso online ministrado]. Congresso Nexosgame. (2. ed.). Instituto Nexos e Museu do Brinquedo. <https://www.even3.com.br/nexosgame2021/>
- Gimenes, B. P. (2022a). *A brinquedoteca como ecossistema de bem-estar e de aprendizagem para criança, adolescente e família*. [Comunicação - Pôster]. 12º Congresso Internacional de Psicologia da Criança e do Adolescente: Ecossistemas de Bem-estar e Aprendizagem. Universidade Lusíada.

- Gimenes, B. P. (2022b). A ludicidade na área da saúde em diversos contextos: a experiência da Psicologia da Saúde. In T. M. Kishimoto, D. Viegas, & S. R. O. Teixeira (Orgs.), *Tratado da brinquedoteca hospitalar: humanização, teoria e prática* (Cap. VI). WAK.
- Gimenes, B. P., & Cotrim, E. T. (2021). Brincando no complexo lúdico Meimei: o ecoespaço e a criança na (e pela) natureza. In C. K. Sakamoto, & M. C. M. Campos (Orgs.), *Brincar, cuidar e educar: [livro eletrônico] pesquisas e experiências em brinquedotecas e espaços lúdicos* (Vol. 1, pp. 127-132). Gênio Criador.
- Gimenes, B. P.; Lopes, M. C. B. & Nakanami, R. C. (2012). A função visual e aprendizagem: o que o psicopedagogo deve saber. [Exposição Oral]. 9º Congresso Brasileiro de Psicopedagogia (ABPp); 1º Simpósio Internacional de Neurociências, Saúde Mental e Educação (CEEP). *Revista Psicopedagogia*, 29, 87-88. <http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/448/resumo-dos-trabalhos---categoria-oral>
- Gimenes, B. P., Lopes, M. C. B., & Nakanami, R. C. (2020a). O brincar da criança com deficiência visual: breve enfoque em atenção primária à visão subnormal. In M. T. P. Almeida, B. P. Gimenes, S. R. O. Teixeira, & M. C. R. M. Campos (Orgs.), *Cultura lúdica híbrida [livro eletrônico]: práticas inovadoras* (pp. 139-168).
- Gimenes, B. P., Maia, E. B. S., & Ribeiro, C. A. (2020b). A enfermeira que brinca: reflexão winnicottiana de seu papel na saúde com criança e adolescente. *Revista de Psicologia da Criança e do Adolescente*, 11(1), 133-144. <http://revistas.lis.ulisiada.pt/index.php/rpca/article/view/2929>
- Gimenes, B. P., & Perrone, R. (2020). O brincar na visão da Neurociência. In B. P. Gimenes, & R. Perrone (Orgs.), *Ludicidade, Saúde e Neurociências: visão contemporânea do brincar a partir de histórias de vida* (pp. 25-33). WAK.
- Gimenes, B. P., & Perrone, R. (2021). Inteligência, afetividade e ludicidade: reflexões pela Psicogenética e Neurociências até à adolescência. In B. P. Gimenes, & R. Perrone (Orgs.), *Ludicidade, Educação e Neurociências [livro eletrônico]: das vivências de infância a artigos científicos* (Cap. IX). Gênio Criador.
- Gimenes, B. P., & Ribeiro, C. A. (2018, 22-25 set.). *O Brinquedo Terapêutico com crianças na Saúde: conceito, história e atualidades* [Palestra]. 1º Congresso Internacional: Brincar, Brinquedista e Brinquedoteca, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, RJ. <http://creativeideias.blogspot.com/2018/06/1-congresso-internacional-brincar.html>
- Gimenes, B. P., Santos, M. A., Lopes, M. C. B., & Nakanami, R. C. (2022). A criança com deficiência visual. In Jr., F. B. Assumpção, E. Kuczyinski, & T. M. Assumpção (Orgs.), *Tratado de Psiquiatria da Infância e da Adolescência* (4ª ed., Cap. 62). Atheneu.
- Gimenes, B. P., & Teixeira, S. R. O. (2012). *Brinquedoteca: manual em Educação e Saúde*. (ed. esp. - Secretaria Municipal de Educação, São Paulo). Cortez.
- Goleman, D. (1995). A natureza da inteligência emocional. In D. Goleman (Org.), *Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente* (pp. 45-139). Objetiva.
- Huizinga, J. (1990). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (2ª ed.). Perspectiva.
- Klein, M. (1981). *Psicanálise da criança* (3ª ed.). Mestre Jour.
- Macedo, L., Silva, G. F., & Setubal, S. M. (2015). Pediatric Hospital: the paradigms of play in Brasil. *Children (Basel, Switzerland)*, 2(1), 66-77.
- Marino Júnior, R. (1975). *Fisiologia das emoções: introdução à neurologia do comportamento, anatomia e funções do sistema límbico*. Sarvier.
- Myers, D. G. (2012). *Psicologia*. LTC.
- Oliveira, B. B., & Cabral, R. P. (2019). *Psychopedagogy: A look at maternity in the development of the learning of the subject*. *Revista Psicopedagogia*, 36(109), 34-46. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862019000100005&script=sci_abstract&tlng=en
- Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Guanabara Koogan.
- Piaget, J. (2014). *Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança*. C. J. P. Saltini, & Cavenaghi, D. B. Cavenaghi (Orgs.). WAK.
- Vygotsky, L. S. (1991). O instrumento e o símbolo no desenvolvimento da criança. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In C. Michael (Org.), *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores* (4ª ed., pp. 21-33 e pp.105-118). Martins Fontes.
- Wallon, H. (1995a). Estimulações orgânicas e diversidade das emoções. Movimento e alegria. In H Wallon (Org.), *As origens do caráter na criança* (pp. 119-133). Nova Alexandria.
- Wallon, H. (1995b). O jogo. In H Wallon (Org.), *A evolução psicológica da criança* (pp. 73-88). Ed. 70.
- Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Imago.

Correspondência

Beatriz Picolo Gimenes

Rua José Bonifácio 350/52 – Centro – São Bernardo do Campo, SP, Brasil – CEP 09721-160.

E-mail: beatriz.gimenes@fsa.br



Este é um artigo de acesso aberto distribuído nos termos de licença Creative Commons.