



## **A brincar criamos um mundo melhor**

O novo Play Report da IKEA demonstra que brincar é subestimado na sociedade moderna e que as pessoas se sentem forçadas a concentrarem-se em coisas “mais importantes”. Com base nas conclusões deste estudo, a IKEA apresenta uma nova edição da campanha “Vamos Brincar para a Mudança”, para incentivar mais crianças em todo o mundo a brincar: em casa, na escola e nalgumas das comunidades mais vulneráveis.

### **Campanha “Vamos brincar para a mudança”**

Entre 1 de novembro e 24 de dezembro de 2017, a IKEA pretende desafiar os seus visitantes e clientes a criar mais momentos de brincadeira em família, quer nas nossas lojas, quer em casa. No site [Vamos Brincar](#) explicamos a nossa abordagem a este movimento e todas as iniciativas com ele relacionadas.

### **Concurso “Vamos brincar na Escola”**

“*Vamos Brincar na Escola*” é o mote do concurso promovido pela IKEA e que é dirigido a todas as escolas públicas do 1º ciclo do ensino básico. Trata-se de um concurso, com o apoio do Ministério da Educação, que pretende desafiar as escolas a desenvolver projetos que permitam às crianças brincar mais e melhor, que promova mais e melhores condições para diferentes tipos de brincadeira. A escola com o projeto vencedor receberá um donativo equivalente às vendas totais da coleção limitada SAGOSKATT de 2017, este donativo será no mínimo de 10.000€.

As candidaturas podem ser apresentadas até 31 de Dezembro de 2017, submetendo o [formulário online](#).

A coleção SAGOSKATT é uma gama de cocriação, onde o desenho original dos peluches foi feito por crianças de diferentes países do mundo que participaram e venceram o passatempo “Pequenos Designers IKEA”. A partir de 10 desenhos vencedores a IKEA criou os peluches SAGOSKATT, uma coleção desenhada por crianças, para crianças e cujas vendas vão ajudar crianças a brincar mais.

### **Sobre a IKEA Foundation**

A IKEA Foundation é o braço filantrópico da INGKA Foundation, proprietária do Grupo IKEA. Com a missão de melhorar as oportunidades de crianças e jovens em algumas das

comunidades mais pobres do mundo. Financia programas holísticos a longo prazo para a criação de mudanças substanciais e duradouras. A IKEA Foundation colabora com parceiros estratégicos que aplicam abordagens inovadoras de modo a alcançarem resultados em larga escala em quatro áreas fundamentais da vida de uma criança: um lugar ao qual chamar casa, um início de vida saudável, uma educação de qualidade e rendimento familiar sustentável. Ao mesmo tempo, ajudam as comunidades a combater e a reduzir o impacto das alterações climáticas.

A IKEA Foundation apoia projetos nas comunidades mais vulneráveis em África, Ásia e Europa de Leste e mais recentemente no médio oriente. São projetos que ambicionam melhorar a saúde, educação, habitação de crianças e também um rendimento sustentável para as suas famílias. Mais recentemente projetos que apoiam a brincadeira mesmo nas situações mais adversas.

Desde 2003 (e até 2016) relacionado com esta campanha de boas causas a IKEA Foundation já doou 88 milhões de euros para apoiar 100 projetos em 46 países e melhorar a vida de 12 milhões de crianças.

A IKEA Foundation já se comprometeu para os próximos 3 a 5 anos com 45 milhões de euros para apoiar programas dos 6 parceiros atuais.

Para a campanha "Vamos Brincar para a Mudança", a IKEA Foundation colabora com seis parceiros:

**UNICEF** providencia lugares seguros, educação, alimentação e apoio médico ao desenvolvimento infantil na primeira infância e proteção a crianças de comunidades com escassos recursos.

**Save the Children** vai impedir a migração sem segurança de crianças, promovendo a proteção, a educação e a brincadeira junto de crianças deslocadas.

**Room to Read** irá transformar as vidas das crianças através de uma educação de qualidade que inclui formação de professores, materiais de aprendizagem e o desenvolvimento de capacidades de literacia e hábitos de leitura junto das crianças.

**War Child** providencia às crianças afetadas pelo conflito na Síria, que estão na Jordânia e no Líbano, um ambiente seguro para brincarem, aprenderem e poderem desenvolver-se.

**Handicap International** vai providenciar oportunidades de desenvolvimento a crianças com incapacidades físicas e a crianças vítimas de outras vulnerabilidades em ambientes onde se encontrem deslocadas.

**Special Olympics** promove a inclusão e o desenvolvimento de crianças com incapacidades intelectuais, pelo desporto e pelos jogos.

Saiba mais [aqui](#).

## O Play Report 2017

Na IKEA levamos a brincadeira muito a sério. Por isso, desenvolvemos o maior estudo global sobre brincar – o **Play Report**. Nesta terceira edição entrevistámos **mais de 350 crianças e adultos nos 3 continentes onde a IKEA está presente (cidades de Pequim, Berlim e Nova Jérсия)**. Tudo para aprendermos como podemos brincar mais e melhor todos os dias.

### Principais Conclusões:

- Através desta pesquisa, foi possível alcançar a nossa definição de Brincar: ***“Brincar é envolvermo-nos de forma espontânea e descontraída numa atividade que nos anima e dá satisfação.”***
- O IKEA Play Report 2017, que ouviu um grupo diversificado de 300 pessoas com idades compreendidas entre os 2 e os 90 anos, reconheceu cinco motivadores universais da importância de brincar – Brincar permite **reparar, conectar, libertar, explorar e expressar** – e os benefícios emocionais e mentais inerentes.

1. **Brincar para reparar.** Numa sociedade cada vez mais global, existem cada vez mais distrações e encontrar tempo para relaxar é fundamental. Embora a necessidade de reparar possa ser respondida através de uma variedade de atividades passivas (por exemplo, descansar), brincar também tem um papel universal neste processo.

**Exemplos de "Brincar para reparar":** Yoga e tai chi podem conferir bem-estar para o corpo e para a mente, enquanto uma noite de jogos familiares proporciona uma sensação de segurança, fortalecendo as relações. Brincar na rua, seja em momentos de jardinagem, seja a correr no parque ou a caminhar junto a um lago, oferece conforto e alivia o stress do dia a dia nas cidades.

2. **Brincar para conectar.** O trabalho proporciona uma parte da nossa realização pessoal, no entanto, muitas vezes interfere nas relações com as pessoas que nos rodeiam. Brincar cria espaço nas nossas vidas atarefadas para abrandar e aproximarmo-nos de amigos e familiares. Brincar com quem mais amamos, reforça as relações e pode tornar qualquer atividade ainda mais agradável.

**Exemplos de "Brincar para conectar":** ir a um bar de *karaoke*, juntar-se a uma sociedade de danças de salão ou construir um castelo com crianças, são atividades divertidas que proporcionam estímulo e espaço para o desenvolvimento de relações sociais mais amplas e profundas. Os jogos "tradicionais", como jogar às cartas ou jogos de tabuleiro, geralmente são

vistos como uma forma de voltar aos tempos "mais simples" quando estávamos mais ligados e menos distraídos pela tecnologia.

- 3. Brincar para libertar.** Por muito satisfeitos e realizados que estejamos com o nosso trabalho e outros compromissos do dia a dia, as pessoas continuam a precisar de momentos de liberdade no seu dia a dia.

**Exemplos de "Brincar para libertar":** experiências imersivas como parques temáticos, tecnologia de realidade virtual ou uma ida ao teatro envolvem a nossa imaginação e permitem, por momentos, viver uma vida diferente: mais extrovertida, mais aventureira ou mais romântica. Jogos como o Sudoku e palavras cruzadas ajudam-nos a encontrar momentos de paz no meio das nossas obrigações stressantes.

- 4. Brincar para explorar.** Brincar é muitas vezes uma ferramenta para aprender e crescer através da exploração. As pessoas sentem a necessidade de experiências fora do seu quadro de referência usual, não só como uma forma de libertação, mas principalmente como uma maneira de descobrir mais.

**Exemplos de "Brincar para explorar":** Viajar e jogos de realidade virtual são atividades que permitem conhecer outros mundos, sejam eles reais ou imaginários. Brincar ao "faz de conta" ajuda a entrar em realidades desconhecidas ou a olhar com novos olhos para o nosso dia a dia.

- 5. Brincar para expressar:** ao trabalhar e fazer malabarismos com os compromissos familiares, tendemos a negligenciar as versões mais criativas e inventivas de nós mesmos. O jogo quebra limites, permite-nos expressar um lado mais criativo, aberto e extrovertido das nossas personalidades que geralmente tendemos a reprimir.

**Exemplos de "Brincar para expressar":** pintar, representar, tocar um instrumento musical - qualquer uma destas atividades promove um modo mais criativo de pensar e ser. As manifestações mais subtis de autoexpressão incluem a decoração de um cacifo, decorar as paredes do quarto ou comprar uma capa de telefone divertida e única - estes são exemplos diários de momentos de brincadeira e expressão da nossa personalidade.

- Por outro lado, também foi possível identificar os inibidores chave de brincar, onde se incluem as ideias perçecionadas de que brincar é uma atividade para crianças e a crença de que é socialmente incorreto adotar uma atitude divertida e é pouco encorajado pelo sistema de educação. Brincar é visto como um "luxo", um momento que podemos ter apenas depois de cumpridas todas as nossas obrigações, em parte por não conseguirem quantificar os benefícios de brincar.

- O estudo mostra algumas tendências emergentes relacionadas com brincar:
  - **Recordar a infância:** À medida que a tecnologia se difunde no dia a dia, prevê-se que as famílias procurem mais o regresso a jogos do passado, ligados com a sua infância. Desde jogos de tabuleiro antigos ao Game Boy, existe um desejo de regressar às brincadeiras simples.
  - **Jogos Multi-sensoriais:** No futuro, crescerá a procura por experiências mais imersivas e intensas que envolvem múltiplos sentidos em simultâneo, através de novas tecnologias.
  - **Quebra de barreiras:** Brincar começará a aparecer, cada vez mais, em todos os aspetos das nossas vidas. Desde o local de trabalho ao ginásio, as pessoas irão procurar brincar em espaços e momentos onde tradicionalmente não o fariam.

O estudo completo pode ser consultado ou descarregado [aqui](#).