



O brincar e sua função no desenvolvimento cognitivo: uma resposta ao desafio proposto pela Campanha da Fraternidade 2022

Playing and its function in cognitive development: a response to the challenge proposed by the 2022 Fraternity Campaign

*Alexandre Borges**

Recebido em: 28/06/2022. Aceito em: 05/08/2022.

Resumo: A Campanha da Fraternidade de 2022 propõe como objeto de estudo a Educação. O tema da campanha é “Fraternidade e Educação” e o Lema é “Fala com sabedoria, ensina com amor” (Pr 31,26). Quer-se neste trabalho realizar uma aproximação da função do brincar na construção de uma personalidade que possa crescer em estatura, idade e sabedoria. Quando falamos de educação de crianças, especialmente a primeira infância, falamos também da força pedagógica que exerce sobre sua formação o brincar, a fantasia e os jogos. Assim, este artigo trata da função do brincar na vida da criança e seu impacto no desenvolvimento cognitivo, da potência do brincar na estruturação da personalidade e na dinâmica própria do processo de maturação da criança por meio do lúdico. O método utilizado foi o bibliográfico, procurando resumir, analisar e discutir informações já publicadas referentes ao assunto. Assim, durante a evolução das ideias apresentadas quer-se construir um conceito que seja referente à importância do brincar como ferramenta essencial para o desenvolvimento do intelecto da criança, bem como de sua vida emocional e social. Quer-se também ressaltar a importância do lúdico nos espaços escolares, a preparação dos docentes, sua relação com as crianças e o impacto da

* Mestre em Teologia Moral (Academia Alfonsiana, Roma, Itália, 2009). Pós-graduado Especialização em Direito Matrimonial Canônico (ITESC, Florianópolis, SC, 2006). Pós-graduado em Neuropsicologia (FAVENI, Belo Horizonte, MG, 2022). Graduado em Psicologia (ESUCRI, Criciúma, SC, 2019). Bacharel em Teologia (ITESC, Florianópolis, SC, 2003). Bacharel em Filosofia (IFITEME, Ponta Grossa, PR, 1998).

E-mail: alexandreborges.psi@gmail.com.





brincadeira e dos jogos na formação da personalidade das crianças fazendo jus à proposta da Campanha da Fraternidade 2022.

Palavras-chave: *Brincar. Cognição. Desenvolvimento Cognitivo. Jogo. Campanha da Fraternidade 2022.*

Abstract: *The 2022 Fraternity Campaign deepens the study on Education. The theme of the campaign is “Fraternity and Education” and the Motto is “Speak wisely, teach with love” (Pr 31:26). This work aims to show the importance of playing in the construction of a personality that can grow in stature, age and wisdom. When we talk about the education of children, especially in early childhood, we also talk about the pedagogical force that the role of playing, the fantasy and the games have on their education. Therefore, this article deals with the role of playing in children’s life and its impact on their cognitive development, the power of playing in the structuring of personality and the dynamics of the child’s maturation process through play. The method used was the bibliographic, trying to summarize, analyze and discuss previously published information related to the subject. Thus, during the evolution of the ideas presented, we would like to build a concept that refers to the importance of playing as an essential tool for the development of children’s intellect, as well as of their emotional and social life. It is also worth emphasizing the importance of playing in school spaces, the preparation of teachers, their relationship with children and the impact of playing and games on the formation of children’s personality, living up to the proposal of the Fraternity Campaign 2022.*

Keywords: *Play. Cognition. Cognitive Development. Game play. Fraternity Campaign 2022.*

1 Introdução

É preciso ter noção da importância dos primeiros anos de vida da pessoa humana, especialmente porque marcados por muitas experiências e aprendizagens, que trazem consigo a marca da interação e relação com o mundo circunstante. Estar atento ao mundo da criança e de como ela interage com os primeiros elementos ao seu redor é preparar o caminho gradual para que ela desenvolva suas potencialidades, de modo especial sua cognição e suas emoções.

O crescimento saudável passa pelo modo como a criança interage com o mundo, à sua maneira, e a brincadeira e o jogo são as ferramentas que ela tem para essa interação, descobrindo o mundo e criando relações significativas consigo e com os outros.

É necessário oportunizar aprendizagens por meio da brincadeira, especialmente na escola, onde o ensino é gradual e direcionado. Criar possibilidades para que a criança desenvolva seu mundo interior por meio do lúdico é fundamental, já que esta é a linguagem própria que ela



carrega em sua estrutura cognitiva atual. É ali que ela tomará contato com suas emoções, com seu corpo, e com o controle ou não dessas reações, também com suas memórias posteriores e as estimativas que fará de cada evento e cada encontro.

Por isso a importância de um brincar inteligente, direcionado e intencional que converse o brincar e o espaço, para que sejam adaptados à sua estrutura cognitiva, mas não só, também para que dê continuidade ao processo de personalização que se inicia e que tente à maturidade.

No artigo iremos demonstrar a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo das crianças, a partir de referências bibliográficas, seguindo uma proposta de seleção das leituras, comprovando a necessidade de um brincar que promova as potencialidades da criança para que estruture e ordene sua cognição e estabeleça contato real com o mundo e consigo mesma.

Para esta finalidade iremos demonstrar o progresso do conceito de infâncias na história, a capacidade geradora de significados da brincadeira, transcendendo o imediato, auxiliando no desenvolvimento da cognição e dos afetos, e proporcionando qualidade de convívio social, sempre no aprimoramento da vida cognitiva.

2 O Lúdico – um pouco de história

De acordo com Almeida¹, o lúdico passou a ser reconhecido como uma das formas utilizadas para o estudo do comportamento humano. Assim a definição deixou de ser um simples sinônimo de jogo, porque as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Os homens primitivos, mesmo de maneira rude e peculiar, já demonstravam curiosidade e envolvimento com atividades lúdicas ao iniciar uma forma de comunicação por desenhos, símbolos e formas representativas. Aranha² fala da importância do mito na construção do conhecimento e intuição da realidade, bem como do senso comum, e depois, da ciência e da arte; o brincar e a curiosidade se enquadram,

¹ ALMEIDA, A. *Ludicidade como instrumento pedagógico*. Belo Horizonte: Cooperativa do Fitness, 23 jan. 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 19 abr. 2022.

² ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. *Filosofia da Educação*. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2006.



portanto dentro de um caminho progressivo, respeitando uma pedagogia natural, para o despertar da consciência e do intelecto.

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de admiração, de alegria, de sonhos, onde a realidade e o faz de conta se confundem. Os homens primitivos não tinham ideia da influência e da importância dos traços e sinais deixados nas pedras, utilizados como uma forma de expressão lúdica de comunicação.

Ao analisarmos essas marcas, percebemos que foi um primeiro passo para o aprimoramento e ordenação da cognição, e para o início de um processo de significação da atividade escrita, que começou através de brincadeiras e mensagens deixadas em cavernas, tornando-se, posteriormente, uma forma convencional e universal de comunicação, por meio dos signos e símbolos linguísticos. Percebemos então que, dotado de um instinto lúdico natural, o ser humano criou mecanismos de linguagem para comunicar-se. Isso reforça a ideia de que a ludicidade é uma forma simples e natural de expressão pela qual todos os seres humanos, independentemente da época e do local onde vivem, são capazes de estabelecer e criar situações de aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos.

Até o final da Idade Média o sentimento de infância não existia. As crianças eram tratadas como “adultos em miniatura”. Os adultos não conseguiam perceber e conceber que a criança aprendia e se desenvolvia cognitivamente e fisicamente com suas brincadeiras. Como afirma Aranha

O interesse pelo tema da família e da infância e suas transformações é relativamente recente. Os historiadores passaram a se ocupar com ele a partir do século XIX, mas as pesquisas se restringiam geralmente às famílias mais ricas, que, devido ao acesso à cultura escrita, deixaram muitos documentos, tais como arquivos notariais, diários, cartas etc³.

Os primeiros sinais de valorização da atividade lúdica tiveram início no século XVI, sendo resgatados pelos humanistas, que perceberam o valor educativo das atividades lúdicas, mas ainda referenciados como uma forma de “bajulação” ou “paparicação”, isto é, uma maneira de agradar ou recompensar por boas atitudes e interesse pelos estudos.

A história da infância e seus reflexos na socialização e na aprendizagem das crianças revelam que sempre existiram jogos, brinquedos

³ ARANHA, 2006, p. 95.



e brincadeiras. Os tipos de brincadeiras utilizados retratam a cultura de diversas sociedades e diferentes momentos históricos, demonstrando o tipo de relações sociais. O lúdico no contexto indígena está intimamente relacionado ao aprendizado das práticas socioculturais de seu povo⁴.

Para um melhor entendimento do sentido do lúdico, é necessário ter claro que existe uma forte influência cultural de cada região, povoado etc., isto é, a compreensão do lúdico depende do modo de vida de cada agrupamento humano, diferente nos tempos do engenho, no período colonial, criança negra ou branca, criança rica ou pobre, criança de rua ou de palácio, cada uma em seu tempo e espaço. Daí a importância da valorização dos costumes, brincadeiras e o modo de vida das crianças independentemente das questões socioculturais.

3 O brincar como experiência transcendente

É importante ressaltar que o brincar transcende todos os níveis da vida de uma criança e abrange emoções, intelecto, cultura, aspectos físicos e o comportamento. O brincar na Educação Infantil faz toda diferença, visto que a brincadeira possibilita o desenvolvimento cognitivo e pode ser utilizada como uma ferramenta pedagógica para instigar o processo de ensino aprendizagem da criança.

Nos primeiros meses de vida, a criança já demonstra um impulso lúdico, que consiste no surgimento do reflexo através da repetição de gestos e movimentos simples, e pelo prazer que sente em esticar e encolher as pernas, observar as mãos em movimento, chupar o dedo do pé, manipular e tocar em objetos pequenos, isto é, exercitar inúmeras vezes seus movimentos para aprimorá-los. São atividades que relacionam o som e o gesto.

A criança pode fazer gestos para produzir sons e expressar-se corporalmente para representar o que ouve ou canta. Estes movimentos favorecem o desenvolvimento e o domínio da motricidade. Rizzi e Haydt⁵, no estudo de Jean Piaget, a respeito da evolução do jogo na criança, afirmam que Piaget percebeu e dividiu a estrutura do jogo infantil em três categorias: o jogo do exercício sensório-motor, o jogo simbólico e o jogo de regras.

⁴ ARANHA, 2006.

⁵ RIZZI, L.; HAYDT, R. C. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática, 2001.



Jogo sensório-motor (primeiros meses de vida)

Neste estágio a criança se desenvolve a partir da assimilação do real, isto é, através da representação, da imaginação, do mundo do faz de conta. É interessante observar crianças brincando nesta fase, pois elas demonstram através das brincadeiras a forma como elas vivem.

Jogo simbólico (2 a 6 anos)

É comum neste estágio as crianças não conseguirem seguir regras, por mais simples que elas pareçam e, é bom enfatizar, elas não fazem isso por desobediência. Segundo Chaparède⁶, o que acontece na maioria dos casos é que elas apenas não conseguem lembrar de todas as regras. Para elas não importa ganhar ou perder, geralmente elas jogam/brincam pelo prazer que isso lhes proporciona. É comum as crianças optarem por atividades repetitivas. Um exemplo que podemos citar aqui é a incessante vontade de assistirem, repetidas vezes, aos mesmos filmes infantis.

Jogo de regras (7 a 12 anos)

O que caracteriza este jogo é o que o próprio nome diz: o fato de ser regulamentado e pressupõe a existência de parceiros. O fato de ganhar ou perder toma proporções bem definidas, por isso é necessário despertar nas crianças o espírito de cooperação, criar mecanismos de preparação para a competição sadia, na qual impera o respeito ao outro; a participação e orientação dos professores e pais é fundamental.

O brincar é uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento da personalidade, por isso pode ser considerado um direito. Ressalte-se que a Base Nacional Comum Curricular⁷ (BNCC) apresenta os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, e, dentre estes está o brincar. Diz respeito às competências gerais da Educação Básica, que tem como objetivo assegurar, como resultado do seu processo de aprendizagem e desenvolvimento, uma formação humana integral que vise à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

⁶ CHAPARÈDE, E. *Psicologia da criança e pedagogia experimental*. São Paulo: Do Brasil, 1956.

⁷ BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.



Na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil (interações e brincadeira), devem ser assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver: Conviver, Brincar, Participar, Explorar Expressar, Conhecer-se⁸.

Através das atividades lúdicas, as crianças aprendem a refletir suas ações, vivenciam situações novas e exploram soluções para os desafios do seu cotidiano. Aprender com prazer torna a criança criativa, ajuda na convivência com os colegas e favorece suas habilidades. O lúdico torna o momento de ensino em algo agradável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimento.

A afetividade pode ser considerada o elemento propulsor das emoções, dos sentimentos, das experiências sensíveis e, principalmente, da capacidade de entrar em contato com sensações, referindo-se às vivências dos indivíduos e às formas de expressões mais complexas e essencialmente humanas. Piaget reconheceu que a afetividade é o agente motivador da atividade cognitiva⁹. As crianças, por meio de atividades lúdicas, podem reelaborar seus sentimentos e conhecimentos de maneira criativa; podem criar possibilidades de interpretação e de representação do mundo real por meio da fantasia; podem gerar novas relações com outras crianças e a valorizar o outro como parte integrante da realidade.

Por meio da brincadeira e do jogo a criança torna-se capaz de imaginar. Afirma Fantin que “essa capacidade de confirmar, negar ou alterar a realidade confere poderes enormes à criança, pois isto pode permitir a criação de obras da imaginação”¹⁰.

Para algumas crianças, é exclusivamente no ambiente escolar que elas conseguem relacionar-se com pares de idades semelhantes, tendo a oportunidade de trocar experiências e aprender através da convivência diária. Por ser um espaço tão privilegiado, a escola deve, continuamente, refletir sobre seu papel e rever seus procedimentos, objetivos, currículos e valores, tornando-se um lugar democrático, rico em estímulos, atraente e que possa proporcionar momentos de prazer e aprendizagem, tanto para alunos quanto para educadores.

⁸ BRASIL, 2018, p. 24.

⁹ FERREIRO, E. *Atualidade de Jean Piaget*. Porto Alegre: Art Med, 2003.

¹⁰ FANTIN, Mônica. *No mundo da brincadeira: Jogo, brinquedo e cultura na Educação Infantil*. Florianópolis: Cidade Futura, 2000. p. 86.



4 A importância do brincar no desenvolvimento cognitivo e emocional da criança

Diretamente ligada à emoção, a afetividade consegue determinar o modo com que as pessoas visualizam o mundo e, também, a forma com que se manifestam dentro dele. Todos os fatos e acontecimentos que aconteceram na vida de uma pessoa trazem recordações e experiências por toda a sua história. Dessa forma, a presença ou ausência do afeto determina a forma com que um indivíduo se desenvolverá. Também determina a autoestima das pessoas a partir da infância, pois quando uma criança recebe afeto consegue crescer e desenvolver-se com segurança e determinação.

A brincadeira auxilia a criança a desenvolver seu cérebro para conexões mais complexas e arquitetônicas, fazendo com que seu mundo seja cada vez mais universal e repleto de significado. Neste sentido afirma Fantin

o jogo pode configurar-se numa situação de aprendizagem infantil em que o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos devido à possibilidade de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. Enquanto ações humanas o jogo e a brincadeira são também construção de significados. Promovem conquistas cognitivas, envolvem emoções e afetividade, além de estabelecerem e romperem laços que permitem maior compreensão da dinâmica interna das relações entre as pessoas em um determinado contexto¹¹.

O brincar é um modo específico e especial de aprender, podemos comprovar isso quando nos aproximamos das crianças, mormente com a Educação Infantil. Ali a brincadeira se mostra eficiente e, também, desafiadora, no sentido de saber usar as atividades lúdicas como auxiliares do desenvolvimento cognitivo, físico e emocional das crianças. É preciso estar atento a que essas experiências transformem a aprendizagem em momentos significativos e prazerosos. A criança em idade pré-escolar passa grande parte de seu tempo brincando, e é também ali que ela desenvolve sua linguagem, sua capacidade narrativa, também sua percepção do mundo e de si mesma. Aprende e elabora mentalmente o conjunto de normas sociais e de comportamento, os limites e as possibilidades de seu

¹¹ FANTIN, 2000.



corpo, produz atos que geram hábitos que irão aos poucos construindo sua personalidade e seu caráter.

Cohn, analisando a antropologia da criança revela que o brincar é já um preâmbulo daquilo que a criança será, quando adulta, no sentido de que a brincadeira já está direcionada para as mais altas habilidades sociais e relacionais da pessoa. Diz o autor,

Às vezes, grupos de meninos saem pelos arredores da aldeia para caçar passarinhos. Brincadeira, sim, mas que ganha ares de seriedade quando, retornando à aldeia, eles oferecem os passarinhos às meninas, como os homens entregam às mulheres o produto da caça. Podemos interpretar isso de diversas maneiras: esvaziando seu significado e dizendo que é só uma brincadeira, ou atribuindo-lhe um significado e dizendo que esses meninos estão treinando para a vida adulta, colho um ensaio para o momento em que trarão caça às suas esposas¹².

Quando a criança brinca ela realiza uma atividade complexa, consegue ajustar o faz de conta com a realidade, trabalha com informações e situações que a auxilia a dar-se conta do que é real, conseguindo assim identificar e expressar seus sentimentos, opiniões e emoções. Por atitude mimética elas reproduzem o que veem e o fazem de forma mais ou menos ordenada o que internalizaram do conteúdo apreendido. O mundo real, portanto, que estará mais claro à medida que crescerem, deve muito ao modo como a criança brinca e joga, como faz contato com os pares e como se relaciona com o seu mundo interior a partir da brincadeira.

Gilles Brougere, quando trata deste assunto, reflete sobre a importância do brincar, revelando que isso não é um ato sem impacto ou indiferente à formação integral da criança, de modo especial para sua cognição. Afirma ele: “Dizer a uma criança para ir brincar não é algo neutro; é situar esse comportamento em uma lógica social, onde cada atividade tem um sentido preciso... associado ao papel da infância”¹³.

Por seu lado, Kishimoto afirma que a criança, ao brincar, exerce sobre si mesma uma potente atuação que se finaliza a ordenar sua personalidade e seu saber fazer: “[...] por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração

¹² COHN, Clarice. *Antropologia da criança*. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR Editor, 2005. p. 30.

¹³ BROUGERE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004. p. 30.



ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”¹⁴.

5 A importância do brincar e do conviver

O convívio de uma criança com outras também auxilia em seu desenvolvimento biopsicossocial, ela pode tomar consciência de si, de suas necessidades e das necessidades do outro.

*O grupo é um lugar para a criança tomar a consciência de como interage com outras crianças, para aprender a assumir responsabilidade pelo que faz, e para experimentar comportamentos novos. Além disso, toda criança precisa de contato com outras crianças, para saber que as outras têm sentimentos e problemas semelhantes*¹⁵.

Para Almeida a atitude lúdica é que faz toda a diferença no processo pedagógico, daí a importância da figura do professor e do educador. Pensar uma atividade lúdica não é só deixar a criança entregue a si mesma, mas propor uma atividade direcionada, de modo especial, visando o desenvolvimento do intelecto da criança que irá se estabelecendo e iluminando aos poucos.

*Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para sala de aula é muito mais uma ‘atitude’ lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas principalmente uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes*¹⁶.

Segundo Oaklander¹⁷ a oportunidade de a criança brincar com as outras proporciona-lhe experiências fundamentais de inter-relacionamento. As crianças acabam aprendendo que os jogos e as brincadeiras não têm total relação com o mundo real, uma careta não é o mesmo que saber os pensamentos das outras pessoas. A criança é mais do que um

¹⁴ KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999. p. 146.

¹⁵ OAKLANDER, Violet. *Descobrendo Crianças: a abordagem gestáltica com crianças e adolescentes*. São Paulo: Summus Editorial, 1980. p. 318.

¹⁶ ALMEIDA, 2009.

¹⁷ OAKLANDER, 1980.



corpo animado, ela é uma pessoa que pode caminhar progressivamente até desenvolver-se plenamente; a brincadeira exerce esse poder pedagógico e ajuda a desenvolver a capacidade cognitiva da criança.

Como disse Lenval “nenhuma criança até os três anos não passa de um tubo digestivo”¹⁸. Não podemos tratar a criança como se não fosse mais do que um conjunto de funções fisiológicas. O principal nela é a vida intelectual, e não a vida vegetativa e sensitiva; é preciso dar-se conta de sua vida psíquica. Afirma ainda Lenval¹⁹ parafraseando Montessori, que a criança compreende mexendo-se. É preciso tudo fazer para que a criança se torne consciente de si e do mundo ao seu redor, e fica comprovado a importância do brincar e do jogo neste processo de humanização progressiva, direcionada e autofinalizada.

6 Educar para a beleza

“A cada pedagogia corresponde uma antropologia”²⁰ afirma o Manual da Campanha da Fraternidade. No caso da educação cristã o horizonte de sentido desta antropologia corresponde ao fim último da pessoa: conhecer e amar a Deus no tempo e na eternidade, e os irmãos e irmãs por meio da fraternidade. Esta educação deve ser integral, colocando a pessoa humana no centro do processo, para isso é preciso humanizar a educação. O melhor lugar para que a pessoa humana esteja no centro é a família, onde os pais têm o dever moral de educar e propiciar o desenvolvimento dos filhos.

No mundo da evangelização, da catequese, também o lúdico é uma ferramenta poderosa e adaptada; consideremos o modo de evangelizar de Jesus, por meio de parábolas, histórias e elementos do dia a dia. Uma educação integral leva a que o sujeito se reconheça como ser dialógico, e um diálogo fecundo, que busca a realização do outro, encaminha para o conhecimento do belo, do bom e do verdadeiro, como afirma o Manual da CF 2022 “a educação, tarefa da família, das instituições educativas e de toda sociedade, poderá enriquecer-se de maneira notável se se abrir ao sentido do belo, do verdadeiro e do bom”²¹.

¹⁸ LENVAL, Helena Lubienska. *A educação do homem consciente: Desenvolvimento físico, psíquico e espiritual*, Campinas, SP: Vide Editorial, 2014. p. 35.

¹⁹ LENVAL, 2014.

²⁰ CNBB. *Documento-base da Campanha da Fraternidade de 2022*. Brasília: Edições CNBB, 2022. p. 67.

²¹ CNBB, 2022, p. 82.



O Manual nos ajuda a perceber a importância desta atenção às crianças, respeitando seu processo de desenvolvimento natural da criança quando propõe que “educar é iniciar processos”²². Exatamente, a brincadeira é um início de processo que permite à criança estabelecer laços e contato com o mundo e consigo, por meio de uma linguagem adaptada ao seu crescimento.

Para o Manual da CF 2022 falar com sabedoria e ensinar com amor, é valorizar o lar, onde se cultiva as relações mais próximas e basilares do convívio humano. Afirma o documento que “Jesus, que é educado no seio da Sagrada Família e por isso cresce em sabedoria e graça, nos convida a apreciar a convivência no ambiente familiar, ouvir e dar atenção aos idosos, escutar as crianças, acompanhar os jovens”²³. Assim se cresce de maneira natural e orgânica diante de Deus e dos homens. Idade, estatura e sabedoria, esta é a meta do processo educativo a que os pais e outros parceiros da educação estão submetidos, para que a educação seja verdadeiramente integradora e maturativa.

7 Conclusão

Ao final deste artigo podemos concluir que a hipótese inicial, a saber, a função do brincar no desenvolvimento cognitivo, revela-se essencial e verdadeira. Como mostra a BNCC²⁴ o brincar não é só um direito, mas uma necessidade vital, necessária e fundamental. Permitir à criança que ela possa brincar é oferecer-lhe o que lhe é próprio para desenvolver-se em direção ao que em sua natureza é mais alto e importante, a vida da cognição que a faz ter contato com a realidade e desenvolver de modo ordenado e equilibrado sua personalidade.

O brincar está à altura da compreensão da criança para que ela se adéque ao mundo circunstante, mas não só para o movimento *ad extra*, porém especialmente para o movimento *ad intra*, ou seja, o brincar ajuda a criança a desenvolver seu mundo interior, suas memórias, sua fantasia, sua compreensão das intenções dos movimentos externos e internos, e por fim, para auxiliá-la a gerar um conceito de “eu” estável.

²² CNBB, 2022, p. 92.

²³ CNBB, 2022, p. 105.

²⁴ BRASIL, 2018.



Todos os autores consultados são unânimes em afirmar a importância do brincar como função necessária para o desenvolvimento cognitivo da criança. Conclui-se, desta forma, que o brincar exerce uma função pedagógica essencial, em várias direções, especialmente no desenvolvimento cognitivo, abrindo espaço para o mundo interior, organizando a personalidade do sujeito e criando dinâmicas especiais de relacionamento social.

É preciso considerar a criança como algo a mais do que um conjunto de funções fisiológicas, ela é um *alguém*; capacitar a criança para tornar-se um alguém mais consistente, ou seja, com uma personalidade organizada e um caráter forte, é também função do brincar e do jogar.

A CF 2022 propõe que educar é um ato especificamente humano. O desafio da educação seria “redescobrir caminhos para uma reconstrução que não é parcial, mas global; que não atinge somente alguns aspectos, mas que deve chegar às raízes do modo como pessoas e povos compreendem e organizam a totalidade da vida”²⁵.

Nossa proposta foi apresentar que o brincar e o lúdico estão em conformidade com uma reta estrutura antropológica que considera que a personalidade evolui em direção à sua maturação plena e que o brincar se estabelece como um primeiro passo no ato especificamente humano da educação; ele é um destes caminhos excelentes que auxilia no desenvolvimento rumo à maturação do caráter.

Referências

ALMEIDA, A. *Ludicidade como instrumento pedagógico*. Belo Horizonte: Cooperativa do Fitness, 23 jan. 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 19 abr. 2022.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. *Filosofia da Educação*. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

BROUGERE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

²⁵ CNBB, 2022, p. 7.



CNBB. *Documento-base da Campanha da Fraternidade de 2022*. Brasília: Edições CNBB, 2022.

CHAPARÈDE, E. *Psicologia da criança e pedagogia experimental*. São Paulo: Do Brasil, 1956.

COHN, Clarice. *Antropologia da criança*. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR Editor, 2005.

FANTIN, Mônica. *No mundo da brincadeira: Jogo, brinquedo e cultura na Educação Infantil*. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FERREIRO, E. *Atualidade de Jean Piaget*. Porto Alegre: Art Med, 2003.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LENVAL, Helena Lubienska. *A educação do homem consciente: Desenvolvimento físico, psíquico e espiritual*. Campinas, SP: Vide Editorial, 2014.

OAKLANDER, Violet. *Descobrendo Crianças: A abordagem gestáltica com crianças e adolescentes*. São Paulo: Summus Editorial, 1980.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática, 2001.