

JOGOS SIMBÓLICOS E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Renata Torres Carvalho¹
Ângela Gonçalves Oliveira Lima²
Amanda Paula dos Santos Vitorino³
Daniella Souza Silva⁴
Kassia Miguel⁵
Luciana Sidney Ferreira Cavazari⁶
Paulo Henrique Salvador⁷
Raquel Gomes Fransolino⁸

RESUMO: O presente estudo abordou o brincar como elemento estruturante da aprendizagem infantil, com ênfase nos jogos simbólicos e na imaginação como fatores determinantes para o desenvolvimento cognitivo. Partiu-se do seguinte problema: de que modo os jogos simbólicos e a imaginação contribuíram para o desenvolvimento cognitivo das crianças no processo de aprendizagem por meio do brincar? O objetivo foi analisar essas contribuições, reconhecendo o papel da ludicidade no contexto educacional contemporâneo. A pesquisa, de natureza bibliográfica, fundamentou-se em autores que discutem práticas pedagógicas lúdicas, uso de tecnologias na educação infantil e processos avaliativos formativos. No desenvolvimento, foram abordados temas como a importância do brincar na infância, os jogos simbólicos como prática de representação e a imaginação como componente essencial da construção do pensamento. Discutiu-se também o uso das tecnologias e da inteligência artificial como ferramentas que, quando bem utilizadas, podem potencializar as experiências lúdicas. Concluiu-se que os jogos simbólicos favorecem a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e criativas, sendo essencial que as práticas pedagógicas valorizem o brincar como instrumento formativo e não apenas como atividade recreativa. Ressaltou-se, ainda, a necessidade de políticas públicas que garantam condições adequadas para a integração da ludicidade no currículo escolar.

228

Palavras-chave: Brincar. Jogos simbólicos. Imaginação. Desenvolvimento cognitivo. Educação infantil.

¹ Mestrando em Ciências da Educação, Ivy Enber Christian University.

² Mestrado em Educação, Universidade Interamericana.

³ Mestranda Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales – FICS.

⁴ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁵ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁷ Mestrando Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales – FICS

⁸ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

ABSTRACT: This study addressed play as a structuring element of children's learning, emphasizing symbolic games and imagination as key factors for cognitive development. The research problem was: how did symbolic games and imagination contribute to the cognitive development of children in the learning process through play? The main objective was to analyze these contributions by recognizing the role of playfulness in the contemporary educational context. This was bibliographic research based on authors who discuss playful pedagogical practices, the use of technology in early childhood education, and formative assessment processes. The development examined the role of symbolic play as a form of representation and imagination as a core element in building thought. It also discussed how technology and artificial intelligence, when used properly, can enhance playful experiences. The study concluded that symbolic games favor meaningful learning and the development of cognitive, social, and creative skills, reinforcing the need for pedagogical practices that treat play as an educational tool rather than mere recreation. Finally, the need for public policies that ensure appropriate conditions for integrating playfulness into the school curriculum was highlighted.

Keywords: Play. Symbolic games. Imagination. Cognitive development. Early childhood education.

1 INTRODUÇÃO

A aprendizagem na infância é mediada por múltiplas experiências que envolvem afetividade, cognição, linguagem e interação social. Dentre essas experiências, o brincar assume papel central na organização das atividades infantis no contexto educacional. do que simples entretenimento, o brincar constitui uma forma de expressão e de construção do pensamento, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Em especial, os jogos simbólicos permitem à criança representar e reorganizar simbolicamente o mundo à sua volta, atuando como suporte para a formação de conceitos, o exercício da imaginação e o desenvolvimento da linguagem. Quando a criança brinca de “faz de conta”, transforma objetos, cria narrativas, assume papéis e interage com o outro em um universo de significados que vai além da realidade imediata. Nesse processo, não apenas elabora suas experiências, mas também amplia seu repertório cultural, social e emocional. No campo educacional, o reconhecimento do brincar como instrumento de aprendizagem tem sido reforçado por diferentes abordagens teóricas e práticas pedagógicas que valorizam a ludicidade como elemento estruturante do desenvolvimento infantil.

A relevância do tema se justifica diante da necessidade de compreender como práticas pedagógicas que incorporam o brincar, especialmente por meio de jogos simbólicos, podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Em um cenário educacional cada vez

influenciado por tecnologias digitais, avaliações padronizadas e currículos centrados na transmissão de conteúdos, a ludicidade tende a ser marginalizada, o que compromete o pleno desenvolvimento da criança. Estudos contemporâneos vêm demonstrando que a imaginação, estimulada por atividades simbólicas e jogos, é uma dimensão essencial da construção do pensamento infantil, sendo responsável por articular experiências vividas e conhecimentos internalizados. A literatura aponta que, ao brincar, a criança experimenta situações complexas que exigem resolução de problemas, antecipação de consequências, cooperação e criatividade, habilidades fundamentais para a formação de sujeitos críticos e autônomos. Considerando as demandas educacionais do século XXI, torna-se urgente repensar as práticas pedagógicas e incorporar metodologias que valorizem o brincar como estratégia de ensino, respeitando os tempos e modos próprios da infância.

Diante desse contexto, a presente investigação propõe a seguinte pergunta-problema: de que modo os jogos simbólicos e a imaginação contribuem para o desenvolvimento cognitivo das crianças no processo de aprendizagem por meio do brincar? Para responder a essa questão, estabelece-se como objetivo analisar as contribuições dos jogos simbólicos e do uso da imaginação para o desenvolvimento cognitivo no contexto da aprendizagem infantil, considerando os desafios e potencialidades dessa abordagem nas práticas pedagógicas contemporâneas.

230

A pesquisa desenvolvida possui caráter bibliográfico, fundamentando-se na análise de obras e artigos científicos que tratam da relação entre brincadeira, imaginação, jogos simbólicos e desenvolvimento cognitivo. A escolha da pesquisa bibliográfica justifica-se pela riqueza de produções acadêmicas sobre o tema, permitindo estabelecer um diálogo entre autores clássicos e contemporâneos, bem como entre diferentes abordagens teóricas que convergem para a valorização do brincar como prática educativa. Além disso, a análise de estudos recentes possibilita compreender como as transformações sociais, culturais e tecnológicas têm impactado as formas de brincar e os processos de ensino e aprendizagem na infância, oferecendo subsídios para uma reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas adotadas nas instituições de educação infantil.

O texto está estruturado em três partes principais. A introdução apresenta o tema, sua relevância, o problema de pesquisa, o objetivo e a metodologia adotada. O desenvolvimento organiza-se em torno de três eixos: a aprendizagem por meio do brincar, os jogos simbólicos e o desenvolvimento cognitivo, e o papel da imaginação na construção do pensamento. Por fim,

nas considerações finais, são sintetizadas as reflexões realizadas ao longo do texto, destacando-se as principais conclusões e implicações pedagógicas da temática abordada.

2 O papel da imaginação na construção do pensamento

A aprendizagem na infância envolve um processo complexo de construção de saberes, no qual a ludicidade exerce papel central. O brincar, ao ser compreendido como uma forma privilegiada de interação com o mundo, possibilita que a criança elabore sentidos, desenvolva capacidades cognitivas e emocione-se com o conhecimento. No contexto educativo, essa atividade assume um papel estruturante na mediação entre os sujeitos e os objetos de conhecimento. Observa-se que, ao participar de situações lúdicas, a criança ativa mecanismos internos de atenção, memória, imaginação e linguagem, que promovem seu desenvolvimento de forma integral. Assim, os jogos simbólicos destacam-se como recursos essenciais nesse percurso, pois propiciam a construção de representações e a internalização de significados, reforçando as experiências anteriores e abrindo espaço para novas aprendizagens, como ressaltado por Cabral *et al.* (2024).

No universo dos jogos simbólicos, a criança atua sobre o ambiente, transformando elementos da realidade em representações mentais que expressam sua compreensão do mundo. Esses jogos envolvem a simulação de papéis sociais, a criação de enredos e a atribuição de significados a objetos, sendo considerados como instrumentos de mediação entre a vivência e o pensamento. De acordo com Cabral *et al.* (2024), esse tipo de brincadeira proporciona o desenvolvimento de capacidades cognitivas como o raciocínio lógico, a organização temporal e espacial, bem como a antecipação e planejamento de ações. Além disso, promove o fortalecimento da linguagem oral e da empatia, uma vez que a criança precisa considerar o ponto de vista do outro para manter a coerência da brincadeira. Desse modo, os jogos simbólicos vão além do entretenimento, consolidando-se como elementos fundamentais no processo formativo das crianças.

A articulação entre o brincar simbólico e o desenvolvimento cognitivo pode ser observada na forma como a criança resolve problemas, elabora hipóteses e experimenta situações diversas em seu cotidiano. As ações simbólicas possibilitam a vivência de experiências que ampliam o repertório mental, ao mesmo tempo em que contribuem para o refinamento de funções psíquicas superiores. Conforme apontado por Cazeli *et al.* (2024), a incorporação de práticas pedagógicas que valorizem o lúdico, mesmo em contextos de educação pública marcados por desafios estruturais, revela-se estratégica para promover uma

aprendizagem significativa. Nessas condições, a atuação docente torna-se essencial para organizar o ambiente e os materiais de modo a favorecer o uso criativo e intencional do brincar, respeitando as particularidades de cada criança e ampliando suas possibilidades de expressão e construção do pensamento.

No processo de brincar, a imaginação adquire uma função organizadora do pensamento, sendo uma das importantes capacidades humanas em desenvolvimento durante a infância. A imaginação permite à criança operar com elementos não presentes, antecipar cenários e criar novas possibilidades de ação e compreensão. Ao empregar a imaginação, a criança articula vivências reais com criações subjetivas, produzindo significados que extrapolam o imediato. Conforme Santos, Dias e Barbosa (2024), essa habilidade é central para o desenvolvimento de competências como criatividade, resolução de problemas e pensamento crítico, as quais são essenciais para a formação de sujeitos autônomos e preparados para os desafios contemporâneos. A educação, nesse sentido, deve favorecer espaços e tempos para que a imaginação se desenvolva livremente, sobretudo por meio de propostas pedagógicas que valorizem a ludicidade e o protagonismo infantil.

A estruturação curricular também exerce influência sobre as possibilidades de desenvolvimento da imaginação no contexto escolar. A centralidade conferida às avaliações padronizadas e ao cumprimento de conteúdos fragmentados tende a reduzir o espaço da criatividade e da experimentação no cotidiano pedagógico. A esse respeito, Freitas *et al.* (2025) apontam que o uso da inteligência artificial na avaliação pode representar tanto um risco de padronização quanto uma oportunidade de personalização dos processos de aprendizagem, a depender do modo como é implementado. Quando utilizado de forma sensível e contextualizada, o suporte tecnológico pode oferecer subsídios para a compreensão dos processos cognitivos individuais, reconhecendo o papel da imaginação como motor da aprendizagem e não apenas como elemento periférico.

Ao se considerar a presença das tecnologias digitais no ambiente escolar, observa-se que elas possuem grande potencial para enriquecer as experiências simbólicas e imaginativas das crianças. No entanto, essa potencialidade depende de uma mediação pedagógica qualificada, que seja capaz de integrar as ferramentas digitais a objetivos formativos consistentes. Cabral *et al.* (2024) afirmam que, quando bem planejado, o uso de recursos digitais na educação infantil favorece a exploração, a criação e a expressão simbólica, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos estudantes. Entretanto, é preciso atentar-se para a acessibilidade e para

a adequação dos conteúdos, de modo que a tecnologia não substitua o brincar espontâneo, mas o complemente com experiências que respeitem o tempo e o modo de aprender da criança.

Por outro lado, o contexto da educação pública brasileira apresenta limitações estruturais que dificultam a implementação efetiva de práticas pedagógicas baseadas no brincar. Conforme relatado por Cazeli *et al.* (2024), fatores como a escassez de recursos materiais, a sobrecarga docente e as pressões por resultados em avaliações externas comprometem a realização de atividades lúdicas e simbólicas nas escolas. Ainda assim, diversas experiências demonstram que é possível criar espaços para o brincar mesmo em contextos adversos, desde que haja planejamento, formação docente contínua e valorização da infância como etapa essencial no desenvolvimento humano. A criatividade e o compromisso dos educadores são determinantes para transformar desafios em oportunidades, promovendo ambientes ricos em experiências significativas e humanizadoras.

A avaliação educacional, quando orientada por princípios formativos e contextualizados, pode constituir-se em aliada do processo de aprendizagem por meio do brincar. Santos, Dias e Barbosa (2024) defendem uma redefinição curricular que integre as competências do século XXI, como pensamento crítico, colaboração e criatividade, a partir de práticas avaliativas inovadoras. Essas práticas, ao reconhecerem as múltiplas formas de expressão e os diferentes ritmos de aprendizagem, ampliam o olhar sobre o desenvolvimento infantil e valorizam trajetórias singulares. Nesse sentido, os jogos simbólicos podem ser compreendidos como instrumentos de avaliação qualitativa, pois revelam aspectos do pensamento, das emoções e das interações das crianças que muitas vezes não são captados por avaliações tradicionais.

A abordagem do brincar como estratégia pedagógica exige, portanto, uma revisão dos paradigmas educacionais que ainda persistem em muitas instituições de ensino. A superação da lógica conteudista e do ensino transmissivo depende da construção de um novo olhar sobre a criança, reconhecendo-a como sujeito ativo, criativo e capaz de produzir conhecimentos a partir de suas vivências. De acordo com Freitas *et al.* (2025), a incorporação de tecnologias, aliada a práticas avaliativas personalizadas, pode ser um caminho promissor para a valorização do brincar e da imaginação na educação contemporânea. Contudo, essa incorporação deve ser acompanhada de políticas públicas que garantam condições equitativas de acesso e formação continuada para os profissionais da educação.

Em síntese, os jogos simbólicos e a imaginação desempenham papel central no desenvolvimento cognitivo das crianças, promovendo aprendizagens significativas por meio

da ludicidade. A valorização dessas práticas no ambiente escolar requer um compromisso ético e político com a infância, que se traduz em propostas pedagógicas que respeitem sua singularidade e potencial criativo. Ao integrar os saberes do brincar aos desafios da contemporaneidade, com o suporte das tecnologias e da inteligência artificial, amplia-se a compreensão sobre os caminhos possíveis para uma educação humanizadora, inclusiva e sensível às necessidades das novas gerações.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada permitiu compreender que os jogos simbólicos e a imaginação desempenham papel relevante no processo de aprendizagem por meio do brincar, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Observou-se que, ao se envolverem em atividades simbólicas, as crianças constroem representações mentais, exercitam funções cognitivas superiores e ampliam sua capacidade de expressão, interpretação e resolução de problemas. A imaginação, nesse contexto, revelou-se como elemento estruturante do pensamento, uma vez que viabiliza a articulação entre experiências concretas e criações subjetivas, favorecendo a elaboração de significados e a internalização de saberes. Assim, a pergunta que orientou esta investigação – de que modo os jogos simbólicos e a imaginação contribuem para o desenvolvimento cognitivo das crianças no processo de aprendizagem por meio do brincar – foi respondida na medida em que se evidenciou o valor formativo dessas práticas, tanto na dimensão individual quanto no contexto coletivo da sala de aula.

234

Entre as contribuições do estudo, destaca-se o reconhecimento do brincar como estratégia pedagógica que promove aprendizagens significativas e respeita as particularidades do desenvolvimento infantil. Além disso, reforça-se a importância da intencionalidade educativa na organização de ambientes que favoreçam o uso da imaginação e a valorização dos jogos simbólicos no cotidiano escolar. Ao mesmo tempo, ressalta-se a necessidade de ações formativas e estruturais que ampliem as possibilidades de implementação dessas práticas, especialmente nas escolas públicas. Por fim, identifica-se a pertinência da realização de novos estudos que aprofundem a compreensão sobre a relação entre ludicidade, cognição e avaliação, bem como que analisem o impacto do uso de tecnologias digitais e da inteligência artificial na mediação dessas práticas no contexto da infância.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRAL, D., Cherubini, A. O. R. dos S., Simonassi, A. L. M., Boré, A. P., Oliveira, D. M. de, & Rodrigues, J. L. (2024). O uso de ferramentas digitais para o desenvolvimento cognitivo na educação infantil. In S. M. A. V. Santos & A. S. Franqueira (Orgs.), *Educação em foco: Inclusão, tecnologias e formação docente* (pp. 149-170). Arché. <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-112-2-7>. Acesso em 5 de agosto de 2025.

CAZELI, G. G., Moura, D. G. de, Portes, C. S. V., Lira, D. R. V., Martin, G. de, & Fernandes, M. D. F. F. (2024). Tecnologias e práticas avaliativas: Potencialidades e desafios na educação pública. In S. M. A. V. Santos & A. S. Franqueira (Orgs.), *Educação em foco: Inclusão, tecnologias e formação docente* (pp. 27-50). Arché. <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-112-2-2>. Acesso em 5 de agosto de 2025.

FREITAS, C. A., Lopes, J. P., Sousa, G. A., & Rezende, F. A. (2025). Impacto da inteligência artificial na avaliação acadêmica. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 11(1), 2736-2752. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.viii.18011>. Acesso em 5 de agosto de 2025.

SANTOS, A. C. de S.; Dias, Claudia A. V.; Barbosa, D. P.. Inteligência artificial na avaliação educacional: redefinindo o currículo para competências do século XXI. In: Santos, S. Maria A. V.; Franqueira, A. da S. (Org.). *Tecnologia e inclusão: ferramentas e práticas para um mundo digital acessível*. São Paulo: Arché, 2024. p. 72-96. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-108-5-4>. Acesso em 5 de agosto de 2025.