

## XV ENCONTRO DE EXTENSÃO E CULTURA RELATO DE EXPERIÊNCIA - RESUMO SIMPLES

### DO BRINCAR AO APRENDER: ATIVIDADES LÚDICAS E PSICOMOTORAS COMO ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL INFANTIL.

<sup>1</sup> Iana Blena Barbosa de Lima, <sup>2</sup> Keviliânia Gonçalves de Araújo Santos, <sup>3</sup> Taís Cristina Viana de Andrade, <sup>4</sup> Eveline Ximenes Tomaz.

<sup>1</sup> Educação Física UVA Sobral-CE, ianablenaedflima@gmail.com, <sup>2</sup> Enfermagem UVA Sobral - CE, <sup>3</sup> Enfermagem UVA Sobral - CE, <sup>4</sup> Educação Física UVA Sobral-CE.

O brincar é amplamente reconhecido como componente essencial para o desenvolvimento integral da criança, ultrapassando o caráter meramente recreativo e assumindo função estruturante na formação cognitiva, emocional, social e motora. Conforme destacam Kishimoto (2011) e Brougère (1998), o ato de brincar constitui-se como mediador de aprendizagens e de experiências significativas, possibilitando à criança elaborar vivências, expressar sentimentos, ampliar a linguagem e construir vínculos que favorecem a compreensão de si e do mundo. Nessa perspectiva, a ludicidade consolida-se como instrumento de desenvolvimento humano, ao promover a criatividade, a socialização e a autonomia infantil (Santos; Santos, 2018). O presente trabalho tem como objetivo apresentar as ações desenvolvidas com foco na promoção do desenvolvimento infantil e no estímulo às competências psicomotoras e socioemocionais das crianças do Projeto de extensão Criancidade, vinculado à Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). As ações do projeto foram realizadas no pátio do Memorial da Educação Superior de Sobral-CE, com a participação de discentes dos cursos de Educação Física e Enfermagem, sob orientação docente e em parceria com o Projeto Ritmize, que atende as mães das crianças participantes. O desenvolvimento da ação compreendeu a realização de jogos, circuitos psicomotores e atividades de planejamento motor, priorizando experiências que favorecem o domínio corporal, a coordenação global e fina, o equilíbrio, a percepção espacial e o controle inibitório. Nos jogos, exploraram-se regras simples e situações de cooperação, estimulando a atenção e o respeito mútuo. Os circuitos psicomotores foram estruturados com obstáculos, rampas e estações de desafios motores, favorecendo o raciocínio, a organização e a execução precisa dos movimentos. O planejamento motor consiste na capacidade de antecipar e organizar ações corporais de forma coordenada. Assim, nas dramatizações e brincadeiras dirigidas, essa habilidade é estimulada à medida que as crianças planejam gestos, seguem sequências e ajustam o corpo às tarefas propostas, desenvolvendo controle, ritmo e coordenação motora. As oficinas educativas foram atividades complementares que abordaram temas como higiene, alimentação saudável e educação no trânsito, com enfoque preventivo e formativo. Os resultados evidenciaram avanços expressivos nas habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais das crianças, com destaque para melhorias na coordenação, atenção, cooperação e criatividade. Considera-se, portanto, que o Projeto Criancidade reafirma a relevância da ludicidade e da psicomotricidade como instrumentos de promoção do bem-estar e do desenvolvimento integral infantil, além de evidenciar o papel transformador da extensão universitária na formação de sujeitos criativos, participativos e socialmente conscientes.

**Palavras-Chave:** Brincar, Desenvolvimento infantil, Atividades Lúdicas

**Agradecimentos:** A coordenadora do projeto e ao PBPU pela bolsa de Extensão