

# **A CRIANÇA FRENTE AO EXERCÍCIO LÚDICO: A MANIFESTAÇÃO DO DESEJO DE APRENDER (CENTRO DE ESTUDO SOBRE LUDICIDADE E LAZER - P000. 2013. PG.0011)**

## **II Encontro de Iniciação Acadêmica**

Luciana Ferreira de Albuquerque, Antonio Victor Vieira de Matos, Barbara Dezidorio Matos, Carlos Magno Vieira dos Santos, Rafael Glauber da Silva Maia, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

O Programa de extensão Centro de Estudo de Ludicidade e Lazer (CELULA) é vinculado ao Instituto de Educação Física e Esporte e tem em sua essência um caráter lúdico. O programa é composto por diferentes projetos de extensão como: Brincarmóvel, Brinquedoteca de pesquisa e Lazer, Brincar para incluir e o Laboratório de Brinquedos e Jogos. Os projetos de extensão citados proporcionam aos seus visitantes um momento de descontração, divertimento e lazer com qualidade, segurança e inclusão. O programa ainda conta com os estudos teóricos da cultura lúdica, do brinquedo e da brincadeira de forma a conscientizar aos interessados da importância da prática lúdica como ferramenta para o aprendizado. O exercício lúdico faz parte da essência do ser humano. É nele que o indivíduo desenvolve maior parte das atividades cognitivas pertinentes a ele, sejam elas: motoras, linguísticas afetivas ou perceptivas. Na manifestação lúdica verifica-se uma série de atividades que requer o uso da cognição, da motricidade, das habilidades sociais e afetivas que contribuem no processo de aprendizagem da criança, uma vez que estimula a linguagem natural dela que é o brincar. Essa constatação pôde ser observada na utilização dos jogos: Cara a Cara, El Tesoro de la Selva, Ubongo, Senhor Cabeça de Batata - Monta Batata e Pula-Pula em visitas realizadas por diferentes instituições ao longo dos meses de junho a agosto às terças e quintas-feiras. Posto isso, encontramos nas ações extensionistas do CELULA um ambiente lúdico favorável para as crianças demonstrarem um interesse muito maior em aprender, pois quando o assunto é brincar, a criança domina esse território já que são elas as grandes criadoras dessa linguagem. Concluímos que nesse contexto o programa CELULA tem grande importância no processo de ensino e aprendizagem lúdica da criança e na formação lúdica do educador no que se refere ao espaço acadêmico de ensino e pesquisa.

Palavras-chave: Lúdico. aprender. brincar. jogos.