

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 pode 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.