

12º SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E EXTENSÃO DA UEMG

Interações Educacionais entre A Ludicidade e o Corpo

Swelen Diniz Ferreira

Vânia Piedade do Carmo Haramoto

Email para contato: dinizferreira@oi.com.br

Palavras chave: Corporeidade; Performance; Processo Criativo; Maneiras de Fazer; Educação

INTRODUÇÃO

A comunicação apresenta resultados parciais do Projeto Integrado (pesquisa, extensão e ensino): teatro cômico popular e educação (Etapa II – O Tempo nas brincadeiras e nos jogos: as crianças e as larvas). O projeto está articulado com os propósitos LABRINC e do Núcleo Educação Subjetividade e Sociedade. O Projeto Integrado possui dois planos de trabalho: a) Atividade Lúdica Na Educação: o espontâneo e o didático que busca analisar as aproximações e os distanciamentos entre atividades lúdicas vivenciadas pela própria criança e as atividades lúdicas utilizadas como instrumento educacional nas escolas e b) Os “Jogos com o Corpo”: O Fantasma do Sujeito procura analisar o corpo e suas possíveis interferências corporais a partir de uma reflexão sobre o conceito de performance e sua abrangência.

METODOLOGIA

Os procedimentos aplicados aos Planos de Trabalho se articula com uma prática experimental e seus os respectivos desdobramentos teóricos e práticos dessa ação segundo uma discussão e experimentação de temas que privilegiam o teatro, o jogo e a educação. Os conceitos “maneiras de fazer”, processo criativo, jogo e performance possibilitam percorrer um caminho para o entendimento do jogo como instrumento de uma determinada prática educativa.

RESULTADOS

Nessa fase podemos indicar que estamos na montagem do quadro de referência informativa e conceitual a partir da leitura e fichamento da bibliografia prevista nos planos de trabalho. Quanto à frente de trabalho com fontes documentais estamos elaborando um questionário que será aplicado aos graduandos da UEMG/Barbacena com o intuito de obter informações sobre o entendimento que os graduandos fazem do lúdico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Seguindo a hipótese de que a pele torna-se o meio de comunicação nos será permitido pensar a experiência do corpo e sua relação com o mundo ao serem analisados os “jogos corporais” da contemporaneidade que interrogam os limites e as fronteiras entre o individual e o social, o masculino e o feminino, a vida e a morte, a natureza e a cultura e o natural e o artificial. A convicção de que a espontaneidade é o aspecto principal da arte, reconhecendo que a técnica é o caminho para que se possa chegar à criatividade, revisando sistematicamente, os métodos e as técnicas em busca de novas atuações, não deixando de unir o contexto social do sujeito para uma importante base de seu aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. (v. 1 – Introdução – v. 2 - Formação Pessoal e Social).

HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-modernidade. São Paulo: DP&A Editora, 2005.

MARCELLINO, Nelson de Carvalho. Pedagogia da animação. São Paulo: Papyrus, 1990.

O Percevejo. Revista de Teatro, Crítica e estética, ano 11, n. 12, 2003, pp. 5-233. Número dedicado ao Estudo da Performance.

SLADE, Peter. O jogo dramático infantil. São Paulo: Summus, 1978.