



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
CURSO DE BACHARELADO EM TEATRO

MOISÉS ALMEIDA DE PIA

A UTILIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS POPULARES BRASILEIRAS
NA PREPARAÇÃO CORPORAL DO ATOR

JOÃO PESSOA

2019

MOISÉS ALMEIDA DE PIA

A UTILIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS POPULARES BRASILEIRAS
NA PREPARAÇÃO CORPORAL DO ATOR

Monografia apresentada ao Curso de Teatro do Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Teatro.

Orientador: Prof. Ms. Heráclito Cardoso de Oliveira

JOÃO PESSOA

2019

P581u Pia, Moisés Almeida de.

A utilização das brincadeiras populares brasileiras na
preparação corporal do ator / Moisés Almeida de Pia. -
João Pessoa, 2019.

42 f. : il.

Orientação: Heráclito Cardoso de Oliveira.
Monografia (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Brincadeira. Memória. Preparação corporal. I.
Oliveira, Heráclito Cardoso de. II. Título.

UFPB/CCTA

MOISÉS ALMEIDA DE PIA

A UTILIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS POPULARES BRASILEIRAS
NA PREPARAÇÃO CORPORAL DO ATOR

Monografia apresentada ao Curso de Teatro do Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Teatro.

Aprovada em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Heráclito Cardoso de Oliveira (Orientador)
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof.^a Ms. Maria Eleonora Montenegro de Souza
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof.^a Ms. Juliana Costa Ribeiro
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

DEDICATÓRIA

A minha família, aos meus antigos professores de Pilões, aos meus amigos de infância que passaram boa parte da sua vida brincando comigo e aos atores que participaram desta pesquisa.

AGRADECIMENTO

A Deus, em primeiro lugar.

Aos meus familiares que me apoiaram nesta caminhada acadêmica.

Aos professores do curso de Teatro da UFPB, pois cada um com suas particularidades contribuíram para a construção de minha identidade enquanto profissional.

Ao meu orientador Heráclito Cardoso de Oliveira que me apoiou no processo de construção deste trabalho.

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O presente trabalho tem como tema “A utilização das brincadeiras populares brasileiras na preparação corporal do ator”. O objetivo é utilizar as brincadeiras populares como uma nova possibilidade para a preparação corporal dos atores em seu processo artístico. O uso das brincadeiras poderá auxiliar no processo evolutivo do sujeito, contribuindo também para o seu desenvolvimento e o pensar crítico, pois a brincadeira se tornará um recurso que pode ser utilizado para facilitar o processo criativo e cognitivo do mesmo. A escolha deste tema surgiu das necessidades de compreender e conhecer a importância e como trabalhar as brincadeiras durante o processo criativo, tendo em vista a preocupação de fazer um resgate das brincadeiras experienciadas pelos atores durante a infância. Com esta iniciativa o pesquisador propôs realizar laboratórios para tornar o preparo corporal dos atores mais prazeroso e agradável. Ao experienciar as brincadeiras durante a preparação corporal, os atores tiveram a oportunidade de reviver as suas memórias e trazer o passado para o agora, pois a memória possibilita que o sujeito tenha uma reavaliação e um autoconhecimento de si. E é partindo dessas possibilidades favorecidas pela memória que o ator pode construir seu treinamento durante o laboratório proposto pelo pesquisador. Entende-se que a brincadeira é considerada um recurso didático valioso para o desenvolvimento do sujeito, sendo um potencial que pode reduzir o suposto medo de aprender. E, por fim, o pesquisador apresenta seus questionamentos partindo das dificuldades que o mesmo enfrentou em seus laboratórios e conclui sua pesquisa mostrando que a brincadeira pode sim proporcionar uma aproximação dos atores ao universo recreativo, tornando-os capazes de transformar os seus treinamentos em algo significativo durante o processo criativo.

Palavras-chaves: Brincadeira. Memória. Preparação corporal.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como tema "La utilización de los juegos populares brasileños en la preparación corporal del actor". El objetivo es utilizar los juegos populares como una nueva posibilidad para la preparación corporal de los actores en su proceso artístico. El uso de las bromas puede auxiliar en el proceso evolutivo del sujeto, contribuyendo también para su desarrollo y el pensar crítico, pues el juego se convertirá en un recurso que puede ser utilizado para facilitar el proceso creativo y cognitivo del mismo. La elección de este tema surgió de las necesidades de comprender y conocer la importancia y cómo trabajar los juegos durante el proceso creativo, teniendo en vista la preocupación de hacer un rescate de los juegos experimentados por los actores durante la infancia. Con esta iniciativa el investigador propuso realizar laboratorios para hacer la preparación corporal de los actores más placentero y agradable. Al experimentar los juegos durante la preparación corporal, los actores tuvieron la oportunidad de revivir sus memorias y traer el pasado al ahora, pues la memoria posibilita que el sujeto tenga una reevaluación y un autoconocimiento de sí. Y es partiendo de esas posibilidades favorecidas por la memoria que el actor puede construir su entrenamiento durante el laboratorio propuesto por el investigador. Se entiende que el juego es considerado un recurso didáctico valioso para el desarrollo del sujeto, siendo un potencial que puede reducir el supuesto miedo de aprender. Y, por fin, el investigador presenta sus cuestionamientos partiendo de las dificultades que el mismo enfrentó en sus laboratorios y concluye su investigación mostrando que el juego puede sí proporcionar una aproximación de los actores al universo recreativo, haciéndolos capaz de transformar sus entrenamientos en algo significativo durante el proceso creativo.

Palabras claves: Juegos. Memoria. Preparación corporal.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Imagem da igreja onde acontecia a brincadeira	6
FIGURA 2 - Imagem dos atores na primeira etapa do processo com a laranja.	19
FIGURA 3 - Imagem dos atores na primeira etapa do processo com a laranja.	19
FIGURA 4 - Imagem dos atores na segunda etapa do processo sem a laranja	20
FIGURA 5 - Imagem dos atores na segunda etapa do processo sem a laranja	20
FIGURA 6 - Imagem dos atores na primeira etapa do processo com o limão	21
FIGURA 7 - Imagem dos atores na primeira etapa do processo com o limão	22
FIGURA 8 - Imagem dos atores na segunda etapa do processo sem o limão	22
FIGURA 9 - Imagem dos atores na segunda etapa do processo sem o limão	23
FIGURA 10 - Imagem das atrizes na primeira etapa do processo com o balão.....	24
FIGURA 11 - Imagem das atrizes na segunda etapa do processo sem o balão.....	25
FIGURA 12 - Imagem das atrizes na segunda etapa do processo sem o balão.....	25
FIGURA 13 - Imagem das atrizes no treinamento com a brincadeira cabo de guerra....	26
FIGURA 14 - Imagem das atrizes no treinamento com a brincadeira cabo de guerra....	27

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I – MEMÓRIAS E O BRINCAR	4
1.1. O meu brincar na infância.....	4
1.2. Percepção do Eu.....	7
1.3. Memória e identidade	9
1.4. Eu memória.....	10
CAPÍTULO II – BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS	11
2.1. O que é o brincar?	11
2.2. O brincar por brincar, jogos e metas.....	13
2.3. Como o brincar possibilita o desenvolvimento do sujeito	14
CAPÍTULO III – AS BRINCADEIRAS NO TREINAMENTO DO ATOR	16
3.1. Do brincar ao processo criativo	16
3.2. Processo Criativo	18
3.3. A utilização das brincadeiras em oficinas.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS	30

INTRODUÇÃO

O presente trabalho ressalta a importância das brincadeiras no processo de treinamento do ator, enfatizando o uso da brincadeira como um recurso que poderá ser utilizado pelos atores que estão em processo de criação artística.

Diante de uma sociedade tecnológica e informacional na qual vivemos, faz-se necessário refletir sobre a prática das brincadeiras e a necessidade de resgatá-las nas diversas situações ensino/aprendizagem. Contudo, sabe-se que não é o fato de fazer uso delas como um recurso que vai garantir um bom treinamento para o ator, pois o recurso não vai superar o papel do seu diretor, mas sim auxiliá-lo.

Diferente da formação dos atores em escolas de teatro ou em sua preparação em grupo, o uso do treinamento laboratorial com as brincadeiras pareceu-me se o melhor caminho para o conhecimento e a experimentação que eu buscava no início da graduação do bacharelado em teatro.

Desse modo, o objetivo principal deste trabalho é discutir e propor uma reflexão sobre o tema brincar no treinamento do ator.

Partindo de uma análise de caráter bibliográfico e experimental, os objetivos específicos buscam identificar importantes pontos relacionados à temática, e considerando a importância fundamental da pesquisa de campo para estabelecer o diálogo entre a teoria e a prática. De início, fez-se necessário conhecer um pouco da história da minha infância, e também explicar como as brincadeiras contribuíram para a minha formação enquanto ser social.

Os procedimentos metodológicos que escolhi para esta pesquisa foram os laboratórios práticos realizados em três momentos. Uso do estudo dedutivo, para ampliar os conhecimentos acerca do laboratório, e a pesquisa também é descritiva, porque parte de um estudo de caso procurando inserir-se no contexto geral das metodologias experimentais do ator.

Dessa forma, a presente monografia encontra-se estruturada em três capítulos:

O primeiro capítulo intitulado “**Memórias e o brincar**” corrobora de maneira sucinta a importância e a necessidade de fazer um resgate das brincadeiras que vivenciei na minha infância, por isso relato como foi minha vivência com elas, tento de uma forma

descritiva deixar explícito a sua importância na formação do sujeito, e tomo como base alguns autores para tentar explicar esta importância da utilização da brincadeira no desenvolvimento do sujeito.

O segundo capítulo “**Brinquedos e brincadeiras**”, busco em diálogo com alguns autores, encontrar uma definição e compreensão do brincar no processo evolutivo do sujeito. Apresento neste capítulo minhas argumentações com base nas leituras de pesquisas que a mim foram apresentadas durante a graduação e dos meus conhecimentos pessoais, ao relacionar minhas experiências enquanto brincante dentro do processo.

No terceiro capítulo “**As brincadeiras no treinamento do ator**”, encontra-se os procedimentos metodológicos que escolhi para obter as respostas necessárias sobre o projeto idealizado. Nele se encontra de forma descritiva os laboratórios realizados, destacando os pontos negativos e positivos apresentados durante o processo laboratorial.

Esta pesquisa procura dar ao leitor/ator uma visão mais ampla sobre o papel da brincadeira e sua importância no treinamento, abordando questões referentes à sua utilização como complemento e contribuição para um treinamento mais consciente e proveitoso, indicando como uma forma de sugestão a ser trabalhada no seu processo criativo.

O período em que vivemos possui características bastante específicas e relativas à história da vida de cada um. O sujeito acaba estabelecendo um determinado vínculo de caráter pessoal e duradouro com as pessoas e dos objetos que o cerca, fazendo assim parte de si, de suas memórias, isto é, da formação do seu eu.

O brincar possui um papel fundamental no desenvolvimento do sujeito, uma vez que contribui decisivamente na construção da autonomia e da convivência autêntica do mesmo. É a sua vivência com o outro e com as culturas que vai decodificando a sua realidade, denotando-a e conotando-a segundo sua história de vida e sua cultura. Desta maneira, as decisões e atribuições de valor da criança pequena dependem muito do que ela observa ao seu redor.

Nesta pesquisa tentarei explicar como a brincadeira poderá possibilitar ao sujeito a construção da reflexão, da autonomia e ainda da criatividade, tendo uma importância fundamental na construção de sua inteligência e de seu equilíbrio emocional, contribuindo assim para a sua afirmação pessoal e integração social.

É importante salientar que os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's abrem caminhos para que o sujeito tenha um processo de educação mais democrático, já que cria mecanismos para que se leve em consideração os conteúdos e propostas regionais e adequando-se às realidades culturais mais específicas do sujeito. E, por isso, a necessidade de associar o brincar na interpretação de conteúdos educacionais.

A brincadeira como recurso didático é um bom incentivo à qualificação do ensino nas aulas de qualquer linguagem.

Neste sentido, espera-se que este trabalho, quando divulgado, possa trazer alguma contribuição para o ator em seu treinamento, como também contribuir nas reflexões sobre a prática das brincadeiras durante o seu processo criativo, além de promover o desenvolvimento em seu trabalho artístico, a criatividade e habilidades de concretização pessoal.

CAPÍTULO I – MEMÓRIAS E O BRINCAR

1.1 O meu brincar na infância

A brincadeira sempre esteve presente em minha vida. Ela foi transmitida pela minha família e pelo povo que vive em minha cidade por várias gerações, seja na prática do brincar ou no processo de criação do brinquedo.

Na minha infância existiam brincadeiras com as quais eu não podia brincar, por acreditarem ser algumas delas específicas para os meninos e para as meninas, ou seja, existiam limitações mesmo naquelas praticadas coletivamente. Com estas limitações eu, enquanto criança, não podia experienciar essas brincadeiras por conta do preconceito de outras crianças e de alguns adultos.

Segundo Castro (2016, p. n.p):

Não faz o menor sentido a ideia de que as meninas devem brincar de certos jogos e com determinados brinquedos e os meninos, com outros. Isso é apenas reflexo da sociedade em que vivemos, e proveniente de uma divisão criada pelo mundo dos adultos. Ajudar a perpetuar essa diferença é limitar o processo de aprendizado das crianças nas atividades lúdicas e incentivar preconceitos futuros.

Eu nunca me permiti ser limitado pelas pessoas: fui e ainda sou brincante de todas as brincadeiras que aprendi na minha infância. Porém, esse permitir tinha suas consequências, pois eu acabava sendo xingado de menininha, de veado, dentre outros xingamentos machistas com o propósito de me machucar. Muitas vezes eu me preocupava com o que as pessoas falavam; mesmo assim eu me atrevia e brincava.

As brincadeiras foram essenciais na minha infância, ajudando no meu processo de aprendizagem, no meu desenvolvimento perceptivo e na minha imaginação. Ao voltar às memórias do passado, pude observar que as brincadeiras das quais participava propiciavam o desenvolvimento da minha imaginação e dos demais que brincavam junto comigo. Além de fortalecer o espírito de colaboração e a socialização, ajudava-nos a compreender melhor o mundo.

Existe uma grande quantidade de brincadeiras populares conhecidas em Pilões-PB (cidade em que passei toda a minha infância), que fizeram, e ainda fazem, a alegria de muitas crianças, mesmo com o avanço da globalização. Houve um distanciamento das

crianças nessa nova geração, é claro, mas, mesmo assim, as brincadeiras não deixaram de ser apreciadas, apesar de correrem um grande risco de serem extintas.

Uma das lembranças que pude cultivar em relação ao brincar foi com a professora Lenir, da 3ª série do Fundamental I, que compartilhava algumas brincadeiras que tinha aprendido em sua infância. Com ela a minha turma aprendia a trabalhar em coletivo, e também a se perceber enquanto seres que pensam, que possuem agilidade e inteligência.

De acordo com Bahia (2009, p. 20):

O brincar em situações pedagógicas educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como também permite aos professores aprender sobre as crianças e suas necessidades. Isso significa dizer que no contexto escolar, os professores precisam compreender “onde as crianças estão” em seu desenvolvimento e aprendizagem, o que, por sua vez, traduz-se no ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios motor, cognitivo e afetivo.

Brincávamos de pega-bandeira e de baleado; essas eram as brincadeiras que a professora Lenir utilizava durante o intervalo. Com elas aprimorávamos nossa comunicação mútua, nosso espírito de equipe e também a aproximação e a socialização.

Já no fim da minha infância a experiência que tive com o brincar já não era tão limitada para mim, pois junto com as minhas irmãs pude compartilhar as brincadeiras que havia aprendido e conhecia outras novas com elas. Infelizmente fui uma criança que cresceu distante das irmãs, e só quando pude ter contato com elas é que comecei a conhecê-las melhor – e foram as brincadeiras que propiciaram isso. Não existiam limites entre nós; brincávamos do que queríamos. Brincar de amarelinha, *Power Rangers*, pular corda e de fazer comidinha, por exemplo, eram as nossas melhores brincadeiras. Éramos crianças que faziam coisas de crianças.

Segundo BAHIA (2009, p. 34):

A brincadeira é uma maneira que as crianças utilizam para interpretar e conhecer o mundo, os objetos, a cultura, as relações, as emoções, os conflitos e contradições e os afetos das pessoas. É uma situação privilegiada de aprendizagem, em que ela atinge níveis complexos nas interações, podendo recriar e estabelecer contato com as normas e os conteúdos vivenciados no cotidiano escolar e não-escolar.

Eu sempre fui aquele tipo de criança que adorava brincar com as outras crianças do meu bairro, criávamos e recriávamos as brincadeiras. Não existia hora específica para se brincar e adorávamos uma adrenalina. O pega-pega era conhecido por nós como *toca* e sempre procurávamos brincar nos lugares mais arriscados que existiam em nossa cidade – um desses lugares era a igreja católica situada no centro da cidade, que tinha uma escadaria alta onde gostávamos de brincar. Podemos ver na figura 1 a igreja onde brincávamos todas as noites de *toca*.

Figura 1: Imagem da igreja onde acontecia a brincadeira



Fonte: Internet (paraíba criativa)

As escadarias da igreja serviam como obstáculos para que não fôssemos pegos pelo pega da vez. gostávamos de brincar neste local por causa da adrenalina que ele causava, mesmo sem saber que essa adrenalina nos proporcionava agilidade, confiança e acima de tudo um trabalho coletivo; arriscar-se nem sempre era divertido, mas gostávamos.

De acordo com Machado (2003, p. 21):

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideais e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem, se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura.

Quando a criança brinca está fazendo com que as brincadeiras sejam uma importante ferramenta para o fortalecimento da sua cultura, e também um processo

interativo e reflexivo que amplia seus conhecimentos sobre o mundo em que vive e sobre si mesma.

A brincadeira, durante minha infância, colaborou na construção do meu entendimento enquanto ser social e cultural. Como já disse anteriormente, ela contribuiu na minha socialização e me inseriu em uma cultura. Cultura esta, que hoje pode estar sofrendo com a globalização, isto porque as brincadeiras vão se modificando no decorrer dos anos ou se adaptando.

Para Arroyo (1994, p. 88):

A infância não existe como categoria estática, como algo sempre igual. A infância é algo que está permanentemente em construção. Refiro-me à própria concepção de infância, que está em permanente construção. Sendo assim, à medida que os interesses da sociedade mudam, a infância também se modifica.

E, partindo desse ponto de vista, percebo que as crianças nos dias atuais são diferentes daquelas da minha época, pois hoje, com a tecnologia, as crianças foram se “distanciando” das brincadeiras criativas e dando mais importância as novas tecnologias, como por exemplo: Jogos *on-line* e a jogos em aplicativos oferecidos na *internet*.

1.2 Percepção do Eu

A formação do sujeito ocorre na vivência de suas experiências de vida. De acordo com Kishimoto (2010, p. 01), a formação do sujeito se dá quando ele passa a ter contato com objetos e brinquedos e fazendo uso desses materiais. E quando observa as outras crianças e as intervenções da professora (ou professor), ele aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, reproduz e/ou recria novas brincadeiras. Com isto, ele passa a garantir a circulação e preservação da cultura lúdica.

O brincar é um instrumento pedagógico indispensável para a formação de um sujeito, o que implica dizer que contribui para sua construção, tornando-o saudável e também um sujeito pensante. Através do brincar pode se desenvolver uma linguagem, uma socialização entre os indivíduos. Além disso, as brincadeiras contribuem para a conscientização corporal daqueles que as utilizam como exercício físico: nas escolas, por exemplo, boa parte do corpo docente utiliza as brincadeiras no horário do intervalo como um meio de trabalhar dispersão dos alunos.

Uso como exemplo a escola pelo fato de que nela o sujeito está em processo de formação, mediado principalmente pelos educadores, num processo que não se restringe apenas à leitura e a escrita, mas principalmente pelas interações que o sujeito pode ter quando passa a brincar. Para que isso aconteça os educadores precisam compreender a psicologia do brinquedo, isto é, como ele poderá contribuir na formação deste sujeito.

A brincadeira abre um universo de possibilidades criativas, pois ela permitirá que o brincante transite pelo imaginário e o real – isto acontece quando o espaço e o tempo passam a significar outras coisas.

Segundo Santos (2017, p. 12):

O desenvolvimento das crianças ocorre desde o nascimento através da interação com o meio em que vive possibilitando às crianças a aprendizagem e o avanço de suas capacidades. Desta forma adquire maturação que lhes servirá de base, para a vida adulta. As atividades lúdicas fazem parte do desenvolvimento das crianças, uma vez que o brincar possibilita situações de aprendizagem, de maneira que aconteça de forma natural, prazerosa e sugestiva, pois não podemos falar de infância sem relacionar com ludicidade.

Nessa perspectiva, a criança, ao dialogar com o lúdico, não só estará explorando o mundo que está ao seu redor, mas, também, aprimorando seus sentimentos, ideias, fantasias, dialogando com o real e o imaginário.

Quando eu brincava na minha infância, não existia muito espaço para a violência: brincávamos sem nenhuma intenção de machucar alguém, os acidentes aconteciam de forma natural – o que é comum quando as crianças brincam. Entretanto, quando me distancio do passado percebo que brincávamos e vivíamos em mundos diferentes, e não tínhamos o mesmo pensamento. Digo isto porque embora as brincadeiras auxiliassem na nossa aproximação, isso não implicou em dizer que nós iríamos seguir o mesmo caminho.

Para Rodrigues (2009, p. 19):

O brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Ele envolve complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia, sendo marcado como uma forma particular de relação com o mundo, distanciando-se da realidade da vida comum.

Quando criança, uma das brincadeiras mais comuns entre meus amigos era “Polícia e Ladrão”, esta brincadeira é uma adaptação do “pega-pega”. Quase todos os dias brincávamos até ficarmos exaustos. Nessa brincadeira o corpo, a imaginação e a sonoridade obtida pela boca era primordial para que ela funcionasse, pois a boca emitiria o som das balas e a imaginação, junto com o corpo, teria que ser usada pelo atingido para uma representação dramática.

Para Vygotsky (1991, p.62) existem dois elementos importantes nas brincadeiras infantis: uma é a situação imaginária e a outra as regras. O brincar poderá ser um espaço no qual o sujeito observará a coordenação das experiências prévias daquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento que se brinca. É pela repetição daquilo que já conhecem que o sujeito promoverá a ativação da memória, atualizando seus conhecimentos prévios ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária. O brincar neste sentido constitui-se, dessa forma, uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade.

Mesmo vivendo em uma realidade em que a pobreza é predominante em nosso país, não permiti que a essência da criança construída na minha infância morresse. Na verdade, ela ainda está sendo fundamental em meu processo de formação, uma vez que ela sempre estará presente em minhas memórias corporais, minhas ações e em meu pensar.

1.3 Memória e identidade

Reviver a memória é muito mais que trazer o passado para o agora, pois a memória possibilita que o sujeito tenha uma reavaliação e um autoconhecimento. E é partindo dessas possibilidades favorecidas por ela que o sujeito também poderá construir sua identidade.

Segundo Candau (2011, p.16), a identidade do sujeito é construída socialmente, sendo moldada a partir do momento em que o mesmo entra em contato com o outro e com a cultura em que está inserido.

Para Souza (2014, p.95), com o surgimento da globalização, a identidade do sujeito poderá sofrer várias transformações, a partir do momento em que ele dialoga com outras culturas ou ideologias, proporcionando assim uma interação com novos espaços.

A identidade, portanto, é algo mutável e sua construção poderá acontecer de maneira inconsciente, pois estará sempre em constante transformação.

1.4 Eu memória

A memória é algo que está ligada ao corpo. Neste sentido, o corpo se constitui por um conjunto de elementos sensoriais organizado pelo hábito. Portanto, a memória corporal passa a ser algo instantâneo quando o passado serve como base para a realização da ação. Neste mesmo pensamento, Candau (2011, p. 15) diz que:

A memória, então, traz para o momento presente as experiências passadas, gerando a sensação ilusória de que é possível reavivar o que passou, tornando o passado uma presença acessível. Essa é a impressão transmitida pela lembrança e, a partir disso, a memória atua como fonte de referentes identitários, pois “pela retrospectiva o homem aprende a suportar a duração: juntando os pedaços do que foi uma nova imagem que poderá talvez ajudá-lo a encarar a vida presente”

Quando os atores envolvidos no laboratório entram em contato com as brincadeiras, as suas memórias são evocadas, possibilitando que cada sujeito transforme suas lembranças em experiências criativas de forma lúdica.

Com a memória o corpo ganha novos sentidos e se transforma com a movimentação. São nossas marcas corporais, vindas do cotidiano ou de lembranças do passado. As brincadeiras populares são repassadas partindo das memórias, que se transformam em energia, trazendo autenticidade e renovando os outros sentidos.

No momento em que o sujeito evoca as emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias, possibilita que o brincar funcione como um cenário no qual ele mesmo se torne capaz não só de reviver suas memórias como também de recriá-las.

CAPÍTULO II – BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

2.1 O que é o brincar?

Na minha infância aprendi na escola que a brincadeira era tudo aquilo que pudesse fazer a criança se divertir, porém, o brincar ele pode ir além dessa perspectiva. No contexto social a brincadeira passa a ser representada de uma maneira que o sujeito brincante não apenas se diverte, mas também encontra possibilidades de se expressar, se relacionar com o mundo em sua volta e interagir consigo mesmo.

Atualmente sabe-se que as brincadeiras, e também os jogos infantis, podem ser representações da vida real do sujeito, que ajudam a desenvolver a sua capacidade de imaginar, pensar e agir por si próprio.

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Concordo com Kishimoto (2010), quando o mesmo afirma que a criança é capaz de compreender o mundo e que a mesma sabe de muitas coisas, pois acredito que, por meio das brincadeiras, a criança de fato estará estabelecendo uma relação entre suas experiências e o aprender.

Durante a minha graduação em licenciatura em teatro pude entender a brincadeira de outra maneira. O significado do brincar adquiriu novo sentido para mim a partir dos meus estudos sobre a sua utilização no ambiente escolar, onde as brincadeiras eram experimentadas pelas crianças de maneira que elas não só apenas brincassem, mas também passassem a entender a brincadeira como algo que possibilitasse uma interação com o universo artístico/criativo, aproximando-se do real.

O brincar é essencial, pois é brincando que o sujeito se mostra criativo e não se limita a uma relação simples com o real, isto porque o sujeito brincante passa a desenvolver o seu cognitivo, a motricidade, a sua imaginação, aprimora a criatividade, encontra novas formas de interpretações e habilidades de pensamento, passando também a tomar decisões.

Se o brinquedo fosse estruturado de tal maneira que não houvesse situações imaginárias, restariam apenas as regras. Entretanto sempre que há uma situação

imaginária nos brinquedos, também haverá regras. Através do faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto ou até mesmo de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas.

Quando passamos a analisar o brincar, seja em seu contexto histórico, cultural ou neurológico, iremos encontrar muitos pesquisadores que defendem a inserção do brincar no ambiente escolar, dentre eles podemos encontrar o Vygotsky, que, por meio de suas pesquisas, afirma que o brinquedo tem um papel essencial no desenvolvimento da identidade e da autonomia do sujeito, e que desde muito cedo o sujeito poderá se comunicar por meio de gestos, sons e de representar diversos papéis nas brincadeiras, desenvolvendo assim sua imaginação.

A imaginação é um processo psicológico, que possibilita a criança representar de forma consciente, principalmente na educação infantil, uma vez que as brincadeiras continuam ganhando espaço, trazendo novas possibilidades aos educadores e educandos no processo de ensino aprendizagem.

Introduzindo a brincadeira na formação da criança, ela estará experimentando novas possibilidades e explorando o mundo dos objetos, dos outros sujeitos, da natureza e da cultura, compreendendo e expressando por meio das diversas linguagens.

A importância da imaginação quando se brinca, relaciona-se com a cultura do sujeito, onde o mesmo coloca a brincadeira como ferramenta que auxilia na sua forma de se expressar, aprender e se desenvolver como cidadão.

Segundo Kishimoto (2010, p.2):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar

Através do brincar a criança aprende com muito mais prazer, pois a brincadeira se considera um caminho no qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e ao mesmo tempo desenvolvem novas perspectivas de vida. É brincando que a criança

experimenta, descobre, inventa, exercita e vivência experiências que enriquecem sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser criativo.

Como ator/pesquisador busco nas brincadeiras um apoio que possibilitará a outros atores encontrarem uma maneira de trabalhar o seu corpo em sua preparação para o personagem, tendo como ponto de partida a imaginação e a criatividade lúdica. Uma vez que esse sujeito poderá ter “dificuldade” em tentar se distanciar do jogar a brincadeira, pois o mesmo já possui suas memórias corporais adquiridas de quando brincava.

Para GOMES (2006, p.39):

Frequentemente os adultos sentem necessidade de retorno a uma espécie de felicidade infantil, a uma época de suas vidas onde razão e a emoção, o corpo e alma, o lúdico e a vida não se encontram separados. É um certo tipo de nostalgia reconfortante, cujo apelo, de modo invariável acaba no mundo do brinquedo, do jogo, da brincadeira – do lúdico.

Quando o adulto entra em contato com as brincadeiras, o seu corpo (que é memória) se manifesta de maneira que o movimento se reconstrói, o pensar se modifica e a construção de pensamento se transforma de maneira nostálgica.

2.2 O brincar por brincar: jogos e metas

Como foi apontado no tópico anterior, a brincadeira poderá ser considerada um instrumento central na aprendizagem do sujeito, pois ela permite que as crianças ou os adolescentes imitem os comportamentos dos adultos e vice e versa, isto é, pratiquem as habilidades motoras, processem as emoções e também aprendam a construir o seu próprio mundo. O brincar não é uma coisa volúvel.

O interessante da brincadeira é que a mesma pode ser utilizada com várias finalidades; uma dessas finalidades é apenas o brincar. Isto implica em dizer que o sujeito também possui autonomia para decidir se quer apenas brincar sem a intervenção de outra pessoa.

Segundo Kishimoto (2010, p.1):

É preciso desconstruir essa visão equivocada para pensar na criança inteira, que, em sua subjetividade, aproveita a liberdade que tem para escolher um brinquedo para brincar e a mediação do adulto ou de outra criança, para aprender novas brincadeiras.

Essa liberdade apresentada pelo Kishimoto, me permite entender que o sujeito pode ampliar e renovar sua atenção em relação ao mundo em que vive, diferente dos que brincam partindo de um objetivo ou de um comando para se alcançar metas.

No processo de transição da infância para a adolescência, as brincadeiras, para alguns sujeitos, não passam de uma simples diversão ou passatempo. Uma vez que estão relacionadas ao prazer, muitos brincam com o objetivo de se aproximar das pessoas. Este comportamento acontece muito no ambiente escolar, onde podemos encontrar o sujeito que brinca no recreio como meio de diversão, mesmo com um tempo limitado.

Os jogos, assim como as brincadeiras, possuem suas regras. O sujeito procura os jogos não só para se distrair, mas sim por conta das suas necessidades. O jogo permite que o sujeito se expresse através de seus sentimentos, suas ações, habilidades, e principalmente do seu caráter. Esse processo pode ser mediado por um adulto ou por meio de sua autonomia, assim como foi apontado no uso das brincadeiras.

2.3 Como o brincar possibilita o desenvolvimento do sujeito

Por meio do brincar o sujeito pode aprender, pois a brincadeira pode ser considerada um caminho no qual este sujeito poderá compreender o mundo em que vive e, ao mesmo tempo, desenvolver novas perspectivas de vida. Através das brincadeiras, o sujeito pode experimentar, descobrir, inventar, exercitar e vivenciar experiências que enriquecerão sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser criativo.

Segundo Silva; Santos (2009, p.13):

O brincar tem a função socializadora e integradora. A sociedade moderna cada vez mais tem sofrido transformações em relação ao brincar e ao espaço que se tem para brincar, os pais e os filhos têm pouco tempo para ficarem juntos e brincar. A escola acaba sendo a única fonte transmissora de cultura, onde ainda existem espaços para as crianças brincarem, tendo os profissionais de educação a incumbência de ensinar e resgatar as brincadeiras populares, mas não só isso, como também o jogo deve fazer parte do cotidiano das crianças, e seria usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, pois a atividade lúdica é benéfica ao aprendizado.

Quando Silva e Santos dizem que a escola acaba sendo o único espaço de recreação e resgate das brincadeiras populares, penso que o contexto escolar pode ser um intermédio entre o sujeito e as brincadeiras. Portanto, na escola, o professor poderá criar uma atmosfera de motivação que permita com que esses sujeitos participem ativamente

do processo ensino e aprendizagem, assimilando novas experiências e informações, incorporando atitudes e valores sociais. Para que essa aprendizagem existente entre o brincar e o aprender ocorra de forma natural, seria muito importante utilizar as brincadeiras vivenciadas pelo sujeito, com o objetivo de reconhecer de forma vivencial uma cultura já existente.

Percebe-se que com a chegada dos brinquedos tecnológicos, o sujeito passou a aprender outras brincadeiras, favorecendo com isso o esquecimento das brincadeiras que fazem parte de seu contexto cultural. Reforçando ou refletindo sobre este pensar, fala-nos Carneiro (2008, p. 5):

A TV e os demais equipamentos tecnológicos, videogames, jogos de internet, vêm crescendo assustadoramente entre os pequenos. Enquanto os últimos ainda constituem o universo de uma pequena camada da população, a primeira tem sido um movimento universal. Isso não significa negar a sua existência, mas analisá-la de forma mais criteriosa de modo que não traga tantas consequências funestas às nossas crianças.

Apesar de muitos professores com propostas pedagógicas renovadas possibilitarem as interações das brincadeiras na escola, ainda estão muito distantes de serem integradas realmente como recurso e metodologia do cotidiano escolar. No entanto, o uso das brincadeiras como prática pedagógica estão ligadas a atividades dirigidas, e que contribuem muito pouco para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da produção de cultura dentro de um currículo escolar

Segundo Carneiro; Dodge (2008, p. 91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

Desta forma, concluímos que a brincadeira pode ser vista como um recurso mediador no processo de ensino e do desenvolvimento do sujeito, tornando-o mais flexível, crítico, dinâmico, ético dentre outras qualidades. O ato do brincar enriquece a dinâmica nas relações sociais dentro e fora da sala de aula, isto é, possibilitando um fortalecimento das relações entre o sujeito para com os outros.

CAPÍTULO III – AS BRINCADEIRAS NO TREINAMENTO DO ATOR

Durante a minha graduação de licenciatura em Teatro pude experienciar, através das aulas práticas, várias possibilidades de como trabalhar os jogos teatrais no processo de criação, tanto nos espaços educacionais quanto no processo de criação para uma montagem teatral. Entretanto, sempre tive vontade de experimentar as brincadeiras populares como estímulos para o processo corporal do ator.

É através dessa vontade, portanto, que pretendo utilizar as brincadeiras no treinamento do ator, por entender que o corpo deste sujeito poderá possuir vícios corporais excessivos, tornando-o propício para ser trabalhado com algumas preocupações, possibilitando que esta pesquisa possa de alguma maneira contribuir na correção desses vícios e indicando outras possibilidades de trabalhar seu corpo.

Enquanto pesquisador entendo que a brincadeira é algo essencial no desenvolvimento do sujeito, pois ela possui uma dimensão histórica e cultural.

Com as brincadeiras os atores poderão estabelecer relações do momento e do ambiente com o corpo memória, como apontei anteriormente, e estas recordações serão perceptivas no corpo a partir do momento em que o sujeito se permita brincar e recriar suas memórias.

3.1 Do brincar ao processo criativo

Na minha infância existiam muitas brincadeiras. Tinham aquelas que nos provocava cansaço, como por exemplo: pega-pega, pega-bandeira, gulu, baleado, pula corda, pula elástico. Mas também existiam aquelas mais tranquilas de se brincar, como: esconde-esconde, bola-de-gude, pião, amarelinha, batatinha frita, passa o anel e pega-jaca.

São tantas brincadeiras que fizeram parte da minha infância que fica até difícil lembrar de todas, porém pretendo nesta pesquisa usar aquelas que acredito que melhor poderão auxiliar no desenvolvimento do processo criativo dos atores e em sua preparação artística.

É curioso lembrar da minha infância, refletir sobre essas lembranças e pensar nas possibilidades criativas que as brincadeiras podem proporcionar, a exemplo de quando eu me encontrava com os meus amigos, brincávamos de imitar aqueles personagens de filmes ou desenhos animados que assistíamos na TV. Os personagens que

mais imitávamos ou tentávamos imitar eram os Power Rangers, Dragon Ball e os personagens de Mortal Kombat. Buscávamos sempre ser bastante criativos nas imitações, principalmente quando um de nós era o personagem principal. Também tentávamos reproduzir ações do cotidiano dos adultos como: ir ao trabalho, o andar, o falar, o modo de se vestir e a forma como os mesmos interagiam entre si.

Para Silva; Souza (2010, p. 706):

Na brincadeira, a criança pequena tenta agir como adulto, incorporando aspectos da cultura. Tal ação, guiada pela imaginação, resulta da necessidade da criança e de seu desejo de incorporar elementos dispostos no real, por meio da construção de cenários lúdicos e da assunção de papéis sociais. A criança assume vários personagens para atingir seus objetivos nas interações, utilizando-se da palavra e do corpo como elementos que revelam os aspectos imitativos e criativos configurados nas relações criança-criança.

Penso que tais brincadeiras, como pula corda, passa o anel, gulu, batatinha frita e pega-pega, possibilitarão que os atores (re)inventem e (re)criem, partindo das próprias memórias. Neste sentido, as brincadeiras poderão ser uma ferramenta em potencial durante o processo criativo.

Para Siqueira (2016, p. 37):

A brincadeira deixa de ser apenas um campo exploratório para se tornar, também, um espaço de invenção; o corpo como experiência estética se (re)inventa, (re)cria, assume novos sentidos junto ao processo criativo, quando parte do universo lúdico. O sujeito social passa a ser capaz de se comunicar corporalmente com o mundo, pois viveu aquele momento como parte de um processo cooperativo, associativo, presentificado em sua própria realidade. Isso é ser corpo-expressivo, corpo-ação.

A utilização das brincadeiras, durante o processo criativo para a cena teatral, tem como objetivo possibilitar que os atores possam trabalhar a sua consciência corporal, a escuta de si e do outro por meio do corpo próprio, assim como também a memória em suas mais diversificadas camadas e a auto expressão criativa.

No início da graduação do Bacharelado em teatro, pude utilizar as brincadeiras como ferramenta que estimulasse o ator em seu processo criativo. O laboratório foi realizado na disciplina de Projeto Corporal, na qual os alunos que participaram estavam em seu processo criativo para a montagem de encerramento de curso.

Neste laboratório, tive a oportunidade de pôr em prática a minha curiosidade de saber se as brincadeiras poderiam auxiliar na preparação do corpo dos atores que estavam em seu processo criativo.

3.2 Processo Criativo

No laboratório do processo criativo foram utilizadas duas brincadeiras: a dança da laranja e a corrida do ovo na colher. Estas brincadeiras foram escolhidas para o laboratório pelos seguintes motivos: a brincadeira da dança da laranja poderá estimular a memória e o raciocínio, pois nela os brincantes poderão criar estratégias para se movimentar ou dançar em dupla e não deixar a laranja cair. Esta brincadeira também contribui na coordenação motora e na flexibilidade do corpo. E na brincadeira da corrida do ovo na colher é estimulada a agilidade, coordenação, o equilíbrio e a atenção dos brincantes.

Durante o processo criativo sugeri que os atores utilizassem as brincadeiras como ferramentas que pudesse auxiliar na criação de uma partitura corporal, a partir do momento em que os mesmos passassem a obedecer às regras estabelecidas pelas brincadeiras.

O laboratório foi dividido em duas etapas para cada brincadeira. As figuras 2 e 3 ilustram como aconteceu a primeira etapa do processo com a brincadeira da dança da laranja. Os atores teriam que utilizar os elementos que fazem parte da brincadeira e os níveis do movimento – alto médio e baixo¹, para criar sua partitura corporal.

¹ LABAN, Rudolf. Domínio do movimento. 5.ed. Edição organizada por Lisa Ullmann [tradução: Anna Maria Barros De Vecchi e Maria Sílvia Mourão Netto]. São Paulo: Summus, 1978.

Figuras 2 e 3: Imagens dos atores na primeira etapa do processo com a laranja.



Fonte: Disciplina de Projeto Corporal UFPB (2016)

Neste primeiro momento, como foi ilustrado nas figuras 2 e 3, os atores buscaram criar e/ou (re)criar sua partitura corporal usando o apoio de outro corpo e da laranja como estímulo para sua criação.

Na segunda etapa os atores continuaram o processo criativo, desta vez sem o auxílio da laranja, no entanto teriam que imaginar que ela ainda estava entre os dois corpos. Nas imagens 4 e 5 são ilustrados os movimentos desse segundo momento, onde a utilização da imaginação passa a ser usada pelos atores, sendo a memória criativa estimulada pela laranja.

Figuras 4 e 5: Imagens dos atores na segunda etapa do processo sem a laranja



Fonte: Disciplina de Projeto Corporal UFPB (2016)

Enquanto mediador do processo pude perceber que os atores buscaram ser bastante criativos na construção de sua partitura corporal, mesmo tendo que se preocupar com as regras da brincadeira. Na primeira etapa a regra era não deixar a laranja cair, e esta preocupação se fez bem visível. Já na segunda etapa não houve tanta preocupação, pois os atores, neste momento, teriam apenas o contato entre os corpos, porém utilizando a imaginação como ferramenta em sua criação.

Após a finalização da primeira e da segunda etapa do processo criativo com a brincadeira da dança da laranja, os atores se posicionaram em um espaço da sala, em fila, para continuar o laboratório com a outra brincadeira.

Na brincadeira da corrida do ovo na colher, realizei uma adaptação, ou seja, substituí o ovo por um limão. Não houve nenhum estranhamento dos atores nessa alteração, uma vez que o limão possui um peso um pouco semelhante ao de um ovo, ele é mais relaxado, pois o limão não quebra.

Com essa brincadeira foram utilizadas as mesmas etapas da brincadeira anterior, porém os atores trabalharam sua criatividade no corpo individualmente, também obedecendo às regras da brincadeira.

Na primeira etapa do processo com a brincadeira da corrida do ovo na colher, os atores teriam que se deslocar do espaço onde se posicionaram, andar pela sala e retornar para o ponto inicial com o limão ainda equilibrado na colher. Em seguida o ator deveria colocar o seu limão na colher do próximo ator, que iria realizar a mesma dinâmica. Nas figuras 6 e 7 os atores colocaram em prática as indicações sugeridas por mim, sendo que dessa vez utilizei um plano de fundo instrumental como auxílio para a construção da partitura.

Uma das regras da brincadeira é não deixar cair o limão. Ao deixar cair, o ator deve voltar para o fim da fila e o próximo dará continuidade.

Figuras 6 e 7: Imagens dos atores na primeira etapa do processo com o limão





Fonte: Disciplina de Projeto Corporal UFPB (2016)

Assim como no segundo momento do processo criativo com a brincadeira da dança da laranja, os atores também realizaram o mesmo trabalho de criação sem o elemento que faz parte da brincadeira. Neste segundo momento, como podemos ver nas figuras 8 e 9, os atores continuaram o trabalho já realizado com o corpo na primeira etapa, sendo que desta vez sem o limão na colher. Da mesma forma que foi utilizada a imaginação com a brincadeira anterior, em seu segundo momento os atores também usam nesta brincadeira afim de tentar continuar com a mesma sintonia.

Figuras 8 e 9: Imagens dos atores na segunda etapa do processo sem o limão





Fonte: Disciplina de Projeto Corporal UFPB (2016)

Ao término do laboratório foi realizado um *feedback* com os participantes com o intuito de pontuar o que funcionou e onde poderia melhorar. Uma sugestão apresentada por um dos participantes foi de adaptar as brincadeiras, como por exemplo a da laranja, ao invés de usar a laranja poderia usar outros objetos mais sensíveis, para que assim os atores não só trabalhassem seu corpo, mas também seu cérebro.

Também foi sugerido pelos participantes que usasse colheres de plástico na brincadeira do ovo na colher, pois elas facilitariam durante o processo já que são menos pesadas e fáceis de usar.

Este laboratório foi realizado, como dito anteriormente, no início da graduação do Bacharelado em Teatro. Foi a partir deste laboratório que surgiu a minha vontade de experimentar e pesquisar como as brincadeiras populares, já existentes e experienciadas por mim durante a minha infância, poderiam auxiliar no treinamento do ator em seus processos criativos.

3.3 A utilização das brincadeiras em oficinas

Além do laboratório realizado na disciplina de “projeto corporal” foram projetados mais dois laboratórios em formatos de oficinas. O primeiro foi realizado na MUAC², e o segundo em uma Escola de Teatro Infantil sediado no Teatro Ednaldo do Egypto.

² A MUAC – Mostra Universitária Artes em Cena – é um projeto de extensão realizado semestralmente por alunos da graduação de Dança e de Teatro da UFPB.

Cada laboratório selecionei três tipos de brincadeiras, na MUAC, utilizei a o cabo de guerra, o pula corda e mais uma vez a brincadeira da dança da laranja desta vez a mesma foi utilizada de outra maneira, invés de usar a laranja usei bolões de festa.

A proposta do laboratório realizado na MUAC, foi de experimentar as brincadeiras na preparação corporal fora do processo criativo, isto é, os atores envolvidos não utilizaram as brincadeiras com o objetivo de auxiliar na construção do seu personagem, mas sim de aquecer seu corpo.

Assim como no primeiro laboratório, cada brincadeira foi dividida em duas etapas, e mais uma vez sugeri que os atores utilizassem as brincadeiras com o intuito de auxiliar na sua preparação corporal, a partir do momento em que os mesmos obedecessem às regras estabelecidas por elas.

A primeira brincadeira utilizada neste laboratório foi a dança da laranja. Ela foi adaptada para que os atores pudessem explorar os sentidos do tato, olfato, audição e visão. Ao invés da laranja utilizei balões de festa e utilizei outro elemento (a venda). Com os olhos vendados os atores teriam não apenas a preocupação de deixar o balão cair ou estourar, mas também de não perder o contato com o outro corpo. Para isso, fez-se necessário utilizar todos os sentidos. Podemos entender melhor como aconteceu este primeiro momento através da figura 10.

Figura 10: Imagem das atrizes na primeira etapa do processo com o balão.



Fonte: Mostra Universitária Arte em Cena (2017)

Ao finalizar o primeiro momento as duas atrizes participantes tiveram que continuar vendadas e continuar o processo sem o balão. Como podemos ver nas figuras 11 e 12, fez-se necessário a utilização do contato corporal e das mãos. Assim como o primeiro laboratório as participantes teriam que utilizar os níveis do movimento em seu treinamento.

Figuras 11 e 12: Imagem das atrizes na segunda etapa do processo sem o balão.



Fonte: Mostra Universitária Arte em Cena (2017)

Quando o sujeito entra em contato com a brincadeira, o seu pensamento se distancia dos objetos e as ações surgem das ideias/intuições e não das coisas. As ações poderão ser regidas por regras e passam a ser determinadas pelas ideias e não pelos objetos. Nesta perspectiva há uma grande inversão da relação do sujeito com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. O sujeito não

realiza essa transformação de uma só vez, pois é extremamente difícil para ele separar o pensamento dos objetos. Foi o que aconteceu com as atrizes, mesmo sem o objeto, houve uma certa dificuldade de trabalhar o corpo sem distanciar o pensamento do balão.

A segunda brincadeira experienciada no processo foi o cabo de guerra. Através da figura 13 podemos compreender que nesta brincadeira, ainda utilizando os níveis do movimento, cada atriz teria um momento de condução no jogo, isto é, a atriz que conduzirá, faria com que a outra seguisse seus movimentos sem soltar a corda, como se estivessem segurando um cabo de vassoura.

Figura 13: Imagem das atrizes no treinamento com a brincadeira cabo de guerra.



Fonte: Mostra Universitária Arte em Cena (2017)

Finalizo a laboratório na MUAC com o pula corda, nessa brincadeira é preciso duas pessoas segurando as pontas da corda, como só havia duas atrizes neste processo fez-se necessário a minha participação na brincadeira. O pula corda pode ser brincado de diversas maneiras; muitas vezes nessa brincadeira os brincantes utilizam cantigas, assim ativando sua coordenação motora e interagindo com as cantigas populares.

Para este laboratório, como podemos ver na figura 14, usamos a brincadeira do relógio, que é outra maneira utilizada no pula corda. Cada participante terá seu momento de compor as horas do seu relógio, isto é, como o relógio tem doze horas, o participante da vez terá que pular a quantidade de cada hora do seu relógio. Caso o mesmo erre, parando ao bombear da corda, será a vez de outro participante realizar a mesma dinâmica.

Figura 14: Imagem dos atores no treinamento com o pula corda.



Fonte: Mostra Universitária Arte em Cena (2017)

O terceiro e último laboratório trouxe vários desafios. Uma das propostas do laboratório era experimentar as brincadeiras com atores em processo de montagem. Houveram duas tentativas em busca de sua realização. A primeira tentativa foi no Centro Cultural Piollin, no bairro do Roger, no centro de João Pessoa. No primeiro contato com o departamento do Piollin, ficou acertado que o laboratório iria acontecer com as crianças de 06 a 12 anos, mas 24 horas depois, a representante do departamento entra em contato informando que o laboratório não poderia acontecer, porque o monitor responsável pelas crianças argumentou que o laboratório iria atrapalhar o processo criativo delas, já que estava em seu estado final. Entretanto, o projeto que idealizei não iria atrapalhar o processo em nenhum momento, acredito, uma vez que o intuito dele é de proporcionar os atores novas possibilidades de treinar seu corpo para o seu processo criativo.

Como na primeira tentativa não obtive resultado, parti para a segunda e última. Entro em contato com um dos professores da Escola de Teatro Infantil do Teatro Ednaldo do Egypto. O mesmo possibilita que o laboratório aconteça, porém com algumas limitações: O laboratório teria o tempo de 30 minutos, pois seria durante o aquecimento das crianças antes do ensaio. Enquanto pesquisador me adaptei ao tempo ofertado, entretanto foram aparecendo outras dificuldades durante a realização do laboratório, ou seja, o responsável cancelava a realização do laboratório por conta do andamento do processo das crianças, ora o laboratório tinha seu tempo reduzido.

Neste laboratório também foram experienciadas três brincadeiras, a batatinha frita o passar o anel e a batata quente.

Diferente dos outros laboratórios, neste utilizei apenas uma etapa para a realização das brincadeiras no treinamento. O que me chamou atenção durante a sua realização foi a forma que os atores se relacionavam com as brincadeiras. Não houve um distanciamento delas como os outros tiveram nos laboratórios anteriores, mesmo com minhas orientações, pois quando entravam em contato com elas o desejo que possuíam naquele momento era apenas brincar.

No ato de brincar, o sujeito não se preocupa com os resultados, pois é o prazer e a motivação que possibilitará a realização das suas ações e exploração de forma livre, contribuindo assim para a sua espontaneidade e flexibilidade.

Por se tratar de criança, as brincadeiras foram usadas com auxílio do lúdico para o seu melhor entendimento. Como cada ator iria interpretar em seu processo criativo personagens animados, sugeri que cada um (a) idealizasse como seria aquele personagem brincando, desta forma poderia haver uma possibilidade do distanciamento das brincadeiras.

De fato, o que foi proposto aconteceu na brincadeira da batatinha frita e da batata quente. Por exemplo os atores foram bem criativos quando usaram a imaginação para compor o corpo do seu personagem.

Devido às limitações apresentadas durante o laboratório, fez-se necessário parar a sua realização, pois estava desgastante para a pesquisa e não estava tendo o resultado que esperávamos.

Diante dessa situação, finalizo este capítulo com um questionamento: Por que alguns grupos/instituições de teatro ainda se recusam às novas possibilidades de utilização de outras maneiras de treinamento corporal para os atores em seu processo artístico?

As respostas ainda não são definitivas, por isso que ainda persistimos nas pesquisas e nos experimentos, para que novas possibilidades possam surgir, assim os atores possam se apropriar de um processo criativo pessoal através das brincadeiras, para o seu treinamento de corpo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A expectativa em relação ao término desta monografia é de ampliar a compreensão e o conhecimento do leitor/ator sobre a utilização das brincadeiras no processo artístico do ator.

Porém, a pesquisa ainda caminha a passos lentos, sobretudo no que diz respeito ao treinamento do ator e principalmente à utilização das brincadeiras como recursos que poderiam auxiliar em seu processo criativo.

No contexto educacional, muitas vezes a brincadeira é vista como um pretexto para outras atividades, e dentro desta realidade as brincadeiras são usadas para que o sujeito na maioria das vezes apenas se divirta se distanciando do aprender.

Este trabalho busca oferecer, ainda que de forma sucinta, novas possibilidades para que o ator possa treinar a partir de um novo olhar para as brincadeiras e sobre o modo como elas podem ser trabalhadas.

Neste estudo iniciou-se uma reflexão sobre o valor que as brincadeiras populares possuem quando o ator entra em contato com elas durante o seu processo criativo, o que levou à conclusão de que a qualidade depende dos próprios atores, quando se permitem experimentar outras possibilidades, em seus treinamentos.

A brincadeira possui vários significados no cotidiano do sujeito e, se for utilizada de forma adequada, pode ser um agente facilitador em diversas situações que envolvam o raciocínio e a aprendizagem. Considerando o brincar como um processo de ensino-aprendizagem e sua importância como desenvolvimento cognitivo do sujeito, faz-se necessário a sua utilização na sala de aula por causa das contribuições que ela traz, pois a brincadeira poderá ser usada como um recurso pedagógico ou um passa tempo.

A brincadeira proporciona uma aproximação dos atores ao universo recreativo tornando-os capazes de transformar os seus treinamentos mais significativos durante os seus processos criativos.

Sendo assim consideramos que o uso das brincadeiras populares é importante no treinamento corporal do ator para auxiliar em uma preparação de qualidade durante o seu trabalho artístico, sendo também parte da formação de um sujeito crítico e reflexivo.

Espero que este trabalho possa contribuir como reflexão para futuras pesquisas e, quanto a mim, continuarei buscando as melhores formas de utilização dessa lúdica e importante ferramenta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARROYO, Miguel Gonzales. **O significado da infância**. in: simpósio nacional de educação infantil. Brasília. 1994.
- BAHIA, Maria Aparecida Lira. **A importância da brincadeira na Educação Infantil: desafios para a gestão escolar**. Cruzeiro do Oeste: UFSM, 2009. (Monografia de Especialização em Gestão Educacional).
- CASTRO, Eliza Botelho Penteado de. **Brincadeiras não tem gênero**. DreamKids. Blog dos Colégios. Estadão. São Paulo, 19 maio 2016. Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/dreamkids/brincadeiras-nao-tem-genero/>>. Acesso em: 29 ago. 2018.
- CANDAU, Joel. **Memória e identidade**. Trad. Maria Leticia Ferreira. São Paulo: Contexto, 2011.
- CARNEIRO, Maria. A. B.. **Infância e brincadeiras nas diferentes culturas**. 2008. (Apresentação de Trabalho/Conferência ou palestra).
- CARNEIRO, Maria Ângela Barbatto; DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2008.
- GOMES, J. C. S. **Brincar: uma História de Ontem e de Hoje**: UEC, 2006.
- KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. In: ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL, – Currículo em movimento. Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. p. 01 – 20.
- MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar. Atividades e materiais**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- MARCELLINO, Nelson C. **Pedagogia da Animação**, Campinas, SP: Papirus, 1999. (coleção corpo da motricidade)
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros curriculares nacionais – Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**. Brasília, 2000.
- RODRIGUES, Luzia Maria. **A criança e o brincar**. Mesquita: UFRRJ, 2009. (Monografia / Decanato de Pesquisa e Pós-Graduação).
- SANTOS, Geneí Gonçalves Ferreira. **A importância do brincar na formação do sujeito**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Edição 05, Ano 02, Vol. 01, p. 41-56, jul. 2017. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/importancia-do-brincar>>. Acesso em: 29 ago. 2018.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.), **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SANTOS, E. C. M; SILVA. A.F.F. **A importância do brincar na educação infantil**, São Paulo. 2009.
- SILVA, D. N. H; SOUZA, F. **O Corpo que Brinca: Recursos Simbólicos na Brincadeira de Crianças Surdas**. In: Psicologia em Estudo, Maringá, v. 15, n. 4, p. 705-712, out./dez. 2010.

SIQUEIRA, L. S. M; VELOSO. J. G. **Corpo-brinca:** o ato de brincar e a experiência criativa junto aos processos arte-educativos. REVISTA NUPEART. V, 17, p. 107-122, 2017.

SOUZA, Mariana Jantsch, **Memória como matéria prima para uma identidade:** apontamentos teóricos acerca das noções de memória e identidade Revista Graphos, vol. 16, n° 1, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4.ed.São Paulo : Martins Fontes, 1991.