

# TEATRO E TRANSVERSALIDADE: O JOGO COMO ARTICULADOR DE CONHECIMENTO E SABERES TRANSDISCIPLINARES

Naiara Virgínia da Silva<sup>1</sup>

## RESUMO

O presente trabalho descreve, analisa e propõe o jogo como articulador de conhecimentos e saberes transdisciplinares a partir de uma experiência desenvolvida no Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de licenciatura em Teatro da Universidade Federal de São João del-Rei. A experiência aconteceu na Escola Estadual Ministro Gabriel Passos durante as aulas de Artes. Utilizamos como metodologia a Impro, desenvolvida por Keith Jonhstone, que tem como objetivo treinar atores para a criação diante do público. Foram utilizadas músicas de *Funk ostentação* e o futebol de botão para construção de um jogo transdisciplinar.

**Palavras-chave:** Jogo. Teatro. Educação.

## INTRODUÇÃO

Desde quando conheci a licenciatura já sabia que não seria um trabalho fácil. Apesar de se tornar cada dia mais desafiador e desmotivador lecionar no País, creio que quem busca essa área é porque acredita que pode modificar de alguma maneira a Educação no Brasil.

Durante minha trajetória no curso de Teatro, pude conhecer um pouco o universo escolar e o espaço informal de ensino. Foi por meio das experiências como docente que tive noção da grandiosidade do jogo, do lúdico e de como estes tornam o aprender mais atrativo, despertando, assim, um maior interesse e envolvendo o aluno com os assuntos abordados em aula.

A proposta de prática pedagógica em Teatro, de que trata o artigo, é fruto da experiência adquirida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)<sup>2</sup> do curso de Teatro, do qual fui bolsista no período de 2010 a 2013, e foi iniciada em 2012, na Escola Estadual Ministro Gabriel Passos com os alunos do PAV<sup>3</sup> com continuidade em 2013 pelos alunos do nono ano da mesma escola.

A Escola Ministro Gabriel Passos fica localizada no bairro Bela Vista e atende aos alunos dessa comunidade e dos bairros Araçá, São Geraldo e São Dimas,

---

1 Graduada em Teatro (Licenciatura) pela Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) em 2014. Foi bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no período de 2011 a 2013 e voluntária em projetos de extensão do curso. Atualmente leciona na Escola Estadual Doutor Garcia de Lima como professora de Arte e finaliza o Bacharelado em Teatro na UFSJ. Contato: naiav.silva@gmail.com

2 A proposta do PIBID do curso de Teatro, “Jogo da arte e da sustentabilidade”, apresenta como objetivo principal a criação de uma metodologia de ensino transdisciplinar em que haja uma união do jogo com a arte e sustentabilidade.

3 PAV é um projeto de aceleração de aprendizagem, criado pelo governo de Minas Gerais, tendo como objetivo diminuir e igualar a diferença entre a idade e a série que está sendo cursada pelo aluno.

na cidade de São João del-Rei, sendo frequentada por alunos da primeira série (Fundamental I e II) ao terceiro ano do Ensino Médio. Seu horário de funcionamento é de sete às onze e meia da manhã e de uma às cinco e meia da tarde.

Seu espaço físico é bem precário, as salas são pequenas e muito próximas umas das outras. As aulas de Artes eram desenvolvidas dentro de uma dessas salas ou em um pequeno pátio no centro do prédio. Em geral, os alunos são carentes e em alguns casos vindos de famílias desestruturadas, em que o pai ou a mãe são presidiários. É comum também a presença de alunas que já são mães e de envolvimento com drogas ilícitas.

O trabalho desenvolvido foi pautado por alguns aspectos do jogo “futebol de botão” e da Impro, metodologia inicialmente desenvolvida por Keith Johnstone que, segundo Miguel (2010), tem como objetivo o treinamento de atores-improvisadores para a criação diante do público.

Quanto ao futebol de botão, ou futebol de mesa, como também é conhecido, é um jogo realizado com botões que representam os times e são movidos pelos jogadores com uma palheta. Para a pesquisa realizada, foram utilizadas algumas regras tradicionais do mesmo.

O que se pretende é discutir e propor o jogo como promoção de saberes transdisciplinares, buscando debater conceitos da Impro e do consumismo por meio de uma partida de futebol.

## **O CONCEITO DE JOGO**

Em momento algum de nossa vida deixamos de brincar, o jogo faz parte de todas as fases de nossa existência. Se a velhice toma conta do nosso corpo, a imaginação não envelhece, podendo assim estar disponível sempre para jogar.

O jogo é livre e sempre que é jogado possibilita uma gama de novas experiências. Quando jogamos saímos da vida “real”, e começamos a vivenciar o aqui e agora, algo que para Benjamin (1995) é o instante da experiência, é o lugar no qual o homem pode encontrar a si mesmo.

Todo jogo tem fim, porém não quer dizer que a influência dele sobre o indivíduo se encerre apenas ao ato de jogar. Quando jogamos pela primeira vez, obtemos uma série de conhecimentos acerca do universo do jogo e sobre a

relação do indivíduo consigo mesmo. Quando jogamos em grupo, essa relação de conhecimento se aplica a todos e possibilita o aprendizado pela interação. Ao repetirmos o jogo, criamos atalhos de acordo com as experiências vividas anteriormente, o que nos possibilita, assim, sempre aprender algo novo, mesmo que o jogo se repita.

[...] o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. (HUIZINGA, 2008, p.10)

Como se sabe, todo jogo acontece em um lugar antecipadamente demarcado e este lugar se torna sagrado no momento do jogo, pois, dentro deste ambiente, são estabelecidas regras para que ele aconteça. Segundo Huizinga (2008), jogo e culto não se distinguem;desse modo, o “lugar sagrado” não pode se destacar do espaço de jogo. Portanto, concluímos que, seja qual for o espaço do jogo, este pode ser considerado sagrado.

## **IMPRO NA ESCOLA**

O ensino tradicional<sup>4</sup> muitas vezes acredita que é necessário a quietude corporal para que aconteça o processo de aprendizado. A pedagogia teatral, segundo Moraes (2011, p. 45) “[...] preza por uma educação que se dá mediante dinâmicas corporais entre alunos-alunos e alunos-professores” (p.45), o que na maioria das vezes encontra-se em desacordo com o sistema tradicional, em que o aluno é condicionado a várias situações e há um grande controle de seu corpo.

[...] No trabalho do aluno com seu próprio corpo, com sua imaginação e emoções, é estabelecida uma espécie de enfrentamento com o espaço do entorno. Esse espaço vai sendo preenchido e construído à medida que o aluno se relaciona consigo mesmo e com o outro no ambiente escolar de forma participativa e criativa. (MORAES,2011, p.45)

A quietude corporal e a transferência de conhecimento que o sistema tradicional de ensino acredita que seja necessário para haver aprendizado colocam o aluno no lugar de espectador do seu ensino.

---

4 No ensino tradicional, somente o professor transmite conhecimento aos alunos, sendo considerado o detentor do saber.

Essa aprendizagem sem corpo, voltada para o acúmulo de conteúdos, com “imposição de ordem”, é justificada pela escola como necessária para “colocar limites”. Porém, esses limites que a escola impõe, com intuito educacional, possibilitam um controle sobre o sujeito a partir de seu corpo. (MORAES, 2011, p. 47)

Foucault (1999) relata sobre a docilidade do corpo, sobre como ele é moldado e como esse molde leva o ser humano a estar sempre subordinado. “O corpo humano entra numa maquinaria de poder que o esquadrinha, o desarticula e o recompõe.” (FOUCAULT, 1999,p.119). Para combater o controle que o corpo vai sofrendo no decorrer da vida, foi desenvolvido um trabalho com improvisação teatral tendo como base a metodologia criada por Keith Jonhstone (“Impro”).

A “Impro” tem como principal objetivo desenvolver a espontaneidade do ator, de modo que o ponto inicial seja a aceitação de suas próprias ideias. A “Impro” é trabalhada por meio de jogos que visam à liberação da criatividade e da imaginação.

Os exercícios que Jonhstone propõe a partir das considerações sobre o potencial imaginativo do ator e sua originalidade, visam a buscar a espontaneidade a partir da eliminação da preocupação com o erro, com o julgamento, enfim. Julgamento sobre si mesmo, que, de tão arraigado numa cultura que visa o “sucesso” a qualquer preço, tende a funcionar como uma trava e a impedir o melhor desempenho. (BORBA, 2004, p.70)

A partir dos conceitos trabalhados pela “Impro” e refletindo sobre o condicionamento, o enquadramento que é imposto aos alunos e ao “sucesso” que lhes é cobrado em todo momento da vida, a principal questão a ser desenvolvida neste trabalho diz respeito à espontaneidade e ao desbloqueio do aluno por meio do ensino do teatro.

Segundo Freire (1996, p. 21), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Com o treinamento de “Impro”, busco criar possibilidades para a construção do conhecimento ao desbloquear a criatividade do aluno, permitindo assim que ele possa se expressar sem medo de sofrer retaliações, sem julgar-se, sem reprimir suas ideias, tentando quebrar os moldes impostos pela sociedade e possibilitando-lhe a oportunidade de olhar para dentro de si, enfim, proporcionando-lhe autonomia em seu processo de aprendizagem.

## SUSTENTABILIDADE, OSTENTAÇÃO, CONSUMO E CONSUMISMO

Segundo o Relatório Brundtland, também conhecido como *Nosso Futuro Comum*, o “Desenvolvimento Sustentável é aquele que atende as necessidades do presente sem comprometer a possibilidade de as gerações futuras atenderem às suas necessidades”. Ou seja, o desenvolvimento sustentável visa buscar a conciliação entre o desenvolvimento econômico, a prevenção ambiental e o fim da pobreza no mundo.

Já o consumo, segundo consta no dicionário Aurélio, “é o ato ou efeito de consumir (comprar), gastar, extração de mercadoria, consumo de bens e serviços”. É o que permite atender nossas necessidades fisiológicas com a aquisição de alimentos, vestuários, imóvel, lazer, entre outras coisas.

O ato de consumir está cada vez mais presente em nossas vidas; com a tecnologia avançando cada dia mais, o crédito fácil possibilitando parcelar em várias prestações, as propagandas comerciais que estão cada vez mais agressivas. Segundo Serge Latouche em *Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno* (2009, p.17) “[...] nossa sociedade amarrou seu destino a uma organização baseada na acumulação ilimitada”. Estamos consumindo mais, muitas vezes sem necessidade e em alguns casos para além da capacidade econômica da pessoa.

Consumir faz parte da rotina do homem, é necessário. Será? Latouche (Op. Cit.) questiona o lugar do consumir, que está diretamente ligado ao crescimento, e questiona o lugar que hoje nos encontramos de trabalhar para consumir. Segundo ele, o desejo de consumir, a publicidade e a obsolescência acelerada dos produtos é o que sustenta a sociedade do consumo. Com uma propaganda bem elaborada, com a facilidade na hora da compra e com os produtos se tornando ultrapassados da noite para o dia, torna-se o consumo cada dia mais atrativo. Latouche (2009, p.18) diz que “A publicidade nos faz desejar o que não temos e desprezar aquilo de que já desfrutamos. Ela cria e recria a insatisfação e a tensão do desejo frustrado”.

As facilidades na hora de efetuar a compra (crédito farto) e o consumo ligado não só à necessidade, mas, também, ao bem-estar, ao prazer, ao “estar na moda”, fazem a sociedade consumir impulsivamente, sem pensar em suas economias ou até mesmo no meio ambiente. Isso é o consumismo.

Ao consumir de maneira excessiva, o consumidor age pensando em si, em benefício próprio, sem se preocupar com as consequências. O consumo exagerado

favoreceu o agravamento da crise ambiental. A crítica ao consumismo passou a ser vista como uma contribuição para a construção de uma sociedade mais sustentável, ou melhor, tendo consciência de que se continuarmos consumindo de maneira desregrada teremos problemas maiores do que já estamos vivendo.

Considerando o conceito de sustentabilidade proposto pelo supramencionado Relatório Brundtland, entre outros,<sup>5</sup> procurei nas aulas, com a utilização dos elementos do funk ostentação, instigar uma discussão sobre consumo e consumismo, buscando atentar para a importância de que cada um deve suprir suas necessidades sem prejudicar os outros.

## **FUNK OSTENTAÇÃO E CONSUMISMO**

Segundo o documentário “Funk Ostentação”, produzido por KondZilla,<sup>6</sup> essa modalidade se iniciou em São Paulo, na baixada santista, e ganhou conhecimento nacional em meados de 2011 por meio de videoclipes que tiveram milhões de acessos no *Youtube*.<sup>7</sup> Suas letras falam de preços altos de motos, carros, relógios, perfumes, joias, roupas de grife, tênis, bebidas importadas, entre outros. “Além dos carros de luxo, chamados pelos MCs de *naves*, é importante ostentar o *kit*, expressão que define os acessórios do vestuário: tênis, bermuda, camisa, anéis e colares, óculos escuros e boné” (PINTO, 2012).

Um dos artistas em destaque no momento é o MC Guimê (Guilherme Aparecido Dantas), um rapaz de 21 anos, de origem humilde, que ficou conhecido pelo seu primeiro trabalho “Ta patrão” e ganhou visibilidade com o Hit “Plaque de 100”, que no ano de 2012 foi um dos videoclipes mais vistos no *Youtube*. Seu trabalho mais recente, “País do futebol”, está com mais de 18 milhões de visualizações em cinco meses desde que foi lançado.

É relatado por vários MCs, no documentário “Funk Ostentação”, que os artigos caros citados nas músicas (conforme exemplificados) fazem referência a objetos que muitos sonham em ter. Na maioria das vezes, a realidade dos funkeiros não é aquela que está sendo cantada, e a maioria dos carros e joias que aparecem

---

5 Cf. SIQUEIRA, s/d.

6 Gravadora KondZilla. Especializados em videofonograma, atualmente com mais de 90 videoclipes e mais de 250 milhões de exibições no YouTube.

7 Youtube é um site que permite que seus usuários compartilhem vídeos.

nos vídeos são alugados ou emprestados por lojas, exclusivamente para a realização do vídeo.

De qualquer modo, pode-se observar o contexto do *funk ostentação* por alguns lados, dos quais destaco dois: o primeiro é a vontade de ter o padrão de vida “classe A”. Em alguns lugares, “classe A” é ter uma condição de vida digna e não ser discriminado ou menosprezado pela burguesia e pela polícia; o segundo ponto que destaco é o fato de que algumas pessoas que não têm condições de comprar uma roupa de marca, buscam na criminalidade as realizações cantadas no *funk ostentação*, gerando um problema social.

Em vários artigos de jornais e depoimentos em redes sociais, de um lado faz-se a crítica do *funk ostentação* por dar tanta importância ao consumo e à ostentação e, de outro, o engrandece, pois foi por dele que comunidades carentes conseguiram observar que também podem ter um padrão de vida melhor, segundo consta em depoimentos no documentário já referido, e que está sempre presente no discurso dos MCs.

O problema não é consumir, o problema é não ter consciência do que está se consumindo, é a maneira como se está consumindo. O problema é consumir para ser aceito no meio em que se vive, procurando ter roupas de marca, ter carro do ano, entre outras coisas que são hoje valorizadas pela sociedade como a tentativa de enquadramento do ser humano, de que é necessário ter para ser.

## **PRÁTICA EM PROCESSO**

### **PAV 2012: O INÍCIO**

A turma com a qual foi desenvolvido o trabalho em 2012 era pequena, visto que se tratava de uma turma de PAV, em que o número de alunos não poderia ultrapassar 25. A escola, os professores e a própria direção consideravam essa turma “complicada”, pelo fato de serem mais velhos, por estarem desmotivados, desestimulados e por serem muito resistentes.

O trabalho foi planejado para oferecer primeiramente algumas dinâmicas e vivências para conhecer a turma. Após esse contato inicial, seriam desenvolvidos alguns jogos teatrais.

No início do trabalho, os alunos revelaram-se muito resistentes e desinteressados, impossibilitando o desenvolvimento de alguma prática teatral e,

com esse empecilho, busquei por meio de “bate-papo” conhecê-los melhor, saber o que eles gostavam de fazer, o que lhes era interessante.

O que chamou minha atenção era que a turma tinha sido campeã de futsal no campeonato da escola, sendo por isso os alunos considerados “bons de bola”, e com essa conquista eles se sentiam valorizados. Outro ponto observado foi que a maioria dos alunos gostava de *funk ostentação*. A partir dessa descoberta, comecei a pensar em um jogo que pudesse ter elementos do futebol, que se relacionasse de alguma maneira com o *funkostentação* e que trabalhasse os principais fundamentos do teatro.

A grande questão que se impunha naquele momento era como seria possível conectar o teatro, o futebol e o consumo, tema que foi levantado por meio das rodas de conversas sobre o *funkostentação*.

Como nesse mesmo período em que estava desenvolvendo o trabalho no PIBID participei de uma disciplina intitulada “Improvisação e voz”, na qual conheci a Impro,<sup>8</sup> pensei que poderia trabalhar o teatro e o futebol estimulado por jogos do Teatro-Esporte.

O Teatro-Esporte, assim como o chamado “Match de Improvisação”,<sup>9</sup> assemelha-se a uma partida de futebol, visto que seu formato requer dois times e um mestre de cerimônias que também é visto como árbitro da partida. A partida acontece a partir dos títulos que a plateia oferece, fazendo com que as cenas possam ocorrer com jogadores dos dois times jogando junto ou separados. A plateia decide qual a cena que mais gostou por meio do voto. O time que ganhar mais votos da plateia ganha pontos que são somados ao longo da partida.

Isso me permitiu perceber que por meio da Impro seria possível achar um caminho para tornar o trabalho mais atrativo para os alunos. Decidi aproveitar a estrutura do jogo de futebol, propriamente dito, como gol, falta, escanteio e, dentro dessa estrutura, trabalhar alguns jogos de improvisação. Já que a escola era

---

8 Nos espetáculos de Impro, há sempre criação instantânea dos atores diante plateia e, a partir da colaboração criativa desta, que pode sugerir um título para a improvisação, um local onde ela se passará e outros elementos que lhe forem solicitados. Entre esses espetáculos, encontra-se o chamado Teatro-Esporte, que é “é uma partida de teatro, de pura improvisação, em que dois times de atores se enfrentam no palco, na arte de improvisar, mediados por pelo menos um juiz” (ACHATKIN, 2005, p. 14).

9 “O Match improvisação foi criado no Canadá e praticado em vários países. No palco, dois times improvisam a partir de títulos que o público dá, no início de cada apresentação. As cenas são criadas no mesmo instante” (Uma Companhia. Disponível em: <<http://umacompanhia.wordpress.com/espetaculos/match-de-improvisacao/>>).



pequena e a quadra sempre estava ocupada pela educação física, busquei o recurso do futebol de botão. Como se trata de um jogo que não era tão afamado entre os alunos, quase nenhum deles sabia jogar, mas todos estavam dispostos a tentar e a aprender o jogo.

Já estava no final do ano e infelizmente o processo de criação do jogo não foi terminado, mas grande parte foi desenvolvida. Vale ressaltar que não foi uma perda não conseguir finalizar o jogo, pois o que foi construído com os alunos foi muito além, visto que no começo do ano os alunos mal me ouviam e no final do ano eles participavam ativamente da aula, fazendo os jogos e opinando sobre o trabalho que estava sendo desenvolvido.

### **NONO ANO (2013): A PROPOSTA SE ESTRUTURA**

No ano de 2013, o trabalho teve continuidade e foi desenvolvido na mesma escola. Na turma 9º A, o trabalho foi pautado em perceber o interesse dos alunos e de alguma maneira trazer para as aulas elementos que os interessassem. Nessa turma, os alunos também gostavam muito de futebol, tendo o projeto uma maior aceitação, o que facilitou a finalização do jogo.

O processo desenvolvido no 9º A foi semelhante ao desenvolvimento em outras turmas. Deu-se por meio de vídeos e de jogos de improvisação. Os jogos preestabelecidos foram os da máquina humana, propaganda e mímica.<sup>10</sup> A turma se envolveu diretamente com o processo, contribuindo positivamente para sua finalização.

### **CONCLUSÃO**

A partir do referencial aqui utilizado, pode-se concluir que a metodologia de discutir o consumo por meio de jogos de improvisação pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem do aluno como uma tentativa de buscar recursos que aproximam a realidade deste com as necessidades da escola.

---

<sup>10</sup> C.F. Anexo.

A proposta do Futebol Improvisado tratou de trabalhar elementos teatrais e do consumo, visando à construção de um jogo transdisciplinar, no qual a educação é pensada como rede em interligação de saberes.<sup>11</sup>

Analisando o ponto de vista dos alunos, conseguimos encontrar no jogo vários elementos tanto teatrais quanto do consumo e do próprio futebol de botão. Acredito que o jogo ainda precisa de alguns reajustes para que se torne mais orgânico, menos confuso e que possa aprofundar os temas abordados.

A utilização do *funkostentação* aproximou de forma concisa a realidade dos alunos ao tema transversal abordado sobre o consumo, possibilitando assim um maior entendimento e clareza sobre o processo de aprendizado. Sendo assim, o debate gerado por meio do *funk* causou uma empatia que levou os alunos a se soltarem e debaterem de forma mais livre e, inclusive, a cooperarem de uma forma bastante construtiva para o objetivo principal do projeto.

O resultado deste trabalho é considerado gratificante, pois pude vivenciar a construção e o amadurecimento de um jogo e como esse processo refletiu nas turmas com que trabalhei e nas modificações que o jogo foi sofrendo no decorrer do tempo. É importante observar que o jogo como metodologia de ensino torna o aprender mais atrativo e que é possível trabalhar o teatro em conjunto com o *funk*, com o consumo, com o futebol.

## REFERÊNCIAS

ACHATKIN, Vera Cecília. *O Teatro Esporte de Keith Johnstone o ator, a criação e o público*. 2012. Tese (Doutorado em Teoria e prática do teatro) – Universidade de São Paulo, 2010.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

BORBA, Patrícia. Algumas notas sobre o trabalho de Keith Johnstone e a improvisação. *O teatro transcendente*, n. 13, 2004.

COMPANHIA, Uma. *Match de Improvisação*. Disponível em: <<http://umacompanhia.wordpress.com/espeticulos/match-de-improvisacao/>>.

---

11

<sup>11</sup> Para transdisciplinaridade, cf. SANTOS, Akiko. Complexidade e transdisciplinaridade em educação: cinco princípios para resgatar o elo perdido. *Revista Brasileira de Educação*, v. 13, n. 37, jan./abr. 2008.

Acesso em: 12 fev. 2014.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. 27. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1987.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. 25. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LATOUCHE, Serge. *Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno*. São Paulo: WMFMartins Fontes, 2009.

MENDES, Raphella. Funk Ostentação: sociedade do consumo ostenta hipocrisia. *Jornal a Verdadeonline*. 2014. Disponível em: <<http://averdade.org.br/2014/02/funk-ostentacao-sociedade-consumo-ostenta-hipocrisia/>>. Acesso em: 12 maio 2014.

MORAES, Rodrigues Danielle. *O teatro na escola, da lei à lida*. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São João del-Rei, 2011.

MUNIZ, Mariana de Lima. Técnica de Impro(ou como lançar-se no vazio). *A Chuteira*, São Paulo, n. 2, p. 12-14, out./dez. 2006.

PINTO, Rafael. O funk ostentação de São Paulo. *Revista Época online*. 2012. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/cultura/noticia/2012/09/o-funk-da-ostentacao-em-sao-paulo.html>>. Acesso em: 12 maio 2014.

SANTOS, Akiko. Complexidade e transdisciplinaridade em educação: cinco princípios para resgatar o elo perdido. *Revista Brasileira de Educação*, v. 13, n. 37, jan./abr. 2008.

SIQUEIRA, Adilson. *A personagem desconstruída: argumentos para uma arte cênica não-logocêntrica*. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, São Paulo, 2005.

\_\_\_\_\_. Diretrizes do Grupo Transdisciplinar de Pesquisa em Arte e Sustentabilidade. S/D. Disponível em: <<https://docs.google.com/a/arteesustentabilidade.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=YXJ0ZWVzdXN0ZW50YWJpbGlkYWRLmNvbXx3d3d8Z3g6ZGQyZDBlYjVkJmZnOTkx>>. Acesso em: 23 abr. 2014.

## **ANEXOS**

### **O jogo: futebol improvisado**

Acontecerão dois jogos simultaneamente: o jogo de futebol de botão e alguns jogos de improvisação. O jogo se inicia com uma partida de futebol de botão e, de acordo com as intervenções que acontecem (tais como escanteio, falta, lateral, gol), os jogadores passarão por alguns jogos de improviso que serão avaliados e votados pela plateia. Ao fim da votação, o jogo de botão tem sua continuidade. Para vencer o jogo, os times terão que terminar a partida com a mesma pontuação.

#### **MODO DE JOGAR:**

- Os jogadores se dividirão em três grupos: time 1, time 2 e plateia.
- ✦ Cada grupo terá no mínimo três jogadores.
- ✦ Será selecionado um capitão para o time 1 e para o time 2.
- A função do capitão é de orientar e fazer as jogadas com os botões.
- 1- A função da plateia é votar nas improvisações.
- ✦ As improvisações acontecerão nas faltas, escanteio, lateral, gol.
- **FALTA:** jogo da máquina humana. Os dois times realizam a improvisação. O capitão sorteará uma máquina, na qual cada jogador de seu time representará uma peça desta. Ao final da improvisação, a plateia votará na melhor improvisação. Obs.: O time mais votado ganha um ponto.

1. **ESCANTEIO:** jogo da propaganda. O capitão sorteará um objeto que será tema de uma propaganda. A propaganda mais votada ganhará dois pontos.

2. **LATERAL:** jogo da mímica. O capitão sorteará uma consequência do consumismo e a equipe fará a mímica representando-a. O mais votado ganhará um ponto.

3. **GOL:** comemoração. Os dois times, antes de começar a partida, combinarão uma maneira de comemorar o gol. O time que conseguir fazer um gol ganhará 1 ponto. Os dois times exibirão as suas comemorações e a mais votada ganhará 2 pontos.

### **Regras do futebol de botão**

- Cada capitão poderá dar até 10 toques na bola, antes de chutar para o gol, sendo que só poderá dar dois toques consecutivos com cada botão. Ultrapassando o número de toques é considerado falta.
- Qualquer chute a gol provoca a perda da posse de bola.
- Os botões só poderão ser arrumados em 2 situações: após marcação de um gol ou no tiro de meta após chute a gol.
- Se a bola encostar-se à mão, é considerado falta.
- Se um botão encavalar em outro do time adversário, é considerado falta.
- Se a bola encostar no jogador adversário, a posse de bola passa para o adversário.

### **Cartões**

- Cartão vermelho: o jogador será expulso se agredir verbalmente ou fisicamente qualquer jogador e isso acarretará na perda de 4 pontos para o time em que o jogador foi expulso.
- Se receber 2 cartões amarelos, o jogador é expulso.
- Cartão amarelo: será dado para o jogador que atrapalhar de alguma maneira a improvisação ou o jogo de botão.

Máquina Humana: os alunos sortearão uma máquina que terão de representar. Cada jogador será uma peça dessa máquina e cada uma deve encaixar-se na outra, construindo assim uma máquina com os corpos.

Propaganda: os jogadores sortearão um objeto qualquer (um por time) e deverão elaborar uma propaganda desse objeto (os jogadores podem dar outro significado ao objeto). O objetivo é convencer a torcida de que o objeto é necessário para a vida deles e que é necessário comprá-lo.

Mímica: os times sortearão alguma consequência do consumismo e em seguida representarão para a plateia sem o auxílio da fala. A melhor mímica, segundo a plateia, ganhará os pontos.