

## Juegos psicodramáticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

**Terezinha Tomé Baptista**

Departamento de Psicodrama do Instituto Sedes Sapientiae – São Paulo/SP - Brasil

ORCID: 0000-0003-3601-5637

e-mail: t.tome.baptista@gmail.com

### Resumen

La metodología psicodramática es, en su esencia, un método activo. Psicodrama significa *acción* manifestada en las interrelaciones sociales en un clima relajado, favoreciendo la libertad de expresión para la emisión de respuestas nuevas, creativas y adecuadas a diferentes situaciones. La aplicación del método en el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de juego dramáticos y actividades espontáneas, garantiza efectos pedagógicos superiores a los esperados, porque ameniza el poder contenido en la interrelación jerárquica entre profesor y alumnos. Los participantes vivencian, incorporando el clima de baja tensión, los conceptos estudiados y los aplican en el cotidiano social. En este artículo proponemos describir intervenciones enfocadas en aprendizaje, planteando hipótesis teóricas acerca de cómo el método opera, su efecto en la calidad del repertorio de respuestas, en la ampliación de la capacidad perceptiva de los involucrados en las diversas relaciones: alumno-alumno, alumno-profesor, alumno-aprendizaje.

**Palabras clave:** aprendizaje; cognición; grupo; memoria

**Recibido:** 6/11/2018

**Acepto:** 29/5/2019

### Introducción

*“Para poder dar respuesta al conjunto de sus misiones, la educación debe organizarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que, a lo largo de toda la vida, serán de algún modo los pilares del conocimiento para cada individuo: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder actuar sobre el entorno; aprender a vivir juntos, a fin de participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; y finalmente aprender a ser, vía esencial que integra las tres precedentes”.* (Delors, 2003)

El epígrafe anterior presenta la descripción completa de lo que denominamos trinomio Educación x Aprendizaje x Psicodrama. Se trata de una visión global y

totalizante del ser humano, en que el aprendizaje no se restringe solo a la adquisición de habilidades ni de técnicas para realizar tareas o para comprenderlas en su funcionamiento. Interesa también el desarrollo global del ser humano a través de la educación, que conlleva a diversos aprendizajes como:

- Contacto con la realidad;
- Realización de descubrimientos;
- Ejecución de tareas;
- Valorización y desarrollo de la personalidad;
- Convivencia social, tolerancia, resiliencia e inclusión social.

Este artículo pretende tratar de *aprendizajes*, en plural, teniendo como base la visión totalizante del individuo, lo que presupone el estímulo y la promoción de condiciones al aprendiz, para que se enriquezca con adquisiciones que se encuentran en los campos de la cognición, de la emoción, el afecto, la intuición y la sociabilidad.

Aprendizaje es proceso. Aprender es transformar y transformarse. La transformación personal resulta en el fortalecimiento del carácter. Cuando una persona es fortalecida, se expande subjetiva, intelectual y socialmente. Aprendizaje es un paso:

- De un estado familiar a otro aún desconocido;
- De patrones utilizados por otros que se están siendo probados o descubiertos;
- De la estabilidad, zona de confort, hacia el desafío de la novedad.

El Psicodrama presupone al Ser Humano en su origen como *Ser-de-acción*, *Ser-social* y *Ser-espontáneo*, y, por medio de sus teorías y sus técnicas, propone la vía y la agilización de caminos que faciliten el desarrollo integral y saludable de ese Ser Humano. Los encuentros psicodramáticos son preferentemente grupales. Si no lo son, el grupo de formación y / o de convivencia del individuo está siempre implicado en lo que se enseña / aprende. No hay posibilidad de abordar al aprendiz sin considerar sus grupos de referencia, destacándose los de su origen (familiar o matriz de identificación), los de convivencia (afectiva, profesional y social) o de aquel con que se depara en el exacto momento del encuentro psicodramático. No es excesivo recordar la afirmación de Baptista (2014): "*es propio del Psicodrama el énfasis en el hecho de que cada individuo representa un grupo*" (p. 125).

## **El Juego Psicodramático en el proceso enseñanza-aprendizaje**

Cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje puede ocurrir naturalmente, sin interferencias de intenciones previas o de procedimientos formalizados, programados u oficiales de una comunidad o una sociedad. En las aulas se ofrecen contenidos institucionalizados por la cultura y cuestiones estandarizadas a ser enseñadas / aprendidas por programas formalizados de enseñanza. En actividades de tiempo libre, con destaque para las que involucran a varias personas, no siempre este concepto está presente – como en el ocio, el hobby, la disputa y la diversión-. Sin embargo, en un juego, con sus reglas y sus objetivos, si el participante está mínimamente involucrado, aprehenderá nuevas adquisiciones como: respeto al prójimo, seguimiento de reglas, raciocinio lógico, habilidades específicas, convivencia grupal, respeto al prójimo y perfeccionamiento de sentidos. Es decir, existen adquisiciones culturales, cognitivas, pedagógicas, sociales,

afectivas y educativas en un simple juego, sea lúdico, dramático, deportivo, competitivo, residuos de la cultura presentes en todos los grupos de edad o grupos de una comunidad. Fernández afirma (2001):

*“Jugar es tomar y no tomar la legalidad de las cosas. Jugar es tomar y no tomar la realidad de las cosas. Jugar es hacer la experiencia de ser autor. Es hacer la experiencia profunda, trágica y maravillosa de ser absolutamente diferente de todos los demás y, a su vez, absolutamente semejante a todos los demás. . . El jugar abre las puertas del pensar y del hacer”. (p. 71)*

Para el participante o aprendiz, no siempre se configura la conciencia de los diversos aprendizajes cuando el foco recae en lo que la vivencia propicia de lúdico, de placer o incluso de competición. En el Psicodrama, especialmente en la etapa de Comentarios, se puede privilegiar esa conciencia y la expansión de los contenidos aprendidos en determinado juego, principalmente si éste es dramático o espontáneo y que desemboque en la producción y en la representación de escenas de la trama creada colectivamente en el momento del encuentro.

A continuación vamos a analizar una experiencia de enseñanza formal con recursos psicodramáticos, en el contexto del curso de especialización en Psicodrama, en la que la autora era docente, para ilustrar la implicación global de los alumnos y la memorización de los contenidos involucrados, incluso después de un cierto tiempo. Uno de los puntos de la carta indicaba el Histórico del Psicodrama y Vida del Sr. L. Moreno, entre los siglos XIX y XX. La propuesta de la autora era que esa actividad fuera desarrollada por medio de seminarios preparados y presentados por subgrupos de los alumnos que se responsabilizaban por etapas de ese histórico.

Se les pidió que creasen una forma psicodramática de presentación. La implicación entusiasta de los alumnos en la preparación era visible, aunque a veces demostraban cierta incomodidad por la novedad que exigía cambios en el formato conocido de realizar esa tarea. Los seminarios, uno cada semana, fueron muy creativos, con contenido pertinente y destaque para la calidad estética y dramática de las escenas que desarrollaban las tramas, con escenarios preparados y recursos escénicos (figurines y materiales) sorprendentes y coherentes con la época histórica representada. Al final de la experiencia, hubo una satisfacción general tanto de la docente como de los discentes. Es importante destacar que cerca de cinco años después, la autora encontró a uno de esos ex alumnos en un congreso. En una rápida charla en el intento de recuperar ese tiempo de alejamiento, él recordó esas clases. Relató haber tenido algún tiempo antes un encuentro casual con una de las colegas de su subgrupo, y que comentaron con cierta nostalgia sobre la presentación que hicieron en la época. Este ex alumno comentó que: *"es interesante que hay cosas que la gente graba y no olvida. Me marcó aquella actividad"*. La vivencia personal acciona la cognición, influye en el campo afectivo, fija y prolonga la memoria y, a veces, hace agradable el recuerdo. Concordamos con la visión de Araujo (1974), que afirma: *"El [teatro] en Educación sólo alcanzará sus objetivos si no es una repetición acomodada, sino un trabajo de experiencia, discusión, evaluación y conclusión"* (p.21).

En otra experiencia, que tenía como objetivo enseñar Teatro Espontáneo a un grupo de alumnos en un abordaje vivencial, con la trama creada por ellos, los personajes involucrados eran un militar (responsable por la seguridad de una plaza pública), un

pequeño grupo de músicos y cantantes y otro subgrupo compuesto por una familia (cuya vivienda estaba en esa plaza). Un conflicto se estableció entre esos dos grupos y el militar fue convocado para mediar. Ambos lados se defendían: el grupo de artistas querían tocar y cantar libremente: "*Al final, argumentaban, la plaza es pública*". La familia vecina exigía la prohibición de esa acción, "*porque varias veces perdimos el sueño a causa del ruido de ese personal*". Durante algún tiempo, el militar intentó calmar a todos, fue agredido verbalmente, acusado por las dos partes de proteger el otro lado, pero logró ser paciente y razonable y encaminar un acuerdo para todos: se estableció un límite de horario para los artistas que aceptaron, y la familia acordó que la propuesta era razonable. Por supuesto, ninguna de las partes consideró ideal el acuerdo, pero percibieron la necesidad de tolerancia y renuncias para una convivencia social efectiva y pacífica. De regreso al grupo, los actores compartieron sus sentimientos sobre la vivencia, con destaque para el desgaste entre los personajes, la discordancia inicial difícil de resolver, la dificultad de entendimiento mutuo y el razonable acuerdo final. En la fase de comentarios, el actor que personificó al militar reflexionó:

*"Jamás imaginé representar a un militar ... fue difícil ... pero creo que de aquí para adelante voy a mirar con otros ojos a esos profesionales ... yo tenía un poco de prejuicio ... Creo, por lo que sentí durante la dramatización, que ellos pasan por momentos difíciles y pueden ser unos mediadores importantes en conflictos y tensiones interpersonales ... Y debe ser necesario también en otros momentos de la vida social"*.

Este papel de militar que es un tanto estereotipado socialmente pudo ser ampliado en el mundo interno del actor y de los demás colegas del grupo, que se responsabilizaron por la trama en el Contexto Dramático. En las escenas que se desarrollaron en el escenario, ese actor contó con el permiso grupal y fue guiado por las exigencias del argumento, por su libertad y creatividad propias para componer la performance de su personaje, reflexionar y enriquecerse con la percepción de aspectos de la vida de ese profesional, antes desconocidos. Blatner y Blatner (1996) amplían nuestra visión al afirmar:

*"Uno de los principios básicos de la ciencia es que el razonamiento deductivo no es suficiente para realmente aprender acerca de la vida; es necesario realizar experimentos. Hay un consenso según el cual en situaciones complejas puede haber un gran número de variables no previsible. . . En cuestiones psicológicas, equivale a afirmar que no bastan sólo discusiones verbales para un aprendizaje genuino; sería indispensable un enfoque multidimensional que permitiría aclarar problemas y probar nuevos enfoque"*. (p. 61)

JL Moreno (2008) profesaba que el objetivo del aprendizaje tal vez no consista en la precisión del desempeño de tareas, sino en la espontaneidad de la organización total del individuo, y destacaba la importancia de la coordinación espontánea entre los participantes y en la interacción individuo-grupo cuando la acción es conjunta.

En el Psicodrama, parece imposible imaginar situaciones de aprendizaje sin que haya movimiento de cuerpos, experimentación de roles y representaciones de escenas. En el escenario dramático, los participantes reproducen momentos de la vida real o elaboran situaciones a partir de sus fantasías. Por medio de imitaciones de la realidad, de escenas

imaginadas o de situaciones-metáforas de la vida, los actores van experimentando, probando, descubriendo formatos, alternativas, secuencias e interacciones relacionales. El bajo nivel de tensión, asegurado por el Contexto Dramático, facilita ejecuciones nuevas y creativas, que en el desaviso, enseñan comportamientos, acciones, reacciones, posibilidades, interlocuciones con personajes originales y enredos inéditos sobre la importancia del campo relajado. Kaufman (1992) afirma:

*“Hay un enriquecimiento del campo cuando está relajado, y un empobrecimiento cuando está tenso. El enriquecimiento no se da sólo en lo que concierne a las posibilidades de conducta, sino también en lo que se refiere a las relaciones. En el campo relajado, es posible al animal desarrollar una relación multiforme con las cosas, mientras que en el campo tenso, la presión de la meta del instinto ilumina de forma deslumbrante exclusivamente el camino angustioso y más corto, dejando el resto en la oscuridad; mientras que la conducta instintiva que se halla bajo tensión encuentra un "túnel" de acción. . . que se le presenta como el camino más corto para alcanzar su objetivo; el campo relajado se ve iluminado por una luz semejante y se abre a un conjunto polifacético de movimientos”.* (p. 52)

El Contexto Dramático, campo del *Como si...*, asegura reglas bastante elásticas y liberales, lo que permite que el mundo de la imaginación y de la fantasía prepondere y concurra en igualdad de condiciones con el mundo de la realidad. A tal punto que se diluye la diferencia entre los tiempos pasado, presente y futuro, que pierden sus estados originales y se *simetrizan*. En ese contexto, los personajes abstractos o impensables se concretan; sueños y fantasías se materializan; la realidad subjetiva se objetiva. De nuevo, Kaufman (1992) complementa:

*“... el hecho de poder jugar, poder actuar en el "como si" y, por lo tanto, en el campo más relajado, favorece una mejor aprehensión de la situación vivenciada. La relación con un personaje no trae, a nivel de realidad, el mismo compromiso implícito que existe en la presencia de la [persona] de hecho (campo tenso). Más libre y menos ansioso, [el actor] libera mayor carga de espontaneidad, esencial para la buena interpretación del papel en aprendizaje”.* (p. 53)

A continuación, en la fase de Compartir, de vuelta al Contexto Grupal donde se pretende que exista un ambiente acogedor, los participantes son estimulados a comentar sobre lo que han vivido y a relatar la experiencia desde el punto de vista subjetivo. En ese movimiento de intercambios, las personas afectan y son afectadas por los testimonios y las vivencias. Y con el distanciamiento posterior, propio de la fase de Comentarios que privilegia el enfoque cognitivo, cada participante puede destacar y compartir lo que aprendió en el momento del encuentro y activar la conciencia y la generalización de esos contenidos para la vida personal.

Con los recursos psicodramáticos, cualquier materia que se quiera enseñar, en la enseñanza formal o no, se puede hacer del aprendizaje una experiencia de placer, de levedad o incluso de diversión. Por ejemplo, en un entrenamiento de la Comisión Interna de Prevención de accidentes (CIPA), hubo una solicitud para atender una demanda de una industria que identificó en sus empleados cierta resistencia para usar protectores

auriculares durante el turno laboral. La empresa solicitó que se promoviera la sensibilización de los funcionarios para esa práctica de seguridad obligatoria por ley para quien trabaja en ambientes ruidosos. Por supuesto, se utilizó la metodología del Psicodrama. Inicialmente con un cartel explicativo por medio de figuras y pequeños textos teóricos, ellos fueron informados de cómo funcionan las partes anatómicas del oído y sus funciones en la audición. La autora describió y demostró todo el proceso auditivo desde la entrada del sonido hasta la llegada al cerebro y las repercusiones en el organismo. Después se pidió que cada uno de los participantes representase, como personaje, una parte del oído, el sonido, el cerebro (que discrimina el sonido en sus detalles: volumen e intensidad) y los protectores auriculares.

Antes de la representación propiamente dicha, se hizo un rápido ensayo, pues eran actores muy novatos. Ya en ese momento fue posible percibir que esos funcionarios habían entendido el proceso de la audición y el perjuicio que sonidos exagerados pueden provocar en su organismo. De ahí la necesidad de usar los protectores. La representación "oficial" fue estimulante: cada uno tomó el papel de su personaje y actuó con expresiones coherentes, dado que cada componente del oído tiene una función y una acción específicas. La escena que presentaba el sonido estridente - también transformado en un personaje y representado por un actor - recorriendo todo el oído hasta llegar al cerebro y provocando efectos estresantes en el organismo, dejó claro el mensaje de quien representaba-mientras-aprendía. Después reafirmó la escena, ahora con el uso de protectores auriculares. Este movimiento siempre fue acompañado de risas e inhibiciones, pero el trabajo ocurrió y el objetivo fue alcanzado. No hay exageración en concluir que esos participantes: a) se divirtieron bastante, lo que garantizó que la tarea fuera ligera, con nivel mínimo de tensión; b) descubrieron su capacidad de desempeñar papeles de figurantes en una representación, incluso de personajes impensables para todos ellos: martillo, yunque, cerebro, cóclea, sonido y protector auricular. Aunque estos personajes hayan sido inusitados, lo que exigió una significativa inversión cognitiva personal y una disponibilidad grupal especial, los participantes escenificaron y mostraron mucha dedicación en su función inesperada de actores; c) comprendieron con claridad el mensaje necesario; d) memorizaron el contenido con más fuerza que si hubieran recibido solamente el mensaje verbal sobre la importancia del uso de protectores auriculares; e) aumentaron significativamente la posibilidad de cambiar su comportamiento anterior. Lo que es vivenciado en un clima de "como si", es decir, de relajación, se graba con facilidad en las memorias cognitiva, afectiva y corporal. Shirahige y Baptista (2003) afirman: "*La relajación y la participación son excelentes aliados para la memorización e integración de diferentes contenidos*" (p. 176).

Moreno (1975) afirmaba que, en el movimiento corporal, varios grupos de músculos se ponen en acción, y que la mente es indirectamente estimulada en la dirección de ciertos estados emocionales. La autora todavía se acuerda de la materia de Biología, en el curso de la Enseñanza Media hace más de 40 años, cuando la docente sugirió en una de las clases que representasen con el cuerpo la molécula de ADN, después de su exposición verbal didáctica. Hasta hoy el recuerdo de esa clase es fuerte y comentado con cariño en encuentros con colegas de aquel grupo. Los estados cognitivos asociados con la memoria afectiva modelan los aprendizajes que se propagan a lo largo del tiempo con un agradable recuerdo personal y grupal. Se recuerda con nostalgia el contenido de esa clase, con un afecto especial por esa profesional que, con cierta frecuencia, utilizaba herramientas originales para la enseñanza de su materia.

Cualquier actividad humana puede ser transformada en un juego, a efectos de diversión, competición, demostración o vivencia. Las explicaciones, reflexiones o enseñanzas pueden ser transmitidas formalmente o por medio de un juego de personajes. Esta forma coloca a los participantes en una posición activa, porque literalmente son convocados a actuar en la función como actores, dando vida a personajes dentro del Contexto Dramático, o porque son estimulados a pensar en las situaciones desde un lugar inédito, de autonomía y crítica. Los participantes en esas condiciones se muestran tan a gusto para ejecutar acciones y expresar cuestionamientos que amplían el campo de la comprensión, pues son estimulados a reflexionar sobre aspectos inéditos que un tema despierta. Unos recursos expresivos como la dramatización, el collage, el material de reciclaje, el diseño, la arcilla, entre otros, facilitan la exteriorización de ideas nuevas y respuestas creativas. Shirahige y Baptista (2003) afirman: *"esos son recursos que facilitan al aprendiz la autoexpresión y, cuando se vinculan a determinados contenidos, revelan la forma de comprensión y de organización intelectual del alumno y permiten la identificación de errores y formas de trabajar con ellos"* (p. 176).

Considerando las etapas típicas de un encuentro psicodramático (Calentamiento, Dramatización, Compartir y Comentarios), valoramos mucho esta última, porque es el momento en que las personas toman distancia emocional de lo que acabaron de vivir y compartir, para reflexionar sobre todo el contenido, percibir nuevas y posibles reacciones y generalizar para su propia vida particular cotidiana dentro del Contexto Social. Este es el momento de la concientización de lo que se ha aprendido y del crecimiento personal y relacional. Un participante de un acto público anunciaba a los demás que representaba un personaje bastante agresivo en determinada escena, porque así *"expresaba su rabia personal reprimida"*. Reaccionaba de esa forma en escena dramática para que no le agrediesen así en su vida particular. Y terminaba diciendo: *"aquí sé que puedo, es un lugar protegido, porque es teatral ... allá afuera sufriría consecuencias y castigos"*. Se trata de una ilustración ejemplar del *acting out* que Moreno valorizaba y traducía como acto de *dramatizar para desdramatizar*. La expresión abierta en Contexto Dramático viabilizó en el evento citado la catarsis y el contacto del actor con la *propia fuerza de la emoción*, lo que J.L. Moreno (1975) llamó de *introvisión* de la acción. En el Contexto Grupal, fase de Compartir, los relatos de otros participantes evidencian la repercusión de esa expresión sobre ellos y dan referencias al actor. Con cierto distanciamiento emocional en la etapa de los Comentarios, se constata que los parámetros de expresión en ambientes del Contexto Social pueden ser modulados de acuerdo con el momento, la situación o las personas involucradas. En ese caso, un aconsejable nivel de contención y adecuación de ese actor en la expresión de la misma emoción con sus grupos de convivencia social y / o afectiva, facilitará las relaciones interpersonales y la adecuación de sus respuestas a diferentes desafíos. La noción de las reglas que modulan cada Contexto, la aceptación y la sumisión a ellas, que el actor en pauta mostraba conocer bien, es un indicativo importante de aprendizaje y respeto a las leyes básicas de la convivencia en sociedad. En las palabras de Anzieu (1962, citado por Fernández, 2001): *"no es suficiente que el sujeto se exprese; es necesario que se descentre. Una actividad del primer tipo (expresiva) produce alivio. Sólo una actividad del segundo tipo permite transformarse ..."* (p.25).

## Consideraciones finales

Aprender es un proceso natural que ocurre con la propia vida, si no existen impedimentos de orden emocional o ambiental sobre el aprendiz. Se aprende siempre y

em todo momento por diferentes caminhos, desde os estruturados e sistematizados com objetivos bastante definidos a priori a los informales, conocimiento que se construye en la vida cotidiana. Se aprende por medio de personas, de acontecimientos, de lecturas, de clases, de interlocuciones, de vivencias diversas, del azar.

Los contenidos aprendidos son de varias órdenes: cognitivos, afectivos, éticos, relacionales, sociales, ... y se integran en la vida de una persona consciente o inconscientemente. Una de las fuerzas del Psicodrama está en el hecho de facilitar, incentivar y ampliar esos caminos y hacer el aprendizaje más ágil, consciente, agradable, memorizable, integrado, cognitivo y afectivo. La metodología psicodramática, los encuentros grupales y la posibilidad de mantener un clima de baja tensión, con frecuencia, desarman a los participantes, que se involucran y se vuelven más creativos y receptivos a nuevas experiencias. Cierta osadía conlleva crear, intentar y probar respuestas inéditas a situaciones diversas. Desde los cotidianos formatos de reacción hasta modelos complejos de conducta pueden ser cuestionados, modificados o adecuados por medio de recursos psicodramáticos. La vivencia grupal posibilita la diversidad de miradas acerca de un mismo fenómeno o sobre posibles respuestas, configurando movimientos de descubrimiento, reflexión y transformación.

El conjunto de métodos y técnicas del Psicodrama es vastísimo. El número de Juegos Psicodramáticos ya creados y probados por diferentes profesionales es muy extenso y el éxito con la utilización de estos, incuestionable. Lo lúdico y lo versátil de los Juegos aseguran un ambiente fértil para la creatividad, la autonomía y la reflexión de participantes que en su esencia son Seres Espontáneos. La propuesta moreniana, que convierte a los encuentros grupales en bastantes estimulantes. es que, independientemente del uso, de las adaptaciones y de las adecuaciones de los recursos conocidos, cada coordinador de grupo continúe inventando nuevos formatos y posibilidades. Además de contribuir con la Cultura de una comunidad, para todo Ser Humano, crear es una manera de sentirse en movimiento, con fuerza vital pulsante y productiva.

## Referencias

Araujo, H. C. (1974). *Educação através do teatro*. Rio de Janeiro, RJ: Editex.

Baptista, T. T. (2014). Etapa de comentários – o exercício do pensamento em status nascendi. In M. P. F. Wechsler, & R. F. Monteiro (Orgs.). *Psicodrama em espaços públicos: práticas e reflexões* (pp. 125-130). São Paulo, SP: Ágora. Blatner, A., &

Blatner, A. (1996). *Uma visão global do Psicodrama – fundamentos históricos, teóricos e práticos*. São Paulo, SP: Ágora. Delors, J. (Coord.) (2003).

*Educação – um tesouro a descobrir – Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI*, MEC/UNESCO (2a. ed.). São Paulo, SP/Brasília, DF: Cortez/UNESCO.

Fernandez, A. (2001). *Psicopedagogia em Psicodrama – morando no brincar* (3a. ed.). Rio de Janeiro, RJ: Vozes.

Baptista, T. T.

Kaufman, A. (1992). Teatro pedagógico – bastidores da iniciação médica. São Paulo, SP: Ágora. Moreno, J. L. (1975). Psicodrama. São Paulo, SP: Cultrix.

Moreno, J. L. (2008). Quem sobreviverá? Fundamentos da Sociometria, da Psicoterapia de Grupo do Psicodrama (Edição do Estudante). São Paulo, SP: Daimon.

Shirahige, E. E., & Baptista, T. T. (2003). Aprender por meio de recursos psicopedagógicos. In E. F. S. Masini, & E. E. Shirahige (Orgs.). Condições para aprender (pp. 173-177). São Paulo, SP: Vetor Editora.

**Terezinha Tomé Baptista.** Psicóloga. Psicodramatista Didata-Supervisora. Psicoterapeuta.