

## A PRÁTICA DO SOCIODRAMA EM CONTEXTO ESCOLAR

### *Practice of sociodrama in school context*

SILVA, Dulce<sup>1</sup>; LEONIDO. Levi; & MORGADO, Elsa

---

#### **Resumo**

Este trabalho aborda a prática do Sociodrama em contexto escolar<sup>2</sup>, especificamente nas aulas de Expressão Dramática. A disciplina de expressão dramática é definida como um espaço e uma ferramenta educativa que permite desenvolver o currículo escolar em vários domínios, tais como a educação artística, a expressão corporal, a língua ou literatura e pelas suas características relacionais e interpessoais, é de facto uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de habilidades sociais e pessoais. Constatando que as práticas teatrais traziam não só uma melhoria na assimilação dos conhecimentos, como permitiam a certos alunos ajustar as suas emoções e o seu comportamento e atitudes face a determinadas situações escolares. Pois as atividades dramáticas impõem um trabalho em equipa, em grupo, que pode favorecer qualquer tipo de aula. Estas situações em que o grupo está concentrado numa atividade, num jogo, ajudam a melhorar os aspetos da socialização e da comunicação, sempre que são propostas num espaço e clima seguros para o aluno. É nesse ambiente seguro que o Sociodrama entra, tendo como base a disciplina de Expressão Dramática. Este relatório tem por objetivo ilustrar como a prática do Sociodrama pode ser aproveitada no projeto educativo de uma Escola, e de que forma poderá fazer parte integrante desse mesmo currículo.

#### **Abstract**

This report addresses the practice of Sociodrama in schools, specifically in Dramatic Expression classes. Over the last ten years of teaching, I realized that not only did the theater practices lead to an improvement in the assimilation of knowledge, but they allowed certain students to adjust their emotions, their behavior and attitudes in relation to certain school situations. The area of dramatic Expression is defined as a space and an educational tool that allows the development of the school curriculum in various fields such as arts education, body expression, language or literature, and because of its relational and interpersonal characteristics, it is in fact a powerful tool for the development of social and personal skills. The Dramatic Play is an interesting tool for all teachers, not just for the professionals of the areas involved. Dramatic activities require team work, group work, which may favor any kind of class. These situations in which the group is focused on an activity, on a game, help improve socialization and communication aspects, whenever they're proposed under an environment and a space which are safe for the student. It is in this safe environment that Sociodrama comes in, based on the discipline of Dramatic Expression. This report aims to illustrate how the practice of Sociodrama can be harnessed in the educational project of a school, and how it can be part of that same curriculum in the following years.

**Palavras-chave:** Sociodrama; Expressão Dramática; Jogo Dramático.

**Keywords:** *Sociodrama; Dramatic Expression; Dramatic Play.*

**Data de submissão:** Janeiro de 2016 | **Data de publicação:** Junho de 2016.

---

<sup>1</sup> DULCE FERREIRA DA SILVA – Sociedade Portuguesa de Sociodrama. Escola Psicossocial do Porto. Licenciada em Teatro Educação pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Mestre em Ensino de Teatro pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro. Correio Eletrónico: [dulceysilva@gmail.com](mailto:dulceysilva@gmail.com).

<sup>2</sup> A presente investigação resulta, em parte, do trabalho submetido e apresentado a provas públicas na UTAD, no Mestrado em Ensino de Teatro intitulado de “O contributo da Expressão Dramática na Prática do Sociodrama” cuja orientação científica esteve a cargo de Levi Leonido e Elsa Morgado.

## INTRODUÇÃO

Hoje em dia o Psicodrama e o Sociodrama aplicam-se cada vez mais em instituições, escolas, empresas, variando muito o tipo de problemáticas a ser trabalhadas.

Fazer parte de uma experiência grupal e da solidariedade entre os membros de um grupo toma um significado muito particular numa época em que as relações sociais são muitas vezes empobrecidas e fragmentadas e em que a pessoa está com frequência só, virada para ela própria.

Desde a sua invenção, por Moreno, no início dos anos de 1900, o Psicodrama evoluiu muito e expandiu-se para diversos países. Na Europa, França, Espanha, Bélgica e Alemanha, este recurso é muito utilizado, por sua vez o Brasil difundiu muito esta prática e, claro, o berço de Moreno, a América, também é um palco prolífero do Psicodrama.

Portugal não iniciou muito cedo esta cruzada, mas já lá vão quase três décadas desde que (re) descobrimos esta poderosa técnica.

Cabe a cada um de nós, formadores e profissionais desta área, dar continuidade ao projeto de Moreno, que pretendia “salvar a humanidade”.

Valorizando o próprio grupo como sujeito do Sociodrama, Moreno focava a cultura como rede relacional a ser trabalhada, e não o indivíduo privado. Ele propôs um método de ação profunda, analisando e provocando a catarse coletiva de problemas sociais e permitindo uma análise ciosa das origens profundas das tensões e dos conflitos intergrupais (MORENO, 1975).

Os estudos realizados por Yalom (1995) dizem que num grupo de Sociodrama as relações do aqui e agora têm o poder de ajudar a reconstruir e redefinir as suas competências pessoais e relacionais pelos seguintes fatores: infundir a esperança através da partilha com os outros e não só com o líder do grupo; a universalidade que descobrem os membros do grupo, através dos graus de intimidade estabelecidos com os outros; o altruísmo que se desenvolve na relação de ajuda; a recapitulação do grupo familiar inicial, pois o grupo permite reviver estados emocionais do passado e libertar mecanismos de defesa; o desenvolvimento de competências sociais, a aprendizagem social é possível quando há feedback adequado; o comportamento de imitação, aprendemos uns com os outros através da observação; a aprendizagem interpessoal, os membros tornam-se conscientes do impacto dos seus comportamentos tanto nos outros como em si próprios;

a coesão grupal que se constrói reconhecendo as semelhanças e resolvendo conflitos; a Catarse, pois permite expressar num lugar protegido os pensamentos e as emoções e finalmente os fatores existenciais que se desenvolvem através da reflexão que nasce da intimidade profunda e partilha de sentimentos essenciais. Drummond e Souza (2008, p. 16) dizem-nos que:

“O Sociodrama investiga as relações grupais. Tanto o Psicodrama como o Sociodrama têm como proposta trazer leveza e maior alegria à arte de conviver (...) o Sociodrama trabalha as vincularidades das relações, e essas vincularidades são representadas por meio dos papéis sociais desempenhados pelas pessoas no dia-a-dia. Resinificando esses vínculos, possibilitamos a mudança efetiva de valores, e não apenas o treinamento para o desempenho de tais papéis”.

Este artigo tem por objetivo dar a conhecer o mentor e criador do Psicodrama, Jacob Levy Moreno, assim como perceber a grande afinidade entre Psicodrama e Sociodrama e as suas diferentes aplicações, nomeadamente nas aulas de Expressões e que contributos esta disciplina trouxe ao universo de aplicação deste método; e uma breve abordagem às técnicas mais comumente utilizadas na prática do Sociodrama.

## **1. PAI DO PSICODRAMA: Jacob Levy Moreno**

### **1.1. Psicodrama *versus* Sociodrama**

“O homem deve tomar o seu próprio destino e o do universo em suas mãos, no âmbito da criatividade, como um criador” (MORENO, 2013).

Jacob Levy Moreno foi um homem com uma visão ampla. Criou métodos de psicoterapia e de investigação sociológica. Atualmente é conhecido principalmente como o criador do Psicodrama, uma forma de terapia baseada na representação de papéis. Ou seja: “Le Psychodrame est une forme de psychothérapie qui par sa dramatisation, son utilisation du jeu, ses références explicites au corps et à la mise en mouvement permet l’élucidation et le traitement de certains processus psychiques difficilement accessibles autrement” (MAGOS, 2011, p. 3).

Inicialmente Moreno conquistou notoriedade pelo seu trabalho inovador com grupos. Desinteressado tanto pelo coletivo como pelo individual, tomou o caminho do meio, focalizando o pequeno grupo, que analisou e tratou segundo uma sofisticada e original teoria dos processos grupais denominada Sociometria, isto é:

“método científico cuja finalidade é medir as relações interpessoais de um grupo. Envolve o estudo das propriedades psicológicas, através do uso de métodos experimentais e a representação dos resultados por meio de fórmulas matemáticas e/ou gráficos. Através disso, podem-se deduzir regras e leis das relações interpessoais numa dada situação” (MARINEAU, 1999, p. 169).

Assim, ultrapassou a linha que dividia a Sociologia e a Psicologia, tornando-se um pioneiro no desenvolvimento de abordagens grupais para os problemas de saúde mental e organização social.

Explorando a biografia apresentada por Schützenberger (2003, pp. 21-27) percebemos que o criador do Psicodrama nasceu em 1889 em circunstâncias incertas talvez entre Istambul e Bucareste. Era de origem judaica. Aos 5 anos a família mudou-se da Roménia para Viena. Nos jardins de Viena criava jogos de improvisação com as crianças, potenciando a sua espontaneidade. Em 1914, participou em parceria com um médico e um jornalista, num trabalho com prostitutas Vienenses através do qual, utilizando técnicas grupais, consciencializou-as da sua condição, o que as conduziu a que se organizassem num «sindicato». Formou-se em medicina em 1917. Até 1920, Moreno teve uma intensa vida religiosa. Fez parte de um grupo que fundou, chamado “Religião do Encontro”. Em 1921, fundou o “Teatro Vienense da Espontaneidade”, experiência que constituiu a base de suas ideias da Psicoterapia de Grupo e do Psicodrama.

Ao trabalhar com os pacientes do hospital psiquiátrico com recurso ao “Teatro da Espontaneidade”, criou o Teatro Terapêutico, que posteriormente denominou como “Psicodrama Terapêutico” e em 1925 emigrou para os EUA. Criou o “Teatro de improviso” e organizou demonstrações públicas em Carnegie Hall. Posteriormente fez investigação em psicoterapia na prisão de Sing-Sing com adolescentes delinquentes.

Em 1931 introduziu o termo “Psicoterapia de Grupo” sendo considerado o primeiro ano de início da Psicoterapia de Grupo científica. Em 1936 fundou o Instituto de Beacon com o bjetivo de formar novos profissionais. Moreno morre em Beacon (EUA), a 14 de Maio de 1974, aos 85 anos de idade.

O Psicodrama surge assim como uma técnica de intervenção pedagógica e terapêutica dirigida à mudança de comportamento nos grupos, desenvolvida nos EUA, nos anos 30. A primeira sessão oficial do Psicodrama teve lugar em Viena, num dia predestinado: 1 de abril de 1921, que se chamava o “dia dos loucos”<sup>3</sup>.

Schützenberger (2003, pp. 21-27) diz-nos:

“Partindo da avaliação dos problemas sentidos no passado e no presente da vida de um grupo, ele tentava chegar a formas adequadas de resolução das situações e conflitos mais delicados. Este processo passa pela dramatização das experiências individuais dos vários elementos do grupo que entram no "Jogo da cena". É a vida, a cultura do próprio grupo, que é dramatizada, encenada como teatro, que, no entender de Moreno, permite ao grupo ganhar consciência, como num Jogo típico de espelhos, dos problemas que o atravessam e, ao mesmo tempo, refletir sobre as formas adequadas de intervenção”.

Com base na obra de Moreno (2015) sabemos que se envolveu como dramaturgo, criou o Teatro Espontâneo, que diferia do Teatro Tradicional da época, que tinha novos impulsos nesse momento a partir do Teatro Experimentação de Stanislavski, do Teatro do absurdo de Pirandello, e do Teatro pobre de Grotowski. No seu Teatro Espontâneo, que depois se converteu no *Teatro Terapêutico*, havia como pontos de referências, três fatores: o “status nascendi”, o “locus” e a “matriz”. Segundo Schützenberger (2003, p. 329),

“o status nascendi é um termo de Francis Bacon retomado por Moreno: o processo do nascimento, alguma coisa que está a nascer, no estado de nascimento, a criação do ser em Psicodrama, ou na vida, o nascimento das relações profissionais num grupo. A mesma autora também define o locus nascendi como o lugar de nascimento do protagonista: a matriz, a cena psicodramática onde nasce a ação «onde o homem nasce ou volta a nascer, segundo um termo forjado por Moreno»”.

A matriz segundo a autora será então a placenta social da criança, o lugar onde ela cria raízes. Ao criar mais adiante o *Psicodrama Terapêutico*, Moreno acreditou que a partir das três etapas<sup>4</sup> de uma sessão de Psicodrama, e utilizando-se dos cinco instrumentos<sup>5</sup> da sessão; seria possível propiciar a cada indivíduo de um dado grupo a

---

<sup>3</sup> Era um teatro sem atores, sem texto, sem peça com o tema baseado na obra “o romance do rei”. Cada um dos mil espectadores foi convidado a subir ao palco representar o papel do rei e tentar procurar uma nova ordem das cenas.

<sup>4</sup> Aquecimento, dramatização e comentários.

<sup>5</sup> Diretor, ego-auxiliar, palco, protagonista e público.

possibilidade de encenar o seu próprio drama. Passou então Moreno a uma longa e exaustiva integração conceitual entre o Teatro Terapêutico, a Sociologia, Psicologia Social e a Psicologia Dinâmica que resultou na criação de uma ciência que nomeou de Ciência Socionómica. Esta nova ciência das relações interpessoais ramificava-se em três grandes áreas: 1. Socio dinâmica, que se caracteriza pelo estudo do funcionamento das relações interpessoais, cujo método de estudo e ação é o Role-Play; 2. Sociometria, que procura medir as escolhas relacionais; 3. Sociatria, que se propõe ser uma ciência que trata/cura relações sociais, na qual se incluem: o Sociodrama, o Psicodrama e a Psicoterapia de Grupo.

“A diferença entre Psicodrama e Sociodrama é tanto estrutural como de finalidade. O Psicodrama lida com um problema em que um indivíduo em particular ou um grupo de indivíduos (Psicodrama de família) estão engajados de forma privada. O Sociodrama lida com problemas em que o aspeto coletivo da questão é posto no primeiro plano, e a relação particular fica num pano de fundo. (...) no Sociodrama os subgrupos são os protagonistas” (MARINEAU, 1999, pp. 168-169).

Neste sentido Sociodramas são, pois, sessões abertas de Psicodrama mas focadas nas relações sociais, intergrupais, e pertencem ao ramo da Sociatria da Ciência Socionómica.

“o verdadeiro sujeito de um Sociodrama é o grupo (...) o Sociodrama, baseia-se no pressuposto tácito, de que o grupo formado pelo público já está organizado pelos papéis sociais e culturais de que, em certo grau, todos os portadores da cultura partilham... É o grupo como um todo, que tem de ser colocado no palco para resolver os seus problemas, mas como o grupo é apenas uma metáfora e não existe *per se*, o seu conteúdo real, são as pessoas interrelacionadas que o compõe, não como indivíduos privados, mas como representantes da mesma cultura. O Sociodrama, portanto, para tornar-se eficaz, deve ensaiar a difícil tarefa de desenvolver métodos de ação profunda, em que os instrumentos operacionais sejam tipos representativos de uma dada cultura e não indivíduos privados” (MORENO, 2015, p. 413).

O autor acreditava, no valor exploratório, do ponto de vista da investigação científica, tanto quanto no valor “curador”, modificador de atitudes, da proposta Sociodramática. Essa modificação ocorreria, segundo ele, pela ampliação perceptual e, conseqüente, tomada de consciência por essas pessoas, das suas trocas afetivas e dos seus papéis vividos, a partir das suas representações no palco Psicodramático.

Encenar o drama significa poder trazer para um novo “locus”, e em um novo “status nascendi” (o palco e o momento em que a ação dramática se desenrola), todos os elementos que remeteriam aos papéis sociais e psicodramáticos anteriormente estabelecidos e interpretados. Com essa condição de representar esses papéis, nasce a grande possibilidade do salto qualitativo, da catarse da integração. E por esse salto qualitativo e por essa catarse de integração, entende-se a capacidade a partir da ação dramática, do indivíduo conectado com a sua própria história relacional, de se posicionar frente aos seus próprios anseios, às suas possibilidades de ação e de transformação.

“nas sessões de Psicodrama surgem momentos de especial intensidade, em que todo o auditório se concentra num protagonista que está prestes a desfazer-se das barreiras que o cerceiam. Lançado na dramatização, este pode encontrar espontaneamente novas soluções pessoais para a sua vida. É como se passasse para um novo universo onde exista a possibilidade de um novo crescimento. A isto chama-se «catarse de integração», que para Moreno, corresponde à cura psicodramática” (ABREU, 2006, p. 70).

O Sociodrama, como todos os métodos de Moreno, é um método de ação que movimenta e permite a concretização de transformações a partir da consciência e da verdade desvelada pelo próprio protagonista, que no caso, é o grupo, diferentemente do Psicodrama, no qual o protagonista é um dos participantes. Esta ação é coordenada por um terapeuta, ao qual Moreno deu o nome *Diretor*<sup>6</sup>, que desempenhará o seu papel tal e qual um diretor teatral, agindo como um realizador de cinema ou um encenador de teatro.

“O Sociodrama é o Jogo Dramático dos problemas gerais. Uma imagem das idas e voltas das relações entre os indivíduos de um grupo. Contrariamente ao Psicodrama, o Sociodrama trata do aspeto social ou coletivo dos problemas, as relações individuais dos sujeitos são colocadas em segundo plano. Nem sempre há diferenças muito nítidas entre o Psicodrama e o Sociodrama, este último transforma-se muitas vezes, de forma espontânea em algo ainda mais profundo” (SCHÜTZENBERGER, 2003, p. 323).

Parafraseando Datner (2005, p. 17) tendo em conta as palavras de Moreno (1974) diz-nos: “O Sociodrama criado por Moreno, é, segundo este autor: o método profundo de ação que trata das relações intergrupais e de ideologias coletiva. (...) o verdadeiro sujeito do Sociodrama é o grupo”.

---

<sup>6</sup> Como o diretor não é o “autor do enredo” a ser dramatizado, ao contrário do autor teatral, deverá procurar inicialmente encontrar-se primeiro com o seu público e as suas personagens, extraindo delas o material para um roteiro da cena.

Segundo Datner (2005, p. 17) o Sociodrama é um método centrado “nos denominadores coletivos, e com ele o pesquisador-diretor-facilitador deixa de ser um observador à distância e fora do grupo, antigo paradigma, para ser um autor/ator participante do próprio processo de transformação do grupo, inserido nele, por estar implicado tanto quanto todos os demais participantes”.

## 1.2. A abordagem sociodramática em contexto de sala de aula

“Os elétrons têm o mesmo peso e a mesma carga de eletricidade quando estão isolados, mas, se se reúnem para formar um átomo, começam a apresentar diferenças individuais. O mesmo sucede com os homens. Se se reúnem para formar um grupo, aparecem ‘diferenças’ individuais, até então não manifestadas” (MONTEIRO, 1998, p. 20).

Se decomposermos a palavra Sociodrama temos “socio” que vem de social e “drama” que significa ação, ou seja, o grupo em ação (DRUMMOND & SOUZA, 2008), O Sociodrama consiste na terapêutica de grupos que habitualmente convivem entre si, onde são trabalhados papéis sociais, profissionais e culturais que o sujeito desempenha e partilha.

Moreno (2015) reconhece que o homem é um intérprete de papéis, e que se caracteriza por um determinado grupo de papéis que influencia o seu comportamento, alertando que qualquer cultura impõe um conjunto de papéis aos seus membros, cujo êxito poderá variar.

Considera-se o Sociodrama como um método de ação que se foca nas relações intergrupais e nas ideologias coletivas (MORENO, 2015) e, por isso, o seu objetivo é o próprio grupo, tentando resolver os conflitos interpessoais (ABREU, 2002).

A resolução dos conflitos interpessoais está inerente à procura de criatividade na medida em que cada pessoa deve refletir sobre as suas ações para as poder transformar (DRUMMOND & SOUSA, 2008).

O Sociodrama refere-se à dramatização de uma situação da vida quotidiana mediante a representação de uma situação por voluntários do grupo. Neste caso, os adolescentes (alunos) representarão as personagens. O representar uma cena da vida

permite colocar-se na situação, experimentar sentimentos, e compreender. Ao resto do grupo, permite aprender, compreender ao observar o ocorrido.

Sabe-se que é muito mais fácil mudar um comportamento individual, especialmente nos jovens, quando o grupo legitima essas mudanças. Nas palavras de Ariès (1978, p. 279), “a adolescência expande-se, empurrando a infância para trás e a maturidade para a frente, e vamos passando de uma época sem adolescência para outra, em que a adolescência é a idade favorita”. A adolescência é considerada uma fase do desenvolvimento humano, entre a infância e a idade adulta, em que ocorrem profundas transformações como as características fisiológicas que transformam o corpo de criança num corpo de adulto, o desenvolvimento do pensamento a nível do raciocínio abstrato e mudanças que conduzem a alterações sócio afetivas (Reymond-Rivier, 1977). Neste período, os indivíduos (re)constróem a sua identidade, sendo marcante a influência exercida por vários agentes, como a família, a escola e o grupo de pares, não raramente com valores, interesses e práticas bastante divergentes entre si (PAIS, 1990). Frequentemente, os adolescentes vêm-se divididos entre exigências e pressões em sentidos opostos, manifestando o que Erikson (1972) denominou de crise de identidade, situação à qual acresce a igualmente frequente dificuldade de comunicação dos seus sentimentos e problemas, particularmente com os adultos.

“Para o adolescente, os amigos são fundamentais. (...) Ultrapassada a fase inicial, em que o jovem está sobretudo centrado em si, a fase média da adolescência (15-17 anos, no adolescente urbano escolarizado) é caracterizada por uma luta pela independência emocional, uma preocupação por vezes excessiva face aos problemas do corpo e pela crescente importância do grupo. (...) Na adolescência os amigos são sobretudo companheiros de saídas à noite, confidentes de aventuras amorosas, espelhos de dúvidas pessoais, iniciadores conjuntos de rituais que levam à idade adulta” (SAMPALIO, 2003, pp. 104-105).

Neste contexto, o recurso às práticas dramáticas poderá permitir dar voz às dúvidas e emoções dos alunos, criar condições para a espontaneidade e experimentação de papéis (BOAL, 2005; MORENO, 1975; SPOLIN, 1999) e, ainda, promover a participação dos sujeitos no ato educativo (FRAGATEIRO, 1991).

Para Reymond-Rivier (1977), a crise dos adolescentes é sobretudo uma crise de oposição que se traduz na rejeição dos modelos dos pais e numa procura de originalidade.

Nesta fase, a família, o grupo de colegas e a escola constituem-se como os principais contextos para desenvolver características pessoais e sociais necessárias na vida adulta (REYMOND-RIVIER, 1977; ALARCÃO, 2000). Diversos autores, nomeadamente Erikson (1972), Petrus (1997) e Reymond-Rivier (1977) reforçam a ideia da importância do grupo de pares no desenvolvimento do adolescente, sendo que este assume um papel fundamental no “suporte instrumental e emocional, ajuda na resolução das tarefas desenvolvimentais e na construção de identidade” (GOUVEIA-PEREIRA *et al.*, 2000, p. 191). Uma vez que os adolescentes se encontram a experimentar diversos papéis e em transição “cujo itinerário pode ser modificado, estimulado, alterado ou dificultado pelas condições em que se desenvolve” (ARTIAGA, 1998, p. 219), compete à educação criar condições para o desenvolvimento pessoal e social daqueles indivíduos. E complementando esta ideia Marcelli e Braconnier (2005, pp. 46-47) argumentam que

“A participação dum adolescente num grupo de congéneres, a sua inserção num bando, constituem factos de observação corrente. As relações estabelecidas entre o adolescente e os seus pares, para além das implicações sociológicas evidentes de que são testemunhas, desempenham igualmente um papel de primeiro plano no processo psíquico em curso. Com efeito, se o «bando» encontra inicialmente e antes de tudo a sua origem, a sua definição, nos fatores sociológicos que o determinam e o condicionam, a necessidade que o adolescente tem de estar em «grupo» responde a motivações intrapsíquicas relacionadas com este processo (...) assim o grupo pode ser utilizado como lugar de exteriorização das diferentes partes do adolescente”.

Visto o Sociodrama permitir um espaço de partilha e análise, ele incentiva a ação, permitindo a reflexão que conduz a mesma. No fundo, trata-se de suscitar a vontade de participar, de construir, de criar, de ter um papel ativo quer enquanto futuro profissional, quer no rumo da vida de cada um e na vida em sociedade. Participar numa sessão de Sociodrama implica imprescindivelmente o desenvolvimento de papéis, e este método permite-nos experimentá-los e desenvolvê-los, num ambiente protegido, onde a mesma cena se poderá repetir tantas vezes quanto o necessário. No meio de jogos e brincadeiras, somos convidados a desenvolver a nossa espontaneidade, tornando-nos reflexivos, críticos e mais capazes de responder criativa e ajustadamente aos problemas e obstáculos da realidade social. O palco torna-se assim parte da realidade.

Para que possa haver partilha nas sessões de Sociodrama, é fundamental o grupo estar disponível, predisposto a.

Sabemos que quando algo é partilhado pelos alunos isso pode ser alvo de crítica, interrogação ou discórdia, pelo que é natural que sintam algum receio ou medo de se expor devido às interpretações que o outro possa fazer. Contudo, este sentimento é natural e poderá transformar-se em algo positivo, uma vez que vai de encontro ao debate de ideias e contribui para a evolução pessoal, social e profissional do sujeito.

Este aspeto leva-nos a pensar sobre a nossa postura individual e em grupo e, neste sentido, procurarmos refletir sobre a cooperação, responsabilidade, pro-atividade, participação, envolvimento e implicação, assim como a cedência face ao grupo. Pois “ninguém chega a tornar-se humano se está só: tornamo-nos humanos uns aos outros. A nossa humanidade foi-nos ‘contagiada’: é uma doença mortal que nunca teríamos desenvolvido se não fosse a proximidade dos nossos semelhantes” (SAVATER, 1999, p. 191).

### **1.3. Técnicas fundamentais do Sociodrama**

“Uma técnica é um recurso instrumental. Em si mesma ela não significa nada, é por assim dizer, neutra. Para que assuma algum sentido, requer pelo menos dois elementos: uma teoria na qual se fundamente e uma finalidade para a qual aponte” (CALVENTE, 1981).

Como qualquer método de ação que se aplica aos indivíduos, são necessárias técnicas que apoiam a facilitam essa mesma ação. O Sociodrama não difere por isso de outros métodos e não prescinde de certas técnicas facilitadoras. Antes de se poder aplicar qualquer técnica, é necessário, porém, pensar no grupo no qual se vão aplicar.

O grupo tem um papel importantíssimo em todas as sessões de Sociodrama. Lewin (1948) afirma que o indivíduo é função do grupo e todo comportamento dele deve ser visto como resultante da totalidade dinâmica do grupo. É suposto todos se sentirem implicados. É necessário permitir ao grupo aquecer, preparar-se para a sessão. Entrar num registo imaginário abandonando os desenvolvimentos lógicos.

Numa entrevista realizada para a Associação Belga de Psicodrama, diz Schützenberger (2014),

“Quando vemos o grupo na defensiva, é necessário domesticar o grupo, para que este deixe de estar na defensiva. Porque enquanto o grupo está na defensiva não conseguimos fazer nada com ele (...) é preciso que se sintam livres de exprimir o que têm vontade de exprimir. A leitura da linguagem corporal é por isso extremamente importante. Se eu vejo o corpo acessível visualmente ou se o corpo está na defensiva visualmente (fechado). Enquanto o corpo estiver fechado, na defesa, não poderemos trabalhar de verdade”.

Torna-se por isso premente um bom aquecimento que permita ao grupo a sua abertura para a sessão. Muitas vezes recorre-se a técnicas sociodramáticas para a fase do aquecimento. Lembra-se que uma sessão de sociodrama processa-se normalmente em três fases: o aquecimento (preparação do grupo), a dramatização (desenvolvimento da sessão) e os comentários (partilha- comentários acerca da sessão).

As técnicas mais frequentemente utilizadas recorrem à metáfora, à condensação (resumo), à linguagem poética, à evocação, às associações livres e aos desenhos.

As técnicas são a operacionalização de um meio ou conjunto de meios para atingir um fim (PSICOSOMA, s.d.). As técnicas fundamentais do Sociodrama são as mesmas que as utilizadas em Psicodrama, mas incidindo no grupo e não na pessoa individual.

Segundo Pierre Renouvier, Raymond Corsini e Jacob Moreno existem cerca de 350 técnicas diversas que se podem utilizar numa sessão. Dessas 350, uma centena serão talvez as mais utilizadas desde 1950.

Com base nas descrições das técnicas elencadas por Schützenberger (2003) e Abreu (2006), aquelas que são mais frequentemente utilizadas em contexto de Psicodrama são as seguintes<sup>7</sup>:

Amplificação da Voz: quando um sujeito fala impercetivelmente, o Sociodramatista pode retomar a frase, e repeti-la em eco, em alta voz, de forma a todo o grupo conseguir ouvir;

À parte/Solilóquio: durante a sessão, pode pedir-se ao sujeito de dizer em volta o que está a sentir naquele momento, no fundo verbalizar para o grupo em alta voz;

---

<sup>7</sup> As descrições que se seguem são de técnicas para sessões de Psicodrama, mas sabemos que ao aplicá-las em sessões de Sociodrama, teremos sempre de as adaptar e modificar consoante os grupos ou consoante o que se pretende naquela determinada situação da sessão

Autoapresentação: o sujeito apresenta-se ao grupo tal e qual ele é. Este género de apresentação pode ser feita, oralmente, através de um desenho comentado, através de uma estátua legendada;

Bazar: trata-se de fazer um bazar, instalar o caos, uma confusão no meio da cena. Pede-se depois aos participantes para entrarem na cena e dizer o que é que aquilo lhes lembra;

Loja mágica: trata-se de uma situação imaginária: uma loja mágica, onde podemos comprar e vender TUDO o que queremos. Aquilo que se vende ou compra, pode ser definido pelo Sociodramatista, ou pode ser sugerido pelos sujeitos;

Cadeira vazia: acrescenta-se uma cadeira em cena. O Psicodramatista pede para cada pessoa a observar, e imaginar alguém sentado nessa cadeira. Após alguns minutos de silêncio, pede-se para cada um dizer aquilo que sentiu. Pode-se também fazer este exercício pedindo à pessoa que se imagine em diálogo com alguém sentado na cadeira e pede-se depois para se sentar, imaginado que é essa pessoa e o Psicodramatista representa o sujeito a falar com ele. Esta técnica deverá ser obviamente adaptada para a sua utilização em Sociodrama;

Espelho: quando o sujeito não se apercebe de determinados aspetos da sua conduta ou postura, que para outros são óbvios, o diretor pode pedir a um dos egos auxiliares que se coloque diante dele e o imite em espelho. Como refere Monteiro (1998), esta técnica propicia ao protagonista condições de melhorar a auto percepção;

Objeto intermediário: quando um sujeito não consegue tomar uma decisão, ou verbalizar alguma coisa, pede-se para um ego-auxiliar fazer de objeto intermediário, ou seja, desempenhar o papel da caneta que não quer escrever a carta, ou da porta que não quer abrir. Dá voz aos objetos de cena, para ajudar o sujeito;

Monólogo: técnica que implica que o sujeito fale sozinho em cena. Fale alto para ele próprio;

Caixote do lixo: quando um sujeito tem algum assunto que o incomoda, ou perturba, pede-se para essa pessoa deitar isso fora no caixote do lixo. O caixote do lixo por ser real ou simbólico, o que interessa é que o sujeito se livre desse “incómodo” com um movimento libertador, em direção ao caixote do lixo;

Representação simbólica: certas situações da vida real podem ser difíceis ou impossíveis de representar em cena. Esta técnica consiste em representar simbolicamente através de gestos (ou de outras formas) a situação. Por exemplo, um relacionamento sexual, representado através de um Jogo de mãos, que corresponda aos corpos;

Inversão de papéis: à palavra do diretor, o sujeito troca de lugar com o ego-auxiliar com quem está a interagir. Este repete então as últimas palavras do protagonista, que por sua vez, continua a ação como se fosse o personagem. A nova inversão repete-se este protocolo, mas já com o protagonista no seu lugar. Esta técnica obriga o protagonista a colocar-se, em termos psicológicos, no lugar da pessoa com quem interagiu. Moreno entendia a troca de papéis como uma vivência interna simultânea de dois papéis opostos;

Interpolação de resistências: A certa altura durante a cena, pede-se para que um ego auxiliar atue de modo completamente diferente daquele que o protagonista indicou e espera, esta técnica permite apanhar o protagonista desprevenido, testando a espontaneidade da sua resposta;

Estátua: representação estática de uma maneira de estar, pensar de um sentimento, etc. A estátua pode ser vista e comentada por todos.

Role Playing: Técnica que representa o treino de papéis. Consiste em representar um papel cujo desempenho se teme, por exemplo o aluno perante um exame, ou ainda um papel que se tem mas que não está a ser bem desempenhando, exemplo de um chefe de equipa que não consegue dar ordens. Nestes casos, utiliza-se um ego-auxiliar (no Sociodrama poderá ser desempenhado por um aluno sob orientação do diretor), que representará o papel complementar (professor, empregado) e irão repetir-se as cenas até o papel estar mais desenvolvido. Segundo Pundik e Pundik (1974, p. 114), o Role Playing “é um método de interação humana que implica o comportamento realista em situações imaginárias”. Moreno (2015, p. 182) menciona que proporciona “ao ator uma visão dos pontos de vista de outras pessoas, ao atuar no papel de outros, seja em cena, seja na vida real”.

Existe uma multiplicidade de usos e variantes dentro do mesmo recurso. Existem muitas mais técnicas que se poderiam aplicar em sessões de Sociodrama, no entanto, esta seleção indica aquelas que são utilizadas com mais frequência.

O fundamental ao trabalhar em Sociodrama é saber-se socorrer destas técnicas para apoiar a sessão e ajudar o diretor a atingir os objetivos.

#### **1.4. Contributos da EXDRA e do Jogo Dramático na prática do Sociodrama**

A criança com as suas brincadeiras, faz-nos ver que de entre todas as atividades de comer, beber, dormir, imprescindíveis para o seu organismo, sobressai a atividade lúdica. O que a criança procura é jogar, desempenhar, criar uma realidade própria no seu mundo do “como se”. Podemos notar a alegria que as crianças sentem nessa situação: surge o prazer natural, espontâneo, reforçando a motivação para continuar a brincar. Monteiro (1998, p. 163) diz-nos:

“O homem tem como tendência básica a necessidade de compreender o universo, e neste anseio de curiosidade, desde sempre usou a identificação, a imitação e a representação como forma de se expressar e assim decifrar a natureza, por meio da ação. Esta necessidade imperiosa manifestou-se desde o aparecimento da sociedade humana e a sua consequente cultura, numa atividade livre, alegre, agradável e divertida: o jogo”.

O Jogo permite ir ao mundo das fantasias, da imaginação. É assim que uma caixa de fósforos se transforma num carro, uma boneca é um ser humano.

Nas suas brincadeiras do faz de conta, a criança alcança pleno domínio da situação, vivendo e convivendo com a fantasia e a realidade. Este fascinante domínio da passagem de uma situação para outra, com convicção total, por meio de respostas rápidas a situações novas ou respostas novas a situações já conhecidas, é assegurada à criança por algo mais que a razão ou o instinto: a espontaneidade.

Relembramos a importância da espontaneidade para Moreno, nas palavras de, Abreu (2006, p. 69),

“a espontaneidade é o leitmotiv que percorre todo o movimento do Psicodrama desde o seu início (...) é uma energia de novidade e mudança (...) assim nos deixemos guiar por essa energia momentânea, próxima da intuição, que nasce simultaneamente do nosso corpo, da nossa história individual, da nossa liberdade. E que é, ainda, algo que nos faz crescer”.

A essência do Jogo reside nessa capacidade espontânea que leva à liberdade, permitindo ao homem “viajar” pelo mundo do imaginário e assim, recriar, descobrir novas formas de atuação. Mas é importante que o indivíduo queira jogar e esteja disponível para isso, reafirmando a sua seriedade e a sua busca espontânea e criativa.

Yozo (1995, p. 11) considera que “antes de falarmos em jogos dramáticos, seria interessante resgatar a origem dos jogos. Desde a Antiguidade, o jogo exerce um grande fascínio nas pessoas e atravessa incólume na sua estrutura, durante séculos, para produzir e/ou resgatar o lúdico”. A maioria dos filósofos, antropólogos e etólogos demonstra interesse pelo lúdico e define “Jogos” como uma atividade que tem a sua própria razão de ser e contém, em si mesmo, o seu objetivo. Huizinga (1971, p. 3) afirma que

“o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens”.

Bally (1964 *apud* YOZO, 2005, p. 11)

“estabelece a relação: animal versus homem, através do Jogo (denominador comum). Associa o Jogo à liberdade (indivíduo tenso – sem liberdade. Há a necessidade de relaxar). O homem joga durante toda a sua vida, principalmente quando criança, pois a disponibilidade para jogar é maior. Afirma, portanto, que o Jogo é o movimento da liberdade”.

Segundo a definição do Dicionário da Língua Portuguesa (2016), o jogo “é uma atividade lúdica executada por prazer ou recreio, divertimento, distração; atividade lúdica ou competitiva em que há regras estabelecidas e em que os praticantes se opõem, pretendendo cada um ganhar ou conseguir melhor resultado que o outro”. Constata-se então na própria definição do jogo, a íntima relação entre ele, a liberdade e a ordem, num paradoxo percebido por Bally (1964) em que o jogo seria o movimento da liberdade. O jogo dá o limite da liberdade e o que ameaça. É preciso permitir ao homem reencontrar a sua liberdade. Esta é a proposta dos jogos psicodramáticos (jogos dramáticos aplicados no Psicodrama e Sociodrama), tal como foi pensado por Moreno,

“jouer est ce que font les participants dant le moment essentiel de toute une séance de psychodrame. Jouer est un mot aux multiples significations. (...)em psychodrame il est question de jouer, représenter de façon scénique des fragments de son histoire, «mettre sa vie en scène». Rejouer des éléments de sa vie sera jamais copie conforme à ce qui a été vécu, de même que jouer des scènes projetées dans l’avenir ne correspondra pas pour autant à ce qui sera vécu (...) Au delà d’un acte de parole, le jeu mobilise le corps des acteurs, met en mouvement un récit qui par sa représentation scénique peut y apporter une autre regard, susciter de la surprise, de l’étonnement, de l’inattendu, ouvrir de nouvelles pistes (MAGOS, 2011, pp. 4-6).

A expressão “jogos dramáticos” aplicada aos jogos de Psicodrama ou Sociodrama obviamente deve-se ao facto de estes ocorrerem em contexto dramático, contrariamente a outros jogos que se realizam noutros campos de ação.

Jogo Dramático é aquele que acontece no contexto dramático, «como se». Monteiro (1994, p. 21) define-o como “toda a atividade que propicie ao indivíduo expressar livremente as criações do seu mundo interno, realizando-as na forma de representação de um papel, pela produção mental de uma fantasia, ou por uma determinada atividade corporal”. Anteriormente a autora argumentou que o Jogo Dramático “é aquele que apresenta dramaticidade” (MONTEIRO, 1994, p. 26). No teatro a dramaticidade ocorre quando a cena apresenta um conflito. Sem conflito não há dramaticidade e a cena é vazia. O Jogo Dramático deve, de alguma forma, comover, isto é, envolver emocionalmente o participante na atividade.

Motta (1995, p. 26) escreve que o Jogo Dramático “é aquele que permite uma transformação do jogador. O facto de ocorrer um insight no jogador, que possibilite uma mudança e crescimento, é o que o define como Jogo Dramático e não Jogo de percepção, iniciação ou improviso”.

Datner (1995, p. 85) refere, “jogar o drama...com quem? Qual drama? To play...role...role playing game. Jogar, viver um papel, ou representar o papel de um guião? Criar, expressar e, que mais? O que mais faz parte do conceito de Jogo Dramático?”.

No Role-Playing, a dramatização é centrada na questão levantada pelo protagonista e apropriada pelo grupo. No Jogo Dramático o tema protagonista é de caráter grupal, trata-se de uma situação de grupo, do seu funcionamento.

O Jogo em si tem sentido em todos os ambientes do ser humano, pois jogar é estabelecer relações com pessoas e objetos, e é parte da própria sobrevivência do ser humano. As relações e os vínculos só ocorrem porque temos a capacidade para nos emocionarmos. Assim, a emoção é uma função positiva no desenvolvimento do ser humano.

Os jogos dramáticos apresentam características próprias, não podendo ser confundidos com um Jogo qualquer. O Jogo Dramático tem como núcleo vivenciar o Jogo assumindo personagens em permanente caráter lúdico. Através do prazer e do

lúdico, objetiva-se levar ao cenário dramático – contexto dramático – a realidade das dinâmicas interpessoais, para que sentimentos, emoções e sensações vitalizem a expressão dos conteúdos emergentes dos fenómenos grupais e dos posicionamentos diante de uma situação. O Jogo Dramático traz à baila conservas culturais, estereótipos, modelos cristalizados que aprisionam a espontaneidade e a criatividade.

“A conserva cultural passou a ser o mais alto valor que era possível produzir – os livros da bíblia, as obras de Shakespeare ou as sinfonias de Beethoven. É uma mistura bem sucedida de material espontâneo e criador, moldado numa forma permanente (...) converte-se em propriedade do grande público, algo de que todos podem compartilhar (...) assim, a conserva cultural é uma categoria tranquilizadora” (MORENO, 2015, p. 159).

Segundo Schützenberger (2003, p. 270) “ conserva cultural é um produto acabado de um esforço cultural (um livro, uma sinfonia musical). O mesmo Jogo que busca, revela e desvela, também trabalha no sentido da transformação e das mudanças desses mesmos fenómenos. Como qualquer jogo, o Jogo Dramático tem regras. Ao entrar-se no jogo, aceitam-se as regras”.

Vasconcelos e Brito (2014) falam das características do jogo dramático.

- a. O Jogo Dramático é de adesão voluntária. Tem que haver um acordo prévio para que cada um participe e existe a liberdade de a todo o momento sair;
- b. O Jogo tem regras: a regra depende do diretor. Tem que ser seguida. Pode ser transformada. Mas quando a regra é quebrada acaba o jogo. O grupo autorregula-se no processo do jogo;
- c. O Jogo tem um espaço de dramatização: há um contexto e um palco onde a ação se concretiza. A existência dum estrado (palco) ajuda a mudar de contexto. Entrar e sair de palco. O estrado ideal deverá ter 3 por 2, segundo Pio de Abreu. O contexto é fundamental para situar a ação;
- d. O Jogo tem um tempo dramático. O diretor usa o tempo dramático (aumenta ou encurta) conforme as necessidades narrativas e de reconhecimento. O diretor pode aumentar a tensão ou acalmar as tensões conforme a narrativa.

Através deste envolvimento e desta opção de jogar, separamo-nos por um determinado momento do mundo real exterior, entrando em contacto com o nosso interior para viver o fascínio e a magia do lúdico.

No campo relaxado e lúdico, os conflitos, as dificuldades, as facilidades, as complementaridades, o encontro e a comunicação são vividos, conhecidos e reconhecidos pelo grupo.

Caillois (1990) classifica os jogos em quatro tipos, que se entremeiam segundo a predominância da fonte do prazer:

- 1 – Jogos de habilidades: o prazer advém do desenvolvimento de aptidões ou de habilidades;
- 2- Jogos de competição: o prazer origina-se na luta por um prémio, que pode ser apenas a vitória;
- 3- Jogos de acaso (azar): o prazer é originado pela casualidade;
- 4 – Jogos dramáticos: o prazer dá-se através do faz-de-conta, da representação.

Para um Sociodramatista, o quarto tipo constitui-se num instrumento bastante importante, embora possa efetivamente se valer de outros jogos, que não somente os dramáticos. O acordo pressupõe o consentimento mútuo do objeto e modo do Jogo. Para que haja Jogo é necessário que todos saibam que vão jogar, o que se vai jogar, e como. O foco e as regras devem ser claramente definidos, a fim de que todos os participantes possam entregar-se intensamente à atividade. O acordo inclui também – na maior parte das vezes implicitamente – que o Jogo tenha um início e um final.

A vigência diz respeito à duração do jogo. A energia criativa para jogar tem um tempo limite de expressão. A sensação de desconforto num Jogo é frequentemente originada por um descompasso com o tempo.

A utilização dos jogos como ferramenta de trabalho não é privilégio dos Psicodramatistas e Sociodramatistas, pois os jogos de todos os tipos, são muito anteriores ao surgimento do Psicodrama. Motta (1995) considera que o Psicodrama colaborou para o desenvolvimento dos jogos, principalmente os dramáticos, instrumentalizando a sua utilização e enriquecendo o seu repertório.

Para Castanho (1995, p. 23), “os adolescentes, em geral, estão sempre dispostos a jogar e a brincar. É fácil uma atividade se transformar num jogo, ou uma conversa terminar numa brincadeira, ou numa gargalhada”.

Segundo a autora, nem sempre é fácil propor jogos dramáticos a adolescentes, pois muitas vezes são desconfiados, e têm dificuldade em envolver-se e comprometer-se com propostas que vêm de fora, isto é quando não sabem onde é que aquilo vai dar, ou quando não sabe o que querem dele. Por ser uma fase com alguma instabilidade, o adolescente tem as emoções à flor da pele.

“A adolescência é a idade da mudança, como indica a etimologia da palavra: adolescência significa em latim «crescer». A adolescência é uma passagem entre a infância e a idade adulta. Tal como sublinha E. Kestenberg, afirma-se muitas vezes que o adolescente é simultaneamente uma criança e um adulto; mas na realidade ele já não é uma criança, e ainda não é um adulto. Este duplo movimento de negação da sua infância, por um lado, e procura dum estatuto adulto estável, por outro, constitui a própria essência da «crise», do «processo psíquico» que todo o adolescente atravessa” (MARCELLI & BRACONNIER, 2005, p. 23).

Qualquer imprevisto pode fazer com que deixe transparecer algo que não queria que se soubesse, algo em que não se sente ainda seguro a mostrar ou compartilhar. Ainda segundo os autores Marcelli e Braconnier (2005) é por isso que muitas vezes se encontra em sala de aula, adolescentes com um discurso muito racional e de autodefesa.

Sendo assim, o Jogo depende muito da maneira como é proposto ao grupo, pois podemos encontrar resistências a ele, e essa resistência ser manifestada de diferentes maneiras (os alunos são ótimos na arte de boicotar atividades quando estas não vão de encontro às necessidades deles): sono, risadas, barulho, preguiça, etc.

Por isso devemos ter em conta este lado emocional do adolescente quando queremos apresentar um Jogo Dramático ou outra atividade. A proposta deverá ser dirigida com sensibilidade e cuidado. Para Castanho (1995, p. 24)

“apesar de algumas barreiras que possam surgir, o Jogo Dramático é uma das técnicas mais utilizadas quando se quer trabalhar com adolescentes. Os alunos costumam empolgar-se e entrar de corpo e alma nas propostas (...) é fundamental no trabalho com adolescentes, às vezes, até mais importante do que a palavra, já que, geralmente, a confusão interna é grande e a ansiedade impede a discriminação das emoções”.

Como refere Monteiro (1994, p. 83) “o adolescente fala pouco das suas dificuldades pessoais (...) portanto o Jogo Dramático deve ser usado como uma forma

de se criar condições de trabalho num campo relaxado e numa situação menos conflituosa, mais preservada e, conseqüentemente mas fácil de ser alcançada”.

Através do Jogo pretende-se criar um clima que facilite a abordagem de determinadas temáticas, assuntos que muitas vezes o adolescente não consegue exprimir verbalmente ou falar abertamente. O Jogo Dramático fornece maneiras criativas de se lidar com os conflitos. O Jogo Dramático amplifica a atitude lúdica. É preciso imaginar e criar em função do grupo. É preciso compreender o outro e ajudarem-se uns aos outros. O “Fazer de conta” é coletivo. A comunicação deve por isso estabelecer-se entre todos.

A atitude lúdica oferece a possibilidade ao aluno, de se confrontar com o outro de uma maneira menos constrangedora, mais suportável. O jovem vai assim, encontrar um lugar e conseguir situar-se perante os outros.

“El juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva, al tiempo que crea un espacio para la creatividad (...) el juego acaba siendo un lugar en el que nos atrevemos a ir más allá de lo conocido porque las consecuencias no son frustrantes, y esto es lo que lo convierte, en un poderoso medio para la exploración y el aprendizaje creativo. El juego es el reino de la libertad y de la creatividad, el ambiente idóneo para el descubrimiento y el hallazgo” (TEJERINA, 1997, p. 75).

O professor, portanto, ao utilizar jogos dramáticos, conta com uma técnica poderosa no sentido de permitir a sua comunicação com o adolescente e deste com o grupo.

## **2. METODOLOGIA**

### **2.1. Participantes**

Este trabalho foi desenvolvido com um grupo de 26 alunos, adolescentes, heterogéneo em gostos e características individuais, (sendo 24 do sexo feminino e um do sexo masculino), a frequentar o ensino profissional, na Escola Profissional de Tecnologia Psicossocial do Porto (EPTPP).

Cada aluno foi convidado a participar no espaço de Jogo e de expressão que lhe foi proposto. O vivido e experimentado pelo grupo produz um impacto, e o grupo serve de caixa-de-ressonância para cada um dos participantes. Esta abordagem através do

grupo permite ter em conta efeitos possíveis em termos de expressão e de socialização dos alunos.

Os critérios de inclusão na amostra foram: frequentar a disciplina de Expressão Dramática; bom comportamento em sala de aula; assiduidade; conhecimentos teórico-práticos e preferências vocacionais e profissionais favoráveis.

## **2.2. Procedimento/Instrumentos**

Utilizou-se um conjunto de técnicas dinâmicas e ativas, com recurso ao Sociodrama. Este modelo valoriza a ação, pretendendo ir mais além da mera comunicação verbal, criando um espaço alternativo onde sejam possíveis modos de expressão não utilizados habitualmente, permitindo assim o desenvolvimento da espontaneidade e da autenticidade e aumentar a capacidade de fazer escolhas, de adaptação à realidade e de desenvolver novos papéis de forma mais integrada e flexível, de forma a promover o crescimento pessoal e social.

O método ativo apresenta-se como o mais vantajoso se o que pretendemos atingir com estas sessões se centra no desenvolvimento de competências cognitivo/comportamentais e sócio relacionais. Neste caso, o professor/orientador da sessão passa para segundo plano, agindo como o “gestor”, sendo a sua função a de cooperar com o grupo, no sentido de estimulá-los, ajudar os alunos, clarificando-os e orientar os esforços do grupo, passa a ter um papel de orientador, mediador e observador da sessão. “O método ativo baseia-se no conceito da liberdade e autorrecreação de descoberta da aprendizagem. O aprendiz torna-se o sujeito da sessão, descobrindo, executando e desvendando todos os domínios do saber inerentes à aquisição de novas competências e saberes” (PSICOSSOMA, s/d, p. 35).

Foram desenvolvidas dez sessões a partir de janeiro até maio de 2016. Cada sessão teve uma duração de 90 minutos. As sessões de Sociodrama desenvolveram-se, em contexto de sala de aula na disciplina de Expressão Dramática. Durante as sessões foram utilizadas (sempre com as devidas adaptações), as técnicas da Amplificação da voz; À parte/solilóquio; Loja mágica; Objeto intermediário; Monólogo; Caixote do lixo; Representação simbólica; Inversão de papéis; Interpolação de resistências; Estátua; Role Playing.

O conhecimento do contexto e do enquadramento social, económico, familiar em que os alunos se situam é primordial para a realização de todo o trabalho efetuado.

Para a constituição do grupo de trabalho foi feita a conjugação dos dados fornecidos pelos Serviço de Psicologia e Gabinete de Inserção na Vida Ativa (GIVA) da EPTPP, com a aplicação de um inquérito por questionário, com perguntas abertas, fechadas e mistas, as quais nos forneceram informação relativa a tópicos e assuntos me estudo<sup>8</sup>.

### **2.3. Objetivos**

Com as sessões de Sociodrama, pretendeu-se estimular o potencial de desenvolvimento próprio da adolescência, diminuindo a incapacidade e promovendo a autonomia.

Estabelecer uma relação de confiança e ajuda intergrupar que permita através do partilhar de vivências, emoções e sentimentos, nos diferentes contextos do grupo, elaborar novos significados e construir novas explicações para situações vividas atualmente pelos alunos.

Ajudar a identificar situações sentidas pelos alunos como problemáticas, permitindo-lhes compreender melhor a situação vivida e encontrar novas vias de resolução para os problemas já identificados e desenvolvendo assim a capacidade para resolver novos problemas.

Criação de um espaço de integração entre o pensar e o agir. Nesta intervenção grupar pretende-se também que o adolescente se elabore a si na relação que estabelece com o outro, nos diferentes papéis que assume no decorrer das sessões.

Perspetiva-se assim, a emergência de um espaço coletivo de reflexão sobre problemáticas inerentes à condição do aluno/adolescente.

---

<sup>8</sup> 1. Idade e sexo dos alunos; 2. Encarregado de Educação (mãe, pai, o próprio, outro); 3. Agregado familiar (família biológica ou não, nº de irmãos); 4. Percorso Escolar (Habilitações literárias dos alunos e nº de retenções); 5. Disciplina preferida e disciplina em que apresenta maiores dificuldades; 6. Problemas de saúde; 7. Projeto de vida; 8. Acesso a PC e Internet; 9. Áreas de interesse da formação em contexto de trabalho (FCT); 10. Distância de casa à escola e tempo de deslocação; 11. Meio de transporte utilizado; 12. Ocupação dos tempos livres.

### 3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O Sociodrama aplicado em contexto de sala de aula utiliza a ação, a dramatização e outras técnicas ativas, e intervém com resultados imediatos, aqui e agora, com rápida transposição para o dia-a-dia dos alunos.

Não é por acaso que se utiliza o Sociodrama como método, pois ele permite envolver todos os elementos do grupo num processo de aprendizagem relacional, que tem como objetivo a mudança de atitudes e alternativas para as soluções dos problemas.

Os jogos dramáticos foram usados em todo este processo para formar um grupo coeso, e as dramatizações e reflexões permitiram trabalhar temas propostos pelos alunos.

Os jogos, ao criarem um campo relaxado na sala de aula, ajudaram a que os elementos da turma se conhecessem melhor, para além dos seus papéis enquanto alunos da escola. Possibilitaram um maior contacto entre todos os participantes e consigo mesmos.

Williams (1994, p. 14) sugere “a dramatização como um lugar para a encenação de mudanças na vida quotidiana de uma pessoa, muito mais do que um lugar onde a mudança deva ocorrer. Situações emocionalmente sobrecarregadas são reorganizadas ou reclassificadas de modo a levar a novas estruturas nos relacionamentos”.

O método da dramatização e representação de cenas permite chegar rapidamente ao centro da questão, tanto das emoções como das interações e soluções de situações problemáticas. Segundo Marra (2004, p. 61):

“o Sociodrama tem como proposta a aprendizagem da participação social e o exercício da criatividade por meio de movimento, da ação, confirmando os recursos internos de cada membro do grupo, tal e qual a teoria sistêmica, quando trabalha para o resgate da competência de cada membro do sistema. É o momento de assumir a responsabilidade por suas escolhas, possibilitando mudanças”.

A utilização das Técnicas Sociodramáticas facilitam em muito a inter-relação dos alunos na identificação das suas competências para a resolução dos problemas que iam surgindo em casa sessão. Analisando os pontos fracos e pontos fortes das sessões apercebemo-nos que o segredo da estratégia era manter o “grupo aquecido, do início ao fim”. Quando o “grupo está aquecido”, a mobilização deste para a sessão aumenta, e promove-se assim o interesse e a curiosidade pelo seguimento da linha condutora da sessão.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As técnicas sociodramáticas aplicadas em contexto de sala de aula concorrem para o crescimento pessoal e de grupo. A partir do grupo o aluno trabalhará as suas características pessoais, os seus medos e anseios e refletirá sobre as suas práticas, contribuindo para o processo de desenvolvimento pessoal e social, de capacidades e competências, de cooperação, de confiança, de sentimento de pertença e união ao grupo no qual está integrado.

O espaço criado na aula para as sessões de Sociodrama, será assim um espaço de trabalho, uma oportunidade para a evolução e transformação, um grande desafio para todos. O sociodrama pode ser uma prática a introduzir na dinâmica da prevenção escolar, quando as dificuldades ou problemas ainda não tomaram proporções significativas. A mudança de perspetiva, do olhar, não diz respeito apenas aos jovens, mas também aos adultos que fazem parte do ambiente familiar desses alunos, e a quem a prevenção também deverá afetar.

Confrontados diversas vezes com situações problemáticas vividas pelos alunos (como a gravidez na adolescência, ambientes familiares destrutivos, a violência doméstica e no namoro, por exemplo) a abordagem sociodramática pode ser uma mais-valia no tratamento destas situações e pode ajudar os alunos, vítimas indireta ou indiretamente a reagir e a tomar iniciativa, pois o passar à ação é uma das ferramentas que o sociodrama pode fornecer. Nestas situações o aluno precisa de ser ajudado e apoiado, e o recurso a técnicas alternativas pode ser benéfico. Caso contrário, situações do género acabam por prejudicar a progressão escolar do aluno (no limite leva ao abandono escolar). Será necessário refletir e implementar sobre outro tipo de medidas e / ou estratégias para reverter esse fenómeno. O envolvimento parental torna-se indispensável e a ideia do sociodrama aflora como sendo uma possível prática eficaz nesse sentido.

Integrar o Sociodrama no programa curricular, na área das expressões, irá permitir a um grupo ou a um indivíduo de se exprimir, ou exprimir alguma coisa (ideia, sentimento, emoção, imagem, etc.) através das várias dramatizações, ao longo das sessões, assim como desenvolver o autoconhecimento. Aliás, qualquer método de aprendizagem deveria passar primeiro pelo autoconhecimento.

O método de ensino em expressão dramática é tanto individual como coletivo, pois tem em conta a evolução própria de cada um, dentro de um coletivo, dentro de um grupo. A disciplina de expressão dramática cria, por si só, a base ideal para a prática do sociodrama. Uma prática em que os alunos não somente aprendem, como experimentam, e podem ser livres na sua criatividade e podem, acima de tudo, errar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, J. L. P. (2006). *O Modelo do Psicodrama Moreniano*. Lisboa: Climepsi Editores.
- ABREU, J. P. (2002). *O Modelo do Psicodrama Moreniano*. Coimbra: Imprensa de Coimbra.
- ALARCÃO, M. (2000). *(Des)Equilíbrios familiares: uma visão sistémica*. Coimbra: Imprensa de Coimbra.
- ARIÈS, P. (1978). *História Social da Criança e da Família*. (2.<sup>a</sup> ed). Rio de Janeiro: Guanabara.
- ARTIAGA, J. F. (1998). *A animação sociocultural. Teorias, programas e âmbitos*. Lisboa: Instituto Piaget.
- BALLY, G. (1964). *El juego como expresión de libertad*. (2.<sup>a</sup> ed). México: Fond. Cultura Económica.
- CAILLOIS, R. (1990). *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Cotovia.
- CALVENTE, C. (15-17 de OCTUBRE de 1981). PSICODRAMA. *Jornadas de Psicodrama*. (I. D. PLATA, Ed.) Buenos Aires.
- CASTANHO, G. P. (1995). Jogos Dramáticos com adolescentes. In: Motta, J. (Org.) (1995). *O Jogo no Psicodrama* (pp. 23-43). São Paulo: Editora Ágora.
- DATNER, Y. (2005). O método do Sociodrama nas mudanças Organizacionais. In: Marra, M. M., & Fleury, H. (Org.) (2005), *Intervenções Grupais nos Direitos Humanos* (pp. 15-42). São Paulo: Editora Ágora.
- DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA com Acordo Ortográfico (2016). Porto: Porto Editora.
- DINIZ, G. (1995). *Psicodrama pedagógico e teatro/educação*. São Paulo: Ícone.
- DRUMMOND, J., & SOUZA, A. C. (2008). *Sociodrama nas organizações*. São Paulo: Editora Ágora.
- ERIKSON, E. H. (1972). *Identidade, juventude e crise*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- FRAGATEIRO, C. (1991). Será que se ensina a ensinar teatro? In: *Actas do 2.º Encontro Nacional de Didática e Metodologias de ensino*. Aveiro: Universidade de Aveiro.

- GOUVEIA-PEREIRA, M., PEDRO, I, AMARAL, V., ALVES-MARTINS, M., & PEIXOTO, F. (2000). Dinâmicas grupais na adolescência. *Análise Psicológica*, 18(2), pp. 191–201.
- HUIZINGA, J. (1971). *Homo ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- IDÁGÑEZ, M., & ANDER-EGG, E. (2007). *Diagnóstico social, conceitos e metodologias*. Rede Europeia Anti-Pobreza.
- LEWIN, K. (1948). *Problemas de dinâmica de grupo*. (3.<sup>a</sup> ed). São Paulo: Cultrix.
- MAGOS, V. (2011). *Le Psychodrame. Une Therapie pr le jeu*. Bruxelles: CERP.
- MARCELLI, D., & BRACONNIER, A. (2005). *Adolescência e Psicopatologia*. Manuais universitários: Climepsi Editores.
- MARINEAU, R. F. (1999). *Jacob Levy Moreno 1889-1974. Pai do psicodrama, da sociometria e da psicoterapia de grupo*. São Paulo: Ágora Editora.
- MARRA, M. M. (2004). *O Agente Social que Transforma*. São Paulo: Editora Ágora.
- MARRA, M. M., & FLEURY, H. (Org.) (2005). *Intervenções Grupais nos Direitos Humanos*. São Paulo: Editora Ágora.
- MONTEIRO, R. F. (Org.) (1998). *Técnicas Fundamentais de Psicodrama*. São Paulo: Editora Ágora.
- MORENO, J. L. (1975). *Psicodrama*. São Paulo: Cultrix.
- MORENO, J. L. (2015). *Psicodrama*. São Paulo: Cultrix.
- MORENO, J. L. (2013). *The Future of Man's World*. The North-West Psychodrama Association, UK, Lulu Press.
- MOTTA, J. (Org.) (1995). *O Jogo no Psicodrama*. São Paulo: Editora Ágora.
- PAIS, J. M. (1990). A construção sociológica da juventude – alguns contributos. *Análise Social*, XXV, pp. 139–16.
- PETRUS, A. (1997) (Coord). *Pedagogía Social*. Barcelona: Editorial Ariel.
- PUNDIK, J. S., & PUNDIK, M. A. D. (1974). *Introducción al psicodrama y a las nuevas experiencias grupales*. Buenos Aires: Paidós.

REYMOND-RIVIER, B. (1977). *O desenvolvimento social da criança e do adolescente*. Lisboa: Editorial Aster.

SAMPAIO, D. (2003). *Vozes e Ruídos, diálogos com adolescentes*. Lisboa: Caminho Editora.

SAVATER, F. (1999). *As perguntas da vida*. Lisboa: Ed. Ariel.

SCHÜTZENBERGER, A. A. (2003). *Le psychodrama*. Paris: Petite Biblioteque Payot.

SPOLIN, V. (1999). *O Jogo Teatral no Livro do Diretor*. São Paulo: Editora Perspectiva.

TEJERINA, I. (1997). Juego dramático y educación creadora, In: *Jornadas Internacionlaes Teatro y Niño. Teatro para ver, Teatro para actuar*. Tolosa: Festival Internacional de Marionetas, Tolosako Ekinbide Extea y Centro de Iniciativas de Tolosa.

YALOM, I. D. (1995). *The Theory and Practice of Group Psychotherapy*. (4.th.). New York: Basic Books.

YOZO, R. Y. (1995). *100 jogos para grupos, uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas*. São Paulo: Editora Ágora.

## **DOCUMENTAÇÃO CONSULTADA**

PSICOSSOMA (s/d) (Livraria, Editora, Formação e Empresas) *M6 – Metodologias e estratégias pedagógicas (Formação Pedagógica Inicial de Formadores)*. Disponível em: [http://blearning.psicosoma.pt/FPIF\\_DATA/modulo\\_6/MetodologiasEstrategiasPedagogicas.pdf](http://blearning.psicosoma.pt/FPIF_DATA/modulo_6/MetodologiasEstrategiasPedagogicas.pdf)

Resumo do Módulo: Jogos Dramáticos em Sociodrama, de Miguel Vasconcelos e Maria João Brito. Lisboa. 8 de março 2014.