RAMALDES, Karine[1]; CAMARGO, Robson Corrêa de[2]. **JOGOS TEATRAIS: APRENDIZAGEM A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS SIGNIFICATIVAS.** Goiânia-GO: Universidade Federal de Goiás (UFG).

RESUMO: A presente pesquisa analisa os fundamentos da metodologia dos jogos teatrais desenvolvida por Viola Spolin (1906-1994) sob o ponto de vista de um aprendizado pela experiência, examinada a partir dos conceitos de experiência desenvolvidos por William James (1842-1910) e John Dewey (1859-1952). Trata-se de uma pesquisa teórica, bibliográfica, qualitativa, que busca compreender especificamente os conceitos de experiência na perspectiva destes autores, em suas várias formulações, estabelecendo os possíveis diálogos com a prática dos jogos teatrais. No panorama da pedagogia do teatro, procura estabelecer as relações destes conceitos com a metodologia improvisacional dos jogos teatrais proposta por Viola Spolin.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Teatrais, Viola Spolin, Experiência, Pedagogia do Teatro.

TEATRAL LEARNING FROM SIGNIFICANT EXPERIENCES IN THEATER GAMES

ABSTRACT: This study analyses the methodology of theater games developed by Viola Spolin (1906-1994) as a process of learning by experience, using the theorethical approach of experience developed by William James (1842-1910) and John Dewey (1859-1952). I establish possible dialogues with the practice of theater games with the distinct theorethical perspectives of both authors aiming to have a better understanding of the methodological improvisation on Drama proposed by Viola Spolin.

KEYWORDS: Theater Games, Viola Spolin, Experience, Drama Education.

A metodologia improvisacional dos jogos teatrais, conforme definida por Viola Spolin, é fruto de uma longa construção realizada entre os anos de 1924 a 1990, resultando em uma prática do processo de conhecimento em ato. Prática que se configura primordialmente a partir de vivências físicas e improvisacionais de jogos, pela sua ação continuada no aqui e agora, e pela correspondente reflexão durante o jogo e posterior a ele. Um conhecimento

[1] Doutoranda em Performances Culturais pela Universidade Federal de Goiás (UFG), sob orientação de Robson Corrêa de Camargo. Atriz e Professora de Teatro. Autora junto à Robson Corrêa de Camargo do livro *Os Jogos Teatrais de Viola Spolin Uma Pedagogia da Experiência* (2017).

[2] Doutor em Artes pela ECA - USP. Diretor de teatro, ator e professor do curso de artes cênicas da Universidade Federal de Goiás – UFG. Idealizador e fundador do Programa de Pós - Graduação Interdisciplinar em Performances Culturais da UFG (Doutorado e Mestrado). Encenador e crítico de teatro, coordena a Rede Goiana de Pesquisa em Performances Culturais, financiamentos CNPQ, FAPEG, CAPES, FUNAPE.

obtido fundamentalmente a partir do processo de construção de experiências significativas. O resultado deste aprendizado é produto de uma experiência completa e integral, onde a vivência é estruturadora do processo de conhecimento, o qual é elaborado e consuma-se, finaliza-se, aprimora-se como vivência e pela vivência. Podemos dizer, seguindo o pensamento do filósofo grego Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.), que os jogos teatrais consumam-se como uma experiência que se constrói **na integração vivenciada com as múltiplas memórias que se configuram ou se executam**, num processo em *continuum.*

A experiência, como conceito, carrega uma larga e complexa trajetória reflexiva, inicia em Aristóteles e atravessa as principais discussões teóricas da modernidade. Neste trabalho buscamos relacionar a metodologia dos jogos teatrais de Viola Spolin com o conceito de experiência desenvolvido por William James e John Dewey. Os jogos teatrais de Spolin foram construídos a partir da intervenção prática dos jogos recreativos e de grupo desenvolvidos por Neva Leona Boyd (1876-1963) na Hull House, lugar onde Dewey e Spolin também realizaram suas atividades pedagógicas, não necessariamente semelhantes. Porém, é possível perceber que tanto Boyd quanto Spolin carregam claros ecos das ideias de Dewey. E Dewey nos leva diretamente a William James em suas semelhanças e diferenças no aprofundamento das discussões do pragmatismo norte-americano. Jane M. Dewey (1939), filha de John Dewey, destaca a importância do pensamento de William James nos escritos paternos. Afirma que a obra *Principles of Psychology* de William James [1890] é a maior influência individual na mudança de direção do pensamento filosófico de Dewey nos seus primórdios, principalmente na concepção dos conceitos de discriminação, comparação, raciocínio e consciência.

Spolin inicia seu livro *Improvisação para o Teatro* com um importante capítulo intitulado *Teoria e Fundamentação.* No tópico *A Experiência Criativa* (SPOLIN, 2005), define primeiramente o caráter democrático de sua metodologia, afirmando que “todas as pessoas são capazes de atuar no palco” (SPOLIN, 2005,p. 3). E o que é fundamental em seu processo: “Aprendemos através da experiência, e que ninguém ensina nada a ninguém.” (SPOLIN, 2005, p.3). A autora descreve que isso ocorre tanto com crianças como com

cientistas com suas equações. De modo que Spolin compreende que “a experiência nasce do contato direto com o ambiente, por meio de envolvimento orgânico com ele. Isto significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo.” (SPOLIN, 2010, p. 31). Está claro, aqui, e em todas as suas letras, o conceito de experiência de Spolin indo ao encontro dos conceitos apresentados por James e Dewey. Pois, de acordo com William James (1890) e John Dewey (1959), um dos aspectos importantes na concretização da experiência, é a consciência da experiência. Ambos compreendem a experiência como um conhecimento que se constrói dentro do processo de vivência, na relação reflexiva, ou seja, na relação consciente do indivíduo com o seu meio. Dewey, em sua obra *Como Pensamos* (1910), afirma:

> A experiência não é coisa rígida e fechada: é viva e, portanto, cresce... A experiência inclui, porém, ainda a reflexão, que nos liberta da influência cerceante dos sentidos, dos apetites, da tradição. Assim, torna-se capaz de acolher e assimilar tudo o que o pensamento mais exato e penetrante descobre. (DEWEY, 1959 [1910], p. 199).

Para Dewey a experiência ocorre a partir da interação do indivíduo com o meio, uma interação que resulta em uma cadeia de atividades psíquicas. Destaca o caráter consciente da experiência, pontuando que a mesma exige reflexão. Refere-se ainda ao caráter de continuidade das experiências: da relação que as experiências passadas estabelecem com as experiências presentes, visando experiências futuras, levando ao conhecimento e ao estabelecimento de novas verdades. Esse caráter de continuidade das experiências é uma constante também nos estudos de James que destaca : “A única função que uma experiência pode desempenhar é conduzir a outra experiência...” (JAMES, 1974 [1912], p. 123).

No processo de aprendizagem a partir dos jogos teatrais, a interação entre indivíduo e meio e o contato direto com o ambiente é primordial ao processo da experiência, já que neste processo deve estar implícita a atitude reflexiva, pontuada por Spolin (2010, p. 31) como “envolvimento orgânico”. Quando Spolin se refere ao envolvimento orgânico do educando no momento do jogo, ela está se referindo ao envolvimento total do sujeito no ato de jogar

(corpo/mente), ou seja, são os aspectos subjetivos e objetivos sendo articulados ao mesmo tempo. Somente assim chegaremos pela prática a uma atitude intelectual que leve o indivíduo ao conhecimento. Toda a metodologia dos jogos teatrais desenvolvida por Viola Spolin assim gira em torno de três elementos essenciais, sendo eles: **Foco**, **Instrução** e **Avaliação**. São esses elementos que permitem levar os jogadores a experiências significativas, e consequentemente ao aprendizado, durante a realização dos jogos.

O **foco** é o ponto de concentração para onde o educando/jogador deve dirigir toda a sua atenção no momento do jogo. Com a atenção direcionada para determinado ponto ou atividade, o educando consegue manter a concentração durante todo o desenvolvimento do jogo com maior facilidade, pois sua energia está direcionada, logo, a percepção também está atenta. A percepção de uma experiência, conforme James e Dewey, é o que garantirá o desenrolar dessa experiência para a sua culminância, ou seja, levará a experiência a concretizar-se como conhecimento. Spolin define o **foco** como: “atenção dirigida e concentrada numa pessoa, objeto ou acontecimento específico dentro da realidade do palco; enquadrar uma pessoa, objeto ou acontecimento no palco; é a âncora (o estático) que torna o movimento possível.” (SPOLIN, 2005, p. 340).

Os educandos aprendem a partir da experiência vivida a real importância do foco e da concentração no processo de estar em ação na cena. O estabelecimento do foco direciona a atenção do jogador para a experiência presente. Esta atenção voltada para o ato presente conduz o jogador a recorrer às experiências passadas para articulá-las ao fato presente, e esta articulação o leva a criar uma nova experiência, portanto o estabelecimento do foco no momento do jogo é um estímulo ao ato criativo.

No início do jogo o foco é determinado pelo professor/orientador, podendo também ser fruto de um acordo coletivo, o qual auxilia os jogadores a manterem-se com a atenção direcionada durante toda a ação, inclusive estabelecendo determinantes para o orientador desenvolver instruções que ocorrem simultaneamente ao jogo. As orientações tem como objetivo reiterar o foco, induzir comportamentos em acordo com o foco e as regras do jogo. Ao

mesmo tempo em que jogam, os jogadores escutam as instruções e as executam. Spolin não utiliza termos técnicos teatrais durante a realização dos jogos, no lugar destes utiliza expressões mais próximas da vida cotidiana dos jogadores, denominadas por ela de “instruções”. Tais instruções levam o educando/jogador a compreender o que é necessário realizar para melhorar seu desempenho no jogo. A autora, sem se preocupar em teorizar conceitos, leva os jogadores à experiência teatral.

> Cada foco determinado da atividade é um problema essencial para o jogo que pode ser solucionado pelos participantes. Nas oficinas, o professor apresentará o foco como parte do jogo, mantendo-se atento a ele ao dar as instruções quando necessário. O foco coloca o jogo em movimento. Todos se tornam parceiros ao convergir para o mesmo problema a partir de diferentes pontos de vista. Através do foco entre todos, dignidade e privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer. (...) O foco não é o objetivo do jogo. Permanecer com o foco gera a energia (o poder) necessária para jogar que é então canalizada e escoa através de uma dada estrutura (forma) do jogo para configurar o evento teatral. (SPOLIN, 2010, p. 32).

As instruções propostas por Spolin estão diretamente relacionadas ao foco do jogo, por isso o professor se torna um parceiro da atividade, auxiliando os jogadores a manterem-se no foco, com a percepção atenta. O estabelecimento do foco colabora para que os jogadores não planejem a ação, evitando, deste modo, a ação mecânica. É o estímulo a uma nova visão, a novas possibilidades do fazer criativo, e ao ato improvisacional. O foco auxilia os jogadores a desenvolverem a ação improvisada durante o ato de jogar, na experiência concreta do aqui e agora, sem elaborações prévias, conduzindo-os a vivenciarem uma experiência completa, que culmina na realização plena do jogo, envolvendo emoção, sensação e pensamento. É uma experiência orgânica e estética, portanto completa, como afirma Dewey “... o estético... é o desenvolvimento esclarecido e intensificado de traços que pertencem a toda experiência normalmente completa.” (DEWEY, 2010, p. 125).

O ensino-aprendizado de teatro, segundo a metodologia dos jogos teatrais proposta por Viola Spolin, sucede a partir de uma *práxis*, ou seja, um esquema contínuo de ação – reflexão – ação. A **instrução** durante a realização

do jogo teatral contribui muito para a concretização da *práxis*, pois é ela que auxiliará o educando/jogador a permanecer no foco durante o jogo. Spolin define a **instrução** como:

> Um auxílio dado pelo professor-diretor ao aluno-ator[3] durante a solução do problema, para ajudá-lo a manter o foco; uma maneira de dar ao aluno-ator identidade dentro do ambiente teatral; uma mensagem orgânica; um auxílio para ajudar o aluno-ator a funcionar como um todo orgânico. (SPOLIN, 2005, p. 341).

Importante lembrar que quando Spolin se refere ao envolvimento orgânico do educando no momento do jogo, ela está referindo-se ao envolvimento total do sujeito no ato de jogar (corpo/mente), ou seja, são os aspectos subjetivos e objetivos sendo articulados ao mesmo tempo. Com o estímulo das atitudes orgânicas durante a realização dos jogos teatrais, estamos estimulando os jogadores a terem o que Dewey (2010) define como uma experiência completa, pois envolvem-se completamente com a vivência do "aqui/agora". O jogo teatral de Spolin propõe uma experiência ativa e orgânica, fazendo com que o jogador interaja o tempo todo com o novo e com as suas próprias experiências acumuladas, num processo constante de criação. E, neste processo, as instruções do professor são de fundamental importância para a condução dessa nova experiência à completude. A parceria entre professor e os jogadores é essencial para todo o processo de trabalho. John Dewey enfatiza a importância da relação mais próxima entre professor e educando, a qual Spolin também propõe, em todas as suas publicações, pois é o adulto quem vai instigar nos jogos, a partir das instruções, do processo de reflexão entre jogadores e audiência. Conforme delineia Spolin:

> A instrução deve conduzir o processo teatral, libertando pensamentos e emoções ocultas, sem interromper diálogo e ação. A instrução permite que o professor tenha a oportunidade de participar do jogo. Jogos teatrais não são lições! Ninguém sabe o que vai acontecer! (...) A instrução busca intensificar o jogo até o auge de energia e percepção dos jogadores... (SPOLIN, 2012, p. 30-31).

[3] Em suas últimas publicações, Viola Spolin já não utilizava mais o termo aluno-ator, mas sim aluno-jogador, por compreender que os jogos teatrais são direcionados tanto para atores, como para não-atores.

Aqui se apresenta o aspecto social dos jogos, que se dá por meio da interação professor/jogadores, onde, a partir das regras do jogo, das instruções e da reflexão possibilita-se intensificar a percepção dos jogadores. Uma vivência mecânica, sem percepção dos fatos não chega a ser uma experiência, isto fazemos todos os dias, pois o indivíduo não consegue elaborar o que está vivenciando. Perceber a experiência no momento em que ela ocorre é tomar consciência da experiência, e as instruções do professor no momento dos jogos são fundamentais para intensificar essas percepções.

Dewey afirma que “toda experiência é, em última análise, social, isto é, envolve contato e comunicação. O adulto deve exercer a sabedoria que sua própria experiência mais ampla lhe dá, sem com isto impor um controle externo.” (DEWEY, 1971, p. 30). Comparando essa afirmação de Dewey, com os escritos de Spolin, percebemos que os jogos teatrais envolvem contato e comunicação, primeiro porque o jogo teatral nunca é realizado sozinho, mesmo quando temos apenas um jogador na área de jogo (palco), temos os outros jogadores na plateia e o instrutor auxiliando durante a ação (instrução), então, ao mesmo tempo em que o jogo comunica, estabelece o contato com o outro. O processo dos jogos teatrais acontece em uma dinâmica triangular, atores, espectadores e instrutores.

O jogo continuamente tenta mostrar algo, e aqui se apresenta uma segunda preocupação dos instrutores. Spolin define que o jogo teatral tem como objetivo apresentar situações onde “mostrar” é o objetivo dos jogadores, em oposição ao “contar”. Estimula-se o dramático mais que o narrativo. O jogador em estado de jogo sempre está com um foco preestabelecido que será vivenciado e deve ser mantido durante o jogo. O jogador vivencia o presente integrado à ação, evita o ato narrativo que implica sempre um atuar no passado, narrando o que foi feito. Fisicalizar é ser, enquanto representar é contar, estabelecer uma relação ator personagem. Mais uma reiteração da importância do ato improvisacional nos jogos teatrais, feita em ato. Spolin define o “mostrar” como:

> Fisicalizar objetos, envolvimentos e relacionamentos, em oposição a verbalizar (contar); experiência espontânea; o ator traz sua criação ou invenção para o universo fenomenal, mostrando-o; (...) Fisicalizar é mostrar e não contar; a manifestação física de uma comunicação; a expressão física de uma atitude; usar a si mesmo para colocar um objeto em movimento; dar vida ao objeto; "Fisicalize este sentimento! Fisicalize este relacionamento! Fisicalize esta máquina de fliperama, este papagaio de papel, este peixe, este objeto, este gosto etc.!" (SPOLIN, 2005, p. 340. Verbete Fisicalização)

Ou ainda, agora como apresentado no verbete Mostrar (*showing*), cuja tradução mais precisa ao português deveria ser mostrando, quando Spolin afirma, reafirmando o caráter improvisacional dos jogos, seguindo a III edição de 1999:

> Mostrando (Showing): Fisicalizando objetos, envolvimentos e relacionamentos em oposição a verbalizar (contar); experiência espontânea; o ator traz a sua criação ou invenção para o universo fenomenal, mostrando-o; fisicalizando-o.[4] (SPOLIN, 1999, p.369).

Fisicalizar (physicalization), para Viola Spolin, é estar no universo fenomenal, no presente dos fenômenos, no ato de realizar o imaginário, é executar no corpo o que está acontecendo simultaneamente no campo subjetivo. Ao exercitar a fisicalização em cena, os educandos/jogadores trabalham a verdade cênica no jogo e descobrem a capacidade expressiva de seus corpos sem a utilização de qualquer adereço de apoio (figurino, elemento cênico etc.).

Spolin discrimina as suas possíveis instruções durante a realização dos jogos, como: "Fisicalize este sentimento!". Esse papel de instruir é função assumida pelo instrutor experiente cuja percepção direciona o caminho da experiência do mais jovem. Spolin tem o cuidado de deixar claro que a **instrução** durante a realização dos jogos não é nem pode ser uma forma de controle externo, mas apenas um auxílio para a condução do jogo. Anísio Teixeira pontua que "instrução e educação não são os resultados externos da experiência, mas a própria experiência reconstruída e reorganizada

[4] Livre tradução nossa.

mentalmente no curso de sua elaboração.” (TEIXEIRA, [1971] 2010, p. 38). E continua:

> A atividade educativa deve ser sempre entendida como uma libertação de forças e tendências e impulsos existentes no indivíduo, e por ele mesmo trabalhados e exercitados, e, portanto, dirigidos, porque sem direção eles não se poderiam exercitar. Em geral, o próprio estímulo traz já um elemento de direção e de orientação da atividade. Não somente excita e provoca a atividade orgânica, como a encaminha para determinada “resposta”. Existe entre o estímulo e o órgão estimulado uma correspondência, pela qual aquele fornece a condição para que este preencha a sua função. (TEIXEIRA, [1971] 2010, p. 47).

Ao sugerir a instrução nos jogos teatrais, Spolin pretende focalizar o aparecimento de aspectos adormecidos na vida dos indivíduos, em tendências e impulsos existentes, comportamentos intuitivos e memórias de experiências passadas, auxiliando-os a exercitarem e a trabalharem esses impulsos, tendências e aspectos na arte teatral. Sem um direcionamento externo, corre-se o risco de não haver aproveitamento desses impulsos, tendências e aspectos para o exercício, de modo que o aprendizado e o conhecimento teatral pode ocorrer de maneira incompleta, sem direção. Como define Teixeira:

> A tarefa de direção importa, assim, em selecionar, focalizar e ordenar a resposta à situação, dando orientação, coordenação e continuidade às múltiplas reações do nosso organismo... Tal direção nunca poderá ser puramente externa. O meio exterior provê apenas as condições, os estímulos. As respostas ou reações têm que nascer de tendências existentes no indivíduo, o qual participa, deste modo, profundamente, da direção que tiverem os seus atos. (TEIXEIRA, [1971] 2010, p.48).

Constatamos, a partir desta afirmação de Teixeira, a reciprocidade necessária entre educando/jogador e professor/orientador, um depende do outro para o bom andamento do jogo e para a efetivação de um conhecimento teatral a partir da experiência de jogar. A orientação ajuda o educando/jogador a se perceber no jogo, o estimula a tentar novas possibilidades e, desta forma, a se conhecer melhor em jogo, na experiência concreta do aqui e agora, ocasionando assim, um crescimento pessoal do educando/jogador.

Analisaremos, finalmente, a **avaliação** que ocorre após o jogo. O momento da avaliação auxilia os educandos/jogadores a perceberem a necessidade de permanecerem dentro do foco durante o jogo e a elaborar as experiências objetivas e subjetivas. Não se trata de uma avaliação de bom ou ruim, mas uma avaliação que vai ao encontro à resposta de se o jogador conseguiu manter-se no foco enquanto executava o jogo. Não uma resposta literal, mas sim que permeia esta perspectiva.

> Avaliação não é julgamento. Não é crítica. A avaliação deve nascer do foco, da mesma forma que a instrução. As questões para a avaliação listadas nos jogos são, muitas vezes o restabelecimento do foco. Lidam com o problema que o foco propõe e indagam se o problema foi solucionado. (SPOLIN, 2010, p. 34).

O professor precisa estar atento durante a avaliação para não deixar que este momento transforme-se em um julgamento de melhor ou pior, pois o julgamento só irá prejudicar o desenvolvimento dos educandos/jogadores. A avaliação deve ser realizada a partir de elementos que permeiam o foco do jogo, onde os jogadores consigam identificar se eles mesmos e os colegas atingiram ou não o foco, e se não atingiram podem mencionar o que acham que faltou, as imperfeições. A autoavaliação também é pertinente, o educando pode falar sobre como se percebeu dentro do jogo e se sentiu alguma dificuldade. Ao falar, os educandos/jogadores formulam em expressão verbal e refletem acerca da experiência vivida, elaborando o conhecimento. Entretanto a avaliação também pode ser um momento de expressão do intuitivo, com expressões através de desenhos, poesias, música, da arte falando da arte, do intuitivo se manifestando como pensamento simbólico.

É durante a avaliação que os educandos/jogadores elaboram o que faltou para atingirem o foco, o que estimularam na plateia e o que podem apurar. A rotina de avaliação após o jogo os leva a compreenderem o significado de jogar, o que os auxilia na formação crítica enquanto plateia e na construção de uma linguagem cênica própria. Ao perceberem que não é apenas pela “racionalização” e/ou “mecanização de movimentos” que se desenvolve uma cena teatral, mas sim pela experiência de fazer, de criar em

cena, os jogadores começam a compreender o que é teatro pela vivência. No momento da avaliação, a plasticidade é exercitada, pois além de refletirem sobre o jogo que acabaram de realizar, os educandos/jogadores escutam as percepções dos colegas e a partir destas avaliações recolhem material para auxiliá-los nos jogos futuros, é um momento em que o educando/jogador se permite refletir para mudar sua vivência e algumas atitudes ou escolhas em jogo, e pode reter na memória as experiências que acabou de vivenciar.

Teixeira afirma ainda que a significação de uma experiência se torna grande “quando se completa com o elemento de percepção, de análise, de pesquisa, levando-nos à aquisição de “conhecimentos”, que nos fazem mais aptos para dirigi-la, em novos casos, ou para dirigir novas experiências.” (TEIXEIRA, [1971] 2010, p. 36). É exatamente isto que a avaliação nos jogos teatrais propostos por Viola Spolin estimula, ou seja, a reflexão, a percepção, a análise e a pesquisa, levando ao conhecimento teatral. O jogo pelo jogo não se justifica, pois não leva os educandos/jogadores ao lugar do conhecimento, apenas deixa-os na experiência do fazer pelo fazer. Mas quando exploramos cada momento vivenciado no jogo, o educando começa a refletir sobre a experiência efetivada e atinge a experiência significativa. Com a reflexão e a percepção do que acabou de fazer, consegue investir em novas pesquisas teatrais nos jogos futuros com o intuito de crescer dentro da *performance* do jogo e em jogo.

Em seus escritos Anísio Teixeira acrescenta: “A experiência educativa é, pois, essa experiência inteligente, em que participa o pensamento, através do qual se vêm a perceber relações e continuidades antes não percebidas.” (TEIXEIRA, [1971] 2010, p. 37). Nos jogos teatrais, a formação do conhecimento efetiva-se numa experiência prática, vivenciada no aqui e agora. A reflexão como parte do processo desta experiência em jogo é o que contribuirá para as experiências futuras, formando a teia do conhecimento, na qual um conhecimento está inter-relacionado ao outro. A **instrução** e a **avaliação** estão diretamente relacionadas ao **foco** estabelecido antes de iniciar o jogo, sendo, portanto, o foco, o fio condutor da teia do jogo teatral e da experiência significativa da aprendizagem teatral..

Referências

ARISTÓTELES. **Órganon**. Tradução do grego, textos adicionais e notas de Edson BINI. Bauru: Edipro, 2005.

ARISTÓTELES. **Metafísica**. Tradução: Vinzenzo Coco. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. Tradução: Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, [1934] 2010.

_____. **Como Pensamos**: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo: uma reexposição. 3ª edição. Tradução: Haydée de Camargo Campos. São Paulo: Companhia Editora Nacional, [1910] 1959.

_____. **Experiência e Educação**. 15ª edição. Tradução: Anísio Teixeira. São Paulo: Companhia Editora Nacional, [1938] 1971.

DEWEY, Jane. M. **Biography of John Dewey**. In: SCHILPP, Paul A.; HAHN, Lewis E. (Eds.). *The Philosophy of John Dewey*. Chicago: Northwestern University, 1939. In https://brocku.ca/MeadProject/Dewey/Dewey_1939.html. Acesso em 12 out 2016.

JAMES, William. Os Pensadores (**Pragmatismo** [1907a]; **O Significado da Verdade** [1907b]; **Princípios de Psicologia** [1890]; **Ensaios em Empirismo Radical** [1912]). Tradução: Pablo Rubén Mariconda. São Paulo: Editor Victor Civita. Abril Cultural, 1974.

RAMALDES, Karine; CAMARGO, Robson Corrêa de. **Os Jogos Teatrais de Viola Spolin**: Uma Pedagogia da Experiência. Goiânia: Kelps, 2017.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. 5ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Ed. Perspectiva, [1963] 2005.

_____. **Jogos Teatrais – o fichário de Viola Spolin**. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Ed. Perspectiva, [1975] 2012.

_____. **Jogos Teatrais na sala de aula**. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Ed. Perspectiva, [1986] 2010.

_____. **Improvisation for the Theater**. Third Edition. Evanston, Illinois: Northwestern University Press, 1999.

TEIXEIRA, Anísio; WESTBROOK, Robert B. **John Dewey**. Coleção educadores MEC, Fundação Joaquim Nabuco, Recife-PE: Editora Massangana, 2010.