

**Thiago Vianna Rodrigues**  
**Rosa Malena Delbone de Faria**

**SESSÃO DE *ROLE PLAY***  
**GUIA EDUCACIONAL**

**Belo Horizonte**  
**2019**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Itapoã  
Conforme os padrões do Código de Catalogação Anglo Americano (AACR2)

61-057(036)

R696i

Rodrigues, Thiago Vianna.

Sessão de *Role Play*: guia educacional [manuscrito] / Thiago Vianna Rodrigues. -- Belo Horizonte, 2018.

12f.

Dissertação (Mestrado) - Universidade José do Rosário Vellano, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino em Saúde, 2018.

Orientador : Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Rosa Malena Delbone de Faria.

1. *Role-Play*. 2. Guia. I. Faria, Rosa Malena Delbone de. II. Título.



**Presidente da Fundação Mantenedora - FETA**

Larissa Araújo Velano Dozza

**Reitora**

Maria do Rosário Velano

**Vice-Reitora**

Viviane Araújo Velano Cassis

**Pró-Reitor Acadêmico**

Mário Sérgio Oliveira Swerts

**Pró-Reitora Administrativo-Financeira**

Larissa Araújo Velano Dozza

**Pró-Reitora de Planejamento e Desenvolvimento**

Viviane Araújo Velano Cassis

**Diretor de Pesquisa e Pós-graduação**

Mário Sérgio Oliveira Swerts

**Vice-diretora de Pesquisa e Pós Graduação**

Laura Helena Órfão

**Coordenador do Curso de Mestrado Profissional em Ensino em Saúde**

Antonio Carlos de Castro Toledo Jr.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DA SESSÃO DE <i>ROLE PLAY</i> .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1</b>	<b>Etapa 1 - Descrição do Contexto.....</b>	<b>3</b>
<b>2.2</b>	<b>Etapa 2 - Objetivo Geral de Aprendizagem da Sessão.....</b>	<b>3</b>
<b>2.3</b>	<b>Etapa 3 - Objetivos Específicos de Aprendizagem da Sessão.....</b>	<b>3</b>
<b>2.4</b>	<b>Etapa 4. Elaboração do <i>Script</i>.....</b>	<b>4</b>
<b>2.5</b>	<b>Etapa 5 - Descrição dos recursos necessários para o desenvolvimento da sessão.....</b>	<b>4</b>
<b>2.6</b>	<b>Etapa 6 - Explicação da atividade aos participantes.....</b>	<b>5</b>
<b>2.6.1</b>	<b><i>Exemplo de papéis</i>.....</b>	<b>5</b>
<b>2.7</b>	<b>Etapa 7 - Execução da sessão de <i>Role-Play</i>.....</b>	<b>8</b>
<b>2.8</b>	<b>Etapa 8 - Feedback educacional.....</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>EXEMPLO MODELO DE UMA SESSÃO DE <i>ROLE PLAY</i> .....</b>	<b>7</b>
<b>3.1</b>	<b>Contexto .....</b>	<b>7</b>
<b>3.2</b>	<b>Objetivo geral de aprendizagem.....</b>	<b>7</b>
<b>3.3</b>	<b>Objetivos específicos de aprendizagem.....</b>	<b>7</b>
<b>3.4</b>	<b>Orientações aos intérpretes.....</b>	<b>8</b>
<b>3.5</b>	<b>Orientação aos observadores.....</b>	<b>8</b>
<b>3.6</b>	<b>Recursos necessários.....</b>	<b>8</b>
<b>3.7</b>	<b>Explicação da atividade aos participantes.....</b>	<b>8</b>
<b>3.8</b>	<b>Encenação (20 minutos).....</b>	<b>9</b>
<b>3.9</b>	<b>Feedback (30 minutos) .....</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>10</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>11</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Em meio às técnicas de simulação existentes, um dos destaques para o desenvolvimento em habilidades de comunicação é o *Role-Play*. O *Role Play* é uma estratégia em que os protagonistas se colocam no papel do outro, interpretando esses papéis.

Os participantes devem atuar da forma mais próxima possível à realidade, obtendo como resultado um amplo aprendizado de como proceder diante do contexto proposto. Entretanto, a atividade não precisa de ambiente especial para ser realizada, ou seja, pode ser realizada na própria sala de aula, não demandando a existência de Laboratório de Comunicação. A realização de *Role Play* em salas de Laboratório de Comunicação também pode e deve acontecer, se estes estiverem disponíveis. Apesar de o seu uso generalizado, ou seja, adaptável em diferentes circunstâncias, o *Role-Play* é definido de forma consistente na literatura científica em educação como um método de simulação que reconhece a importância do contexto social da aprendizagem. Especificamente nos cursos de Medicina, a técnica é capaz de auxiliar o estudante a vivenciar encontros clínicos reais, entre outras situações correspondentes.

Com a intenção de facilitar e guiar os docentes na realização de uma sessão de *Role Play*, foi desenvolvido este guia, baseado na dissertação de mestrado intitulada “**Impacto do *Role Play* na mudança de percepção do estudante de medicina sobre habilidades de comunicação demonstradas em vídeo de consulta ortopédica**”, de autoria de Thiago Rodrigues.

## **2 DESENVOLVIMENTO DA SESSÃO DE *ROLE PLAY***

O sucesso da sessão de Role Play depende de um bom planejamento por parte do docente, pois é imprescindível que o objetivo a ser alcançado esteja bem definido e claro, antes que a sessão aconteça.

Etapas envolvidas no planejamento educacional da sessão de *Role Play*

### **2.1 Etapa 1 - Descrição do Contexto**

A descrição do contexto é muito importante, pois precisa considerar o momento em que a atividade educacional será realizada, observando:

- i. O nível do estudante no curso – em que período do curso a turma de estudantes se encontra, o que já foi oportunizado de aprendizagem antes e o que virá depois;
- ii. O modelo do currículo – se habilidades de comunicação são desenvolvidas desde o início do curso ou se a sessão de *Role Play* em planejamento será a primeira atividade para o desenvolvimento de habilidades de comunicação nos estudantes;
- iii. As estratégias educacionais vivenciadas – os estudantes já realizaram uma sessão de *Role Play* antes ou esta é a primeira vez;
- iv. A disciplina/módulo em que a sessão está situada – a sessão de *Role Play* precisa estar contextualizada à disciplina ou ao módulo;
- v. O número de estudantes – a sessão precisa de no mínimo três participantes, dois intérpretes para os papéis previstos no *script* e um observador.

### **2.2 Etapa 2 - Objetivo Geral de Aprendizagem da Sessão**

É o resultado final que se pretende que os participantes atinjam com a realização da sessão de *Role Play*. Deve estar descrito no planejamento e precisa ser compartilhado com os participantes da sessão.

### **2.3 Etapa 3 - Objetivos Específicos de Aprendizagem da Sessão**

Corresponde ao detalhamento do objetivo geral, usualmente em número maior do que um, pois os objetivos necessitam decompor e esclarecer o objetivo geral.

Concentra-se aqui o que se espera do desempenho do intérprete do *script* que será avaliado, por isso os objetivos específicos de aprendizagem não devem ser apresentados aos participantes antes da realização da sessão, e sim, durante o *feedback*.

Características de um objetivo específico de aprendizagem bem estruturado:

- i. Começa com um verbo no infinitivo – o verbo define o comando da ação que virá a seguir;
- ii. Contém apenas um comando ou ação – caso seja necessária mais de uma ação, haverá a necessidade de elaboração de outro objetivo;
- iii. É claro – de fácil entendimento para os professores e aprendizes;
- iv. É factível – os aprendizes conseguirão alcançá-lo na sessão prevista;
- v. É mensurável – o professor conseguirá avaliar a aquisição do objetivo.

#### **2.4 Etapa 4. Elaboração do Script**

O Script é o enredo, a situação problema que propiciará o desenvolvimento da sessão de *Role Play*. Parte dos participantes interpretarão os papéis previstos no script e os demais realizarão a observação dessa interpretação.

Alguns cuidados importantes ao elaborar o *script*:

- i. Alinhamento com os objetivos específicos de aprendizagem – o *script* precisa oportunizar a aquisição dos objetivos pelos participantes;
- ii. Relevância do conteúdo – o *script* precisa ser motivador para os participantes, por isso precisa estar contextualizado à realidade vivenciada;
- iii. Tempo para execução – o *script* precisa ser proporcional ao tempo previsto para a sessão.
- iv. Intensidade do desafio – o script não pode estar aquém ou além da capacidade dos participantes, por isso precisa estar alinhado ao contexto inicial definido no planejamento.

#### **2.5 Etapa 5 - Descrição dos recursos necessários para o desenvolvimento da sessão**

Uma das grandes vantagens do *Role Play* é não demandar ambientes específicos e recursos tecnológicos complexos, o que torna o uso da técnica muito factível. Por isso pode ser desenvolvida na própria sala de aula. Entretanto, há que haver a preocupação de uma ambientação mínima como, por exemplo, a disposição de cadeiras e de mesa, para que os participantes intérpretes estejam visíveis aos observadores.

Caso a sessão seja desenvolvida no Laboratório de Comunicação, é importante o agendamento prévio do horário.

## 2.6 Etapa 6 - Explicação da atividade aos participantes

É função de professor que conduzirá a sessão explicar o passo a passo da atividade aos participantes, o que implica:

- i. Apresentar a estratégia educacional, ou seja, explicar aos participantes o que é o *Role Play*;
- ii. Identificar, dentre os participantes, quem interpretará os papéis previstos no *script* – espera-se aqui que os participantes se voluntariem. A participação deve ser estimulada, mas não é recomendável forçar o estudante a interpretar o papel, caso ele não deseje;
- iii. Atribuir nomes fictícios aos intérpretes – os intérpretes sempre desempenharão os papéis utilizando nomes fictícios, para evitar identificação com os personagens;
- iv. Distribuir e explicar o *script* referente a cada papel aos intérpretes – um intérprete não pode conhecer o *script* do outro, pois, caso isso aconteça, perde-se a oportunidade da aquisição dos objetivos previstos;
- v. Orientar o papel dos participantes que realizarão a observação. Cabe aos observadores a identificação dos pontos positivos e o que pode ser melhorado no desempenho, com base nos papéis que foram interpretados, para ao final participarem do *feedback*.

Caso esta etapa não seja realizada adequadamente, isso poderá comprometer todo o resultado.

### 2.6.1 Exemplo de papéis

Sessão de *Role-Play* sobre abertura de consulta médica para alunos do 1º Período

**Papel 1: médico** – o participante se colocará no lugar do médico e desempenhará o papel previsto no *script*;

**Papel 2: paciente** – o participante se colocará no lugar do paciente e desempenhará o papel previsto no *script*.

Observadores – constituído pelos demais participantes que observarão o desempenho do intérprete cujo papel se relaciona aos objetivos de aprendizagem da sessão. Aqui seria o papel do médico.

Importante: Os Observadores desconhecem o *script* do paciente e conhecem ou não os objetivos específicos de aprendizagem da sessão. Pois, se for estratégico para a atividade, o professor poderá entregar os objetivos específicos aos observadores e solicitar uma observação direcionada pelos objetivos ou, por outro lado, omitir os objetivos e suscitar mobilização de conhecimento prévio sobre o assunto dos observadores.

## **2.7 Etapa 7 - Execução da sessão de *Role-Play***

É muito importante que o tempo das ETAPAS 6, 7 e 8 seja planejado, acordado e cumprido com o grupo. Cumprir o tempo estabelecido para início e término da ETAPA 7, mantendo o grupo atento à atividade, de forma que o momento realmente permita aprendizagem e não se desvirtue por falta de seriedade dos envolvidos, é uma atribuição do professor.

## **2.8 Etapa 8 - Feedback educacional**

Esta é a etapa final do *Role Play* e corresponde à avaliação formativa, por permitir reflexão sobre a própria prática, dar e receber feedback e contribuir para a melhora da performance.

Recomenda-se a seguinte sequência para a condução do feedback educacional:

- 1º) Autoavaliação dos participantes que desempenharão os papéis;
- 2º) Feedback dos observadores;
- 3º) Feedback do professor;
- 4º) Manifestação dos intérpretes dos papéis em relação aos feedbacks (verificar se houve mudança na autoavaliação)
- 5º) Fechamento da sessão pelo professor, salientando os objetivos de aprendizagem que foram alcançados. Caso os objetivos não tenham sido alcançados, o professor deve fazer uma proposição para tal aquisição ao grupo.

Sobre como realizar o feedback, Nicol e Macfarlane-Dick (2006) orientam que um bom feedback deve ser:

- i. Descritivo e sem conotação de julgamento;
- ii. Específico;
- iii. Focado no comportamento e não na personalidade do indivíduo;
- iv. Oferecido em benefício do indivíduo;
- v. Constituído de sugestões e de formulação de alternativas e não de prescrições;
- vi. Limitado à quantidade de informações que o indivíduo pode assimilar;
- vii. Restrito ao que pode ser modificado.

### **3 EXEMPLO MODELO DE UMA SESSÃO DE *ROLE PLAY***

#### **3.1 Contexto**

Sessão de *Role Play* para alunos do 4º ano do curso de medicina da Unifenas, câmpus Alfenas, que estão cursando internato de clínica cirúrgica em que a Ortopedia está inserida.

#### **3.2 Objetivo geral de aprendizagem**

Desenvolver habilidades de comunicação para o atendimento adequado ao paciente com lesão ortopédica dolorosa.

#### **3.3 Objetivos específicos de aprendizagem**

- i. Realizar uma abordagem cordial ao paciente;
- ii. Escutar atentamente as queixas do paciente;
- iii. Demonstrar interesse pelas queixas do paciente;
- iv. Utilizar linguagem adequada à compreensão do paciente;
- v. Explicar a necessidade ou não de exames complementares;
- vi. Discutir o plano terapêutico com o paciente.

Obs. Lembrar que os objetivos específicos não devem ser apresentados aos intérpretes dos papéis. Quanto aos observadores, podem ou não ser disponibilizados esses objetivos, na intenção de direcionar a observação ou de mobilizar conhecimentos prévios.

#### ***SCRIPT:***

*Sr.<sup>a</sup> Luíza Soares, 36 anos, viúva, faxineira, ensino fundamental incompleto, natural de Areado-MG, chega ao Pronto Socorro com relato de dor súbita em região lombar que se iniciou após movimento brusco enquanto escovava os dentes há cerca de uma hora.*

*Apresenta dificuldade de mobilização lombar e claudicação, necessitando de auxílio para manter-se em ortostatismo, além de ser muito ansiosa e, às vezes, até grosseira com o médico atendente, querendo uma solução rápida para o seu problema, pois precisa trabalhar para sustentar seus filhos.*

### **3.4 Orientações aos intérpretes**

**Papel 1** – Médico atendente (definir o nome fictício) – participante que atenderá a Luíza Soares. O participante não conhece o script de Luíza Soares e espera-se que, no papel de médico, cumpra o que está previsto nos objetivos específicos de aprendizagem.

**Papel 2** – Paciente Luíza Soares – participante orientada pelo professor com o script.

A intérprete de Luíza Soares apresenta postura de impaciência, labilidade emocional e preocupação extrema com o trabalho.

Algumas questões relacionadas à paciente deverão ser mencionadas apenas se perguntadas como: história de trauma associado; antecedentes semelhantes; a paciente sustenta a mãe de 76 anos e 03 filhos menores; o esposo morreu há 01 ano de câncer ósseo; alimenta-se bem; não usa drogas ilícitas; não é tabagista nem etilista e não usa medicações.

### **3.5 Orientação aos observadores**

Observadores – demais participantes, desconhecem o script de Luíza Soares e desconhecem ou não os objetivos específicos de aprendizagem da sessão, de acordo com a intencionalidade da participação.

### **3.6 Recursos necessários**

Sala de aula comum, com 01 escrivaninha e cadeiras na quantidade ideal para o número de alunos.

### **3.7 Explicação da atividade aos participantes**

Explicação (10 minutos) – o professor dispenderá em torno de 10 minutos para explicar aos participantes a sessão de *Role Play*

Inicialmente, falará sobre o que é a estratégia educacional de *Role Play* e, na sequência, explicará sobre os papéis a serem desempenhados e convidará voluntários para a interpretação.

O script (da paciente, no caso específico) será apresentado somente à participante voluntária que interpretará o papel.

O participante que interpretará o médico só terá informações sobre a natureza do atendimento – uma paciente com lesão ortopédica.

Os observadores poderão ter ou não acesso aos objetivos específicos de aprendizagem, como mencionado anteriormente. Se tiverem acesso, não poderão compartilhá-los com os intérpretes dos papéis.

### **3.8 Encenação (20 minutos)**

Executar a sessão no tempo previsto e acordado de no máximo de 20 minutos, manter o grupo atento e não deixar que haja o desvirtuamento da sessão por falta de seriedade dos participantes.

### **3.9 Feedback (30 minutos)**

O professor conduz esta etapa utilizando a seguinte ordem:

- i. Depoimento dos alunos que fizeram o *Role-Play* – como se sentiram no lugar do outro;
- ii. Autoavaliação de desempenho clínico do aluno que fez o papel de médico;
- iii. Feedback dos pares (alunos observadores) sobre cada etapa prevista no instrumento. O professor coordena as falas e evita repetições, além de garantir o foco e a especificidade.
- iv. Feedback e sumarização do professor.

Durante o feedback, o professor deve se portar de forma adequada com a situação e focar sempre no comportamento e não no indivíduo.

Pode-se optar por esse tipo de atividade em que o *Role Play* é executado por 02 alunos e os demais são observadores, quando se quer poupar tempo à realização da atividade; ou dispor mais tempo ao Feedback, dando também ênfase a essa parte da técnica, para que se possa ter uma maior interatividade dos alunos.

Caso o professor queira, ele também pode estender a sessão utilizando todos os alunos nos papéis já mencionados, o que demanda maior tempo para a realização da atividade.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Visando propiciar conhecimentos, estimular atitudes e desenvolver habilidades de comunicação, principalmente, o *Role Play*, com o passar dos anos, se estabeleceu como uma importante estratégia educacional nas escolas médicas e de outros cursos da área da saúde, devido a sua capacidade de representar a essência da rotina de atuação de um profissional de saúde aos futuros profissionais da área. Mais do que expor a realidade, essa estratégia educacional possibilita ao educador visualizar e analisar a reação do aluno diante das situações que ocorrem na vida real, além de incentivar a troca de conhecimento. Isso corrobora o seu uso para o treinamento de habilidades de comunicação, um dos atributos essenciais ao médico para a qualidade no atendimento aos pacientes.

Saudações educacionais!

## REFERÊNCIAS

- ALEXANDER, S. C. et al. A controlled trial of a short course to improve residents' communication with patients at the end of life. **Academic Medicine**, North Carolina, v. 81, n. 11, p. 1008-12, Nov. 2006.
- BERKHOF, M. et al. Effective training strategies for teaching communication skills to physicians: An overview of systematic reviews. **Patient Education and Counseling**, [S.l.], v. 84, n. 2, p. 152–162, Aug. 2011.
- CHAN, C. S. Y. et al. Communication skill of general practitioners: any room for improvement? How much can it be improved? **Medical Education**, [S.l.], n. 37, p. 514–526, 2003.
- COONAR, A. S. et al. The use of role-play in teaching medical students obstetrics and gynecology. **Medical Teacher**, London, v. 13, n. 1, p. 49-53, 1991.
- HE, H.G. et al. The use of video Role Play for teaching therapeutic communication skills. **International Journal of Caring Sciences**, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 156-161, Sep./Dec. 2011.
- JACKSON, V. A. BACK, A. L. Teaching communication skills using role-play: an experience-based guide for educators. **Journal of Palliative Medicine**, Larchmont, v. 14, n. 6, p. 775-780, 2011.
- JOYCE, B. L.; STEENBERGH, T.; SCHER, E. Use of the Kalamazoo Essential Elements Communication Checklist (Adapted) in an Institutional Interpersonal and Communication Skills Curriculum. **Journal of Graduate Medical Education**, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 165-169, Jun. 2010.
- MOURA, J. A. et al. Impacto do Treinamento de Habilidades de Comunicação e do Registro Médico na Prática do Método Clínico de Atendimento Integral à Pessoa. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Brasília, v. 43, n. 1, p. 47-54; 2019.
- NESTEL, D.; TIERNEY, T. Role-play for medical students learning about communication: Guidelines for maximising benefits. **BMC Medical Education**. London, UK, v. 2, n. 7, p. 3, 2007.
- NICOL, D. J.; MACFARLANE-DICK, D. Formative assessment and self-regulated learning: a model and seven principles of good feedback practice. **Studies in Higher Education**, George St, v. 31, n. 2, p. 199-218, 2006.
- RABELO, L.; GARCIA, V. L. Role-Play para o Desenvolvimento de Habilidades de Comunicação e Relacionais. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Brasília, v. 39, n. 4, p. 586-596, 2015.
- SHANKAR, P. R. Using case scenarios and role plays to explore issues of human sexuality. **Education Health**, [S.l.], v. 21, n. 3, p. 108, 2008.

STEWART, M. A. Effective physician-patient communication and health outcomes: a review. **Canadian Medical Association Journal**, London, v. 152, n. 9, p. 1423-33, May, 1995.

VAN MENTS, M. **The effective use of role play:** a handbook for teachers and trainers. New York: Nichols Publishing, 1989.