

REPENSANDO O ENSINO MÉDICO: O ROLE-PLAYING COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM ATIVA

Marcio Peixoto Rocha da Silva¹.

Universidade do Contestado (UNC), Mafra, Santa Catarina.

<http://lattes.cnpq.br/4474107119052162>

RESUMO: Este estudo descreve a aplicação da metodologia role-playing no ensino da disciplina de Atenção Primária à Saúde II, ministrada em regime especial para uma turma heterogênea de estudantes de medicina. Trata-se de um relato de experiência descritivo, fundamentado na percepção do professor sobre os desafios e benefícios dessa abordagem. O role-playing foi utilizado em seis dos doze encontros, permitindo que os alunos assumissem papéis clínicos e participassem ativamente da construção do conhecimento. Os principais desafios observados incluíram a falta de familiaridade dos estudantes com a metodologia, a variação nos níveis de conhecimento e o impacto do horário noturno no engajamento. Como estratégias adaptativas, foram utilizados casos clínicos acessíveis, sorteio dos papéis e feedback coletivo estruturado. Entre os benefícios identificados, destacaram-se a melhoria na estruturação das consultas médicas, a maior confiança na tomada de decisões e o fortalecimento do trabalho em equipe. Os achados indicam que o role-playing é uma metodologia eficaz e replicável para o ensino médico, promovendo aprendizado ativo e habilidades comunicacionais essenciais. Recomenda-se sua ampliação para outras disciplinas da graduação, visando aprimorar a formação de profissionais mais preparados para os desafios da Atenção Primária à Saúde.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem Ativa. Simulação Clínica. Comunicação em Saúde.

RETHINKING MEDICAL EDUCATION: ROLE-PLAYING AS A TOOL FOR ACTIVE LEARNING

ABSTRACT: This study describes the application of the role-playing methodology in teaching the Primary Health Care II course, delivered under a special curriculum arrangement to a heterogeneous group of medical students. It is a descriptive experience report, based on the professor's perception of the challenges and benefits of this approach. Role-playing was implemented in six out of twelve sessions, allowing students to assume clinical roles and actively engage in knowledge construction. The main challenges identified included students' unfamiliarity with the methodology, variations in prior medical knowledge, and the impact of evening classes on engagement. Adaptive strategies included selecting accessible clinical cases, randomly assigning roles, and providing structured collective feedback. The key benefits observed were improved organization of clinical consultations, increased confidence in decision-making, and enhanced teamwork skills. The findings suggest that

role-playing is an effective and replicable teaching strategy in medical education, fostering active learning and essential communication skills. Its expansion to other medical school courses is recommended to better prepare students for the complexities of Primary Health Care practice.

KEYWORDS: Active Learning. Clinical Simulation. Health Communication.

INTRODUÇÃO

O ensino médico tem passado por mudanças substanciais nas últimas décadas, impulsionado pela necessidade de formar profissionais preparados para os desafios da prática clínica contemporânea. Nesse contexto, metodologias ativas têm sido amplamente incorporadas à educação médica, pois promovem maior engajamento dos alunos e favorecem a construção significativa do conhecimento (SANGLARD et al., 2022). Essas estratégias colocam o estudante no centro do processo de aprendizado, incentivando a autonomia, a reflexão crítica e a resolução de problemas (BEZERRA et al., 2019). A implementação de metodologias ativas também está alinhada com as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), que recomendam a formação de médicos com habilidades práticas, comunicacionais e reflexivas, essenciais para a Atenção Primária à Saúde (PEREIRA; LAGES, 2013). Dentre as abordagens inovadoras, o role-playing tem se destacado por possibilitar a simulação de situações clínicas realistas, permitindo que os alunos desenvolvam competências técnicas e interpessoais de maneira integrada (CAMPOS et al., 2022). Contudo, a aplicação dessa metodologia em turmas com perfis heterogêneos ainda representa um desafio para o ensino médico, exigindo adaptações para garantir que todos os alunos possam usufruir plenamente da experiência de aprendizado.

A disciplina de Atenção Primária à Saúde II, oferecida pela Universidade do Contestado (UNC), desempenha um papel essencial na formação dos estudantes de medicina ao proporcionar experiências práticas que refletem a realidade do Sistema Único de Saúde (SUS). Essa disciplina foi ministrada em regime especial, modalidade aplicada em casos excepcionais, como mudanças na matriz curricular ou transferência de estudantes de outras instituições. A turma era composta por alunos de diferentes períodos acadêmicos, incluindo transferidos do Paraguai, o que resultou em um grupo com ampla variação de conhecimentos teóricos e práticos. Esse cenário gerou desafios pedagógicos, uma vez que metodologias convencionais poderiam não ser igualmente eficazes para todos os alunos (GUSTIANI, 2019). A necessidade de integrar estudantes com formações distintas, promovendo um aprendizado equitativo, exigiu a adoção de estratégias didáticas que favorecessem a participação ativa e colaborativa dos alunos. Assim, optou-se pelo role-playing como principal abordagem metodológica, permitindo que os discentes vivenciassem de forma prática os desafios da Atenção Primária e desenvolvessem competências essenciais para a futura prática clínica.

O role-playing é uma metodologia de ensino que consiste na simulação de cenários clínicos, nos quais os alunos assumem diferentes papéis – médicos, pacientes

ou observadores – e interagem em uma dinâmica semelhante à realidade profissional (WILLIAMS, 1968). Essa abordagem tem se mostrado eficaz para o ensino de habilidades clínicas e comunicacionais, pois estimula o raciocínio crítico, a tomada de decisão e a empatia no atendimento ao paciente (PISCITELLI, 2020). Além disso, estudos demonstram que essa técnica favorece a retenção do conhecimento e melhora a compreensão teórica dos conteúdos abordados (BOLINGER, 2020). No ensino da Atenção Primária à Saúde, o role-playing assume um papel ainda mais relevante, pois permite que os alunos se familiarizem com a complexidade da relação médico-paciente, exercitem a comunicação interpessoal e pratiquem a resolução de problemas dentro da estrutura do SUS (CAMPOS et al., 2022). No entanto, a aplicação dessa metodologia em turmas heterogêneas pode apresentar desafios, como discrepâncias no nível de participação, resistência de alunos pouco familiarizados com abordagens ativas e a necessidade de mediação docente para garantir a equidade no aprendizado (KOZAK, 2021).

A diversidade de perfis dentro da turma pode trazer implicações diretas na dinâmica das atividades. As diferenças de formação acadêmica e cultural impactam o engajamento e a adaptação dos alunos à metodologia, exigindo ajustes contínuos para manter a efetividade do role-playing como ferramenta de ensino (GUSTIANI, 2019). Alunos com maior experiência clínica demonstraram mais facilidade na realização das simulações, enquanto aqueles com menos contato prévio com a prática médica precisaram de um acompanhamento mais próximo para se sentirem confortáveis na atividade. Além disso, a resistência inicial de alguns estudantes, habituados a métodos expositivos tradicionais, reforçou a necessidade de estratégias de facilitação e contextualização para demonstrar o valor do aprendizado ativo. Nesse sentido, o papel do professor foi essencial para criar um ambiente de aprendizado colaborativo, mediando as interações e garantindo que todos os alunos pudessem participar de forma produtiva.

A presente pesquisa busca responder à seguinte questão: Quais são os desafios e benefícios observados na aplicação do role-playing no ensino de Atenção Primária à Saúde em turmas de educação médica com perfis heterogêneos? Ao relatar a experiência de implementação dessa metodologia, este estudo pretende contribuir para a discussão sobre sua aplicabilidade no ensino médico, especialmente em contextos que exigem maior flexibilidade pedagógica. A análise dos desafios enfrentados, bem como das estratégias adotadas para superá-los, poderá fornecer subsídios para que outros docentes possam implementar o role-playing de maneira mais eficiente em suas disciplinas. Além disso, a pesquisa busca expandir a compreensão sobre como essa metodologia pode ser adaptada para diferentes perfis de estudantes, garantindo um aprendizado mais equitativo e alinhado às demandas do ensino médico contemporâneo.

OBJETIVO

Os objetivos deste estudo foram compreender e analisar a aplicação da metodologia de role-playing no ensino da disciplina de Atenção Primária à Saúde II, ministrada em

regime especial para uma turma heterogênea. O objetivo geral foi identificar os principais desafios pedagógicos e as estratégias adaptativas utilizadas na implementação do role-playing em turmas heterogêneas de Atenção Primária à Saúde, destacando seus benefícios para a formação médica. Para isso, examinou-se as particularidades da turma e do regime especial, considerando suas implicações no uso dessa metodologia.

Entre os objetivos específicos, buscou-se descrever o contexto em que o role-playing foi aplicado, analisando as características da turma, a diversidade de perfis acadêmicos dos alunos e os desafios decorrentes dessas diferenças. Além disso, investigaram-se as estratégias adotadas pelo professor para adaptar a metodologia às necessidades do grupo, garantindo que todos os estudantes participassem ativamente e tivessem acesso equitativo ao aprendizado.

Outro aspecto abordado foi examinar os desafios pedagógicos enfrentados pelo professor ao implementar o role-playing em uma disciplina fora de sua prática docente habitual, identificando as dificuldades encontradas e as soluções adotadas para conduzir as atividades de forma eficaz. Por fim, com base nas observações e reflexões obtidas, este estudo propôs recomendações para a aplicação futura do role-playing no ensino de Atenção Primária à Saúde, oferecendo subsídios para a adaptação dessa metodologia em diferentes contextos acadêmicos e perfis de estudantes.

METODOLOGIA

Este estudo consistiu em um relato de experiência descritivo, baseado na percepção do professor sobre a aplicação da metodologia de role-playing no ensino da disciplina de Atenção Primária à Saúde II. A disciplina foi ministrada no campus Mafra da Universidade do Contestado (UNC), entre os meses de outubro e dezembro de 2024, totalizando 30 horas-aula distribuídas ao longo de dois meses. O curso foi ofertado em regime especial, devido a uma mudança curricular que deslocou a disciplina do sexto para o terceiro período do curso de Medicina. Dessa forma, a turma foi composta por estudantes que haviam sido transferidos de universidades do Paraguai, onde não há disciplinas voltadas ao ensino do SUS, da Atenção Primária à Saúde (APS) e da Medicina de Família e Comunidade (MFC). Além desses, também participaram alunos que reprovaram em semestres anteriores, buscando cursar a disciplina para evitar o bloqueio de matérias subsequentes.

A estrutura da disciplina diferiu do formato regular adotado pela universidade. Enquanto normalmente as aulas ocorriam com dois encontros semanais de duas horas, neste caso, foram organizadas em três a quatro encontros por semana, com duração de três horas por aula. O objetivo foi garantir a integralização da carga horária dentro do período reduzido do regime especial. Todas as aulas foram presenciais e contaram com uma abordagem baseada em metodologias ativas, sendo o role-playing uma das principais estratégias utilizadas.

O role-playing foi aplicado em seis dos doze encontros, alternando-se com outras metodologias, como gamificação por meio de quizzes, peer instruction com leitura de textos

prévios e perguntas norteadoras, além de aulas expositivo-dialogadas. A técnica foi utilizada para simular a prática clínica na Atenção Primária, permitindo que os alunos assumissem o papel de médicos em atendimentos fictícios, enquanto o professor interpretava os pacientes e os demais estudantes atuavam como consultores clínicos. Os casos clínicos utilizados nessas simulações foram baseados em situações reais vivenciadas pelo professor na APS, sendo adaptados para os objetivos de aprendizagem da disciplina.

Para definir os papéis dentro da dinâmica, o aluno que atuaria como médico era sorteado no momento da chamada, garantindo que todos os estudantes tivessem a experiência ao longo da disciplina. Os demais alunos participavam como consultores, auxiliando na análise do caso, discutindo hipóteses diagnósticas e sugerindo condutas. Durante a simulação, o professor desempenhava o papel de paciente, fornecendo informações sobre a história clínica e reagindo às decisões do aluno-médico conforme o desenvolvimento do atendimento. A interação era conduzida de forma a incentivar o raciocínio clínico e a tomada de decisões, sem intervenção direta do professor durante a execução da atividade.

Ao final de cada simulação, era realizado um momento estruturado de feedback, conduzido inicialmente pelo professor e seguido pelas contribuições dos colegas. O estudante que atuava como médico recebia comentários sobre sua abordagem clínica, comunicação e condução do caso. Posteriormente, a turma discutia coletivamente possíveis alternativas para a tomada de decisão, avaliando diferentes estratégias que poderiam ter sido aplicadas no atendimento. Esse formato favoreceu uma construção coletiva do aprendizado, na qual os alunos puderam refletir sobre a experiência e aprimorar suas habilidades clínicas e interpessoais.

Diferentemente de algumas abordagens estruturadas de role-playing, não houve instrumentos formais de avaliação do desempenho dos alunos, nem critérios pré-definidos para a análise dos atendimentos. O feedback foi baseado exclusivamente na percepção do professor e nas discussões em grupo, sem o uso de rubricas avaliativas ou registros escritos. Além disso, não houve preparação prévia para os alunos, que eram inseridos diretamente na atividade durante as aulas. No primeiro encontro da disciplina, foi explicado que diferentes metodologias ativas seriam utilizadas, incluindo o role-playing, mas sem um treinamento específico para sua realização. Dessa forma, os estudantes precisaram basear sua atuação nas discussões anteriores, em sua experiência acadêmica e na leitura de textos disponibilizados como pré-aula.

A participação dos alunos foi espontânea e baseada em motivação intrínseca, sem a necessidade de mecanismos formais para garantir o engajamento. O tamanho reduzido da turma, composta por sete estudantes, favoreceu uma maior interação entre os participantes e possibilitou que todos desempenhassem diferentes papéis ao longo das atividades. A mediação do professor foi fundamental para conduzir a experiência de maneira equilibrada, garantindo que todos os alunos tivessem espaço para contribuir e refletir sobre os casos apresentados.

O presente estudo não utilizou instrumentos de coleta de dados ou análise quantitativa de desempenho. As reflexões e conclusões foram inteiramente baseadas na experiência do professor, considerando suas observações sobre o envolvimento dos alunos, a efetividade da metodologia e os desafios enfrentados ao longo da aplicação do role-playing na disciplina.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação do role-playing na disciplina de Atenção Primária à Saúde II proporcionou uma experiência inovadora para os estudantes, permitindo que assumissem um papel ativo na condução dos atendimentos simulados. Durante os encontros, foi possível observar tanto desafios quanto benefícios relacionados à aplicação da metodologia em uma turma heterogênea e inserida em um contexto de regime especial. Ao longo da disciplina, os alunos demonstraram uma evolução significativa na sua capacidade de estruturar consultas clínicas, trabalhar em equipe e desenvolver maior confiança em suas decisões. Além disso, o uso do role-playing possibilitou uma aproximação do ensino teórico com a prática médica, promovendo uma aprendizagem mais ativa e contextualizada, alinhada às demandas contemporâneas do ensino médico.

Desafios na aplicação do role-playing em turmas heterogêneas

Um dos principais desafios observados foi a falta de familiaridade dos estudantes com a metodologia. No início da disciplina, todos os alunos tiveram seu primeiro contato com o role-playing como ferramenta de ensino, o que gerou um leve estranhamento inicial. Embora um estudante tenha perguntado se a dinâmica seria semelhante a um jogo de RPG e outro a tenha comparado a uma simulação clínica, a experiência prática com essa técnica era inédita para todos. No entanto, a adaptação ocorreu rapidamente e, devido ao tamanho reduzido da turma (sete alunos), não havia possibilidade de evitar a participação ativa nas atividades, o que facilitou a imersão no processo. Esse achado corrobora a literatura, que destaca que o role-playing melhora a motivação intrínseca dos estudantes e fortalece sua competência profissional ao longo do tempo (YU et al., 2023).

Outro obstáculo foi a grande variação no nível de conhecimento dos alunos. A turma era composta tanto por estudantes que haviam cursado até o quinto ano de medicina no Paraguai quanto por aqueles que estavam no terceiro ano e ainda iniciando seu aprendizado em disciplinas clínicas. Essa discrepância poderia ter gerado dificuldades na dinâmica, mas, na prática, permitiu uma troca de conhecimentos entre os estudantes, onde aqueles com mais experiência auxiliaram os colegas na resolução dos casos. Esse formato se aproxima do conceito de aprendizagem por pares, que tem sido cada vez mais valorizado no ensino médico como forma de consolidar o conhecimento e promover a colaboração (GELIS et al., 2020).

Além disso, a disciplina era ministrada no período noturno, após um dia inteiro de aulas, o que impactava o nível de energia e atenção dos alunos. No entanto, foi perceptível

que, durante os momentos de role-playing, os estudantes demonstravam um aumento na concentração e no envolvimento. Houve situações em que a dinâmica se estendeu durante toda a aula, como no caso em que foi discutida a ética na Atenção Primária, e os alunos permaneceram engajados mesmo após o término da atividade, debatendo os temas da disciplina pelos corredores. Esse tipo de envolvimento reforça os achados de que o role-playing favorece a imersão no conteúdo e mantém os estudantes engajados ao longo das atividades (RØNNING; BJØRKLY, 2019).

Adaptações e estratégias utilizadas

Para minimizar as dificuldades mencionadas, algumas adaptações foram implementadas. A principal estratégia foi selecionar casos clínicos mais genéricos e acessíveis, como síndromes diarreicas, infecções de vias aéreas superiores e dores agudas. Essa abordagem garantiu que todos os estudantes, independentemente do nível de conhecimento prévio, conseguissem acompanhar a dinâmica e contribuir para a resolução dos casos. Além disso, quando um estudante travava ou demonstrava insegurança durante a simulação, os demais eram incentivados a colaborar, promovendo discussões mais aprofundadas. Esse modelo de interação se mostrou eficiente, pois permitiu que os alunos reforçassem seu aprendizado a partir da experiência dos colegas. Esse achado reforça a literatura, que aponta que o role-playing aprimora as habilidades de raciocínio clínico e diagnóstico ao estimular os estudantes a lidar com desafios reais em um ambiente seguro e colaborativo (YAMAUCHI et al., 2021).

A distribuição dos papéis dentro da dinâmica também impactou positivamente a atividade. O estudante que assumiria o papel de médico era sorteado no momento da chamada, eliminando a possibilidade de preparações prévias e simulando mais fielmente a realidade clínica, onde o profissional precisa tomar decisões de maneira espontânea. Esse elemento contribuiu para que os estudantes desenvolvessem raciocínio clínico e tomada de decisão em tempo real, alinhando-se a estudos que demonstram que o role-playing melhora a intuição diagnóstica e a capacidade de lidar com cenários inesperados (PIOT et al., 2022).

Benefícios observados no aprendizado dos alunos

Ao longo das aulas, foi perceptível que o role-playing contribuiu para o desenvolvimento de habilidades clínicas e de comunicação, aspectos fundamentais na formação médica. No final da disciplina, os estudantes demonstraram uma melhor estruturação na condução de entrevistas clínicas, o que sugere que a prática repetitiva das simulações pode ter favorecido esse aprendizado. Esse achado corrobora a literatura, que aponta que o role-playing melhora as habilidades de entrevista médica e aconselhamento clínico (HUANG et al., 2021).

Outro ponto relevante foi a melhora na capacidade de trabalho em equipe. Os estudantes precisavam observar os atendimentos dos colegas, formular feedbacks e sugerir

melhorias, o que exigia não apenas conhecimento técnico, mas também uma postura colaborativa e reflexiva. Esse tipo de experiência se alinha a estudos que destacam que o role-playing melhora a comunicação interpessoal e promove a compreensão do papel dos diferentes membros da equipe de saúde (RØNNING; BJØRKLY, 2019).

Além disso, ficou evidente que os alunos não estão acostumados a metodologias que os forcem a tomar decisões ativamente, principalmente diante dos colegas. Esse aspecto reforça a necessidade de expandir esse tipo de abordagem para outras disciplinas do curso, criando oportunidades para que os estudantes se familiarizem com a tomada de decisão médica antes de se depararem com a prática clínica real. Em concordância com a literatura, que indica que o role-playing pode ser tão eficaz quanto o uso de pacientes simulados em exames clínicos objetivos estruturados (OSCE) (STEVANNY; SYAKURAH, 2022), a experiência sugere que essa metodologia poderia ser amplamente adotada no ensino médico.

Perspectivas para a expansão do role-playing no ensino médico

O role-playing pode ser aplicado não apenas nas disciplinas voltadas à Atenção Primária à Saúde, mas também em outras áreas da formação médica. Como a maior parte das dinâmicas teve duração inferior a 20 minutos, a metodologia pode ser incorporada em diferentes disciplinas sem comprometer a carga horária destinada a outros conteúdos. Especialidades como pediatria, ginecologia e clínica médica poderiam utilizar essa estratégia para o desenvolvimento de habilidades de comunicação, diagnóstico e tomada de decisão.

Além disso, a adaptação de casos clínicos mais complexos pode proporcionar aos alunos uma exposição gradual a cenários que envolvam aspectos emocionais e éticos, preparando-os para situações de maior carga emocional, como lidar com notícias difíceis e perdas de pacientes. Estima-se que o uso de role-playing nesses contextos possa auxiliar no desenvolvimento da empatia e na regulação emocional dos estudantes, algo que já foi demonstrado em estudos que exploram seu impacto na psiquiatria e na saúde mental (PIOT et al., 2022).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do role-playing na disciplina de Atenção Primária à Saúde II mostrou-se uma estratégia eficaz para engajar os estudantes e aprimorar suas habilidades clínicas e comunicativas. Apesar dos desafios iniciais, como a falta de familiaridade com a metodologia e a heterogeneidade da turma, a adaptação dos casos clínicos e a colaboração entre os alunos permitiram que a técnica fosse bem incorporada ao ensino.

Os estudantes demonstraram evolução na estruturação de consultas médicas, tomada de decisão e trabalho em equipe. O aprendizado prático, aliado ao feedback coletivo, favoreceu a retenção do conhecimento e a confiança dos alunos na condução de atendimentos. Esses achados reforçam a relevância do role-playing como ferramenta de ensino, alinhando-se à literatura sobre metodologias ativas na educação médica.

Diante dos resultados observados, o role-playing pode ser ampliado para outras disciplinas médicas, favorecendo a autonomia e a preparação dos estudantes para a prática clínica. Sua implementação contínua pode contribuir para formar profissionais mais preparados, reflexivos e aptos a lidar com os desafios da Atenção Primária à Saúde.

REFERÊNCIAS

- BEZERRA, Igor et al. **Active methodologies: From text to context - A possible approach.** International Journal for Innovation Education and Research, 2019.
- BOLINGER, Alexander R.; STANTON, Julie V. **Introduction to role-play simulations.** Edward Elgar Publishing, 2020.
- CAMPOS, Letícia C. et al. **Roleplay as a tool in anatomy teaching.** FASEB Journal: Official Publication of the Federation of American Societies for Experimental Biology, 2022.
- GELIS, Anthony et al. **Peer role-play for training communication skills in medical students: A systematic review.** Simulation in Healthcare: Journal of the Society for Simulation in Healthcare, 2020.
- GUSTIANI, Sri. **Challenges and strategies in teaching English to heterogeneous classes: A case study.** Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2019.
- HUANG, Ling-Ju et al. **Role-play of real patients improves the clinical performance of medical students.** Journal of the Chinese Medical Association: JCMA, 2021.
- PEREIRA, Ingrid D'avilla Freire; LAGES, Itamar. **Diretrizes curriculares para a formação de profissionais de saúde: competências ou práxis?** Trabalho Educação e Saúde, 2013.
- PIOT, M-A et al. **Medical students' learning processes the first time they role-play in psychiatry: A grounded theory study.** L'Encephale, 2022.
- PISCITELLI, Anthony. **Effective classroom techniques for engaging students in role-playing.** Teaching Innovation Projects, 2020.
- RØNNING, Solrun Brenk; BJØRKLY, Stål. **The use of clinical role-play and reflection in learning therapeutic communication skills in mental health education: an integrative review.** Advances in Medical Education and Practice, 2019.
- SANGLARD, Luciana Faria et al. **Active teaching methodologies in health education.** RGO, 2022.
- STEVANNY, Bella; SYAKURAH, Rizma Adlia. **The use of peer role-play in doctor-patient communication skills training for medical students: A systematic review.** International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), 2022.
- YU, Hao et al. **Second language learning role-play: effects of patient and doctor roles on motivation and competence.** Frontiers in Medicine, 2023.