

Artigo

Análise do impacto da técnica do role play como ferramenta de metodologia ativa no ensino da farmacologia em um curso de graduação de medicina*Analysis of the impact of the role play technique as a tool of active methodology in pharmacology teaching in a medicine undergraduate course*

Yan Santos Borges¹, André Luiz Fonseca Dias Paes², Fernanda Batista Crema³, Franciely Zem⁴, Janaína D. Szemberg⁵, Alexandra I. S. Czepula⁶

Borges YS, Paes ALFD, Crema FB, Zem F, Szemberg JD, Czepula AIS. Análise do impacto da técnica do role play como ferramenta de metodologia ativa no ensino da farmacologia em um curso de graduação de medicina / *Analysis of the impact of the role play technique as a tool of active methodology in pharmacology teaching in a medicine undergraduate course*. Rev Med (São Paulo). 2023 maio-jun;102(3):e-197982.

RESUMO: O ensino da farmacologia na medicina é visto como difícil e ‘pesado’ por grande parte dos alunos. Desta forma, novas técnicas de ensino surgem com a premissa de contornar essa dificuldade, e uma delas é através da técnica role-play, técnica de ensino baseada na interpretação de papéis. **Objetivo:** avaliar o impacto da utilização da técnica do *role-play* no ensino da farmacologia em uma unidade curricular do curso de graduação de Medicina. **Método:** estudo de delineamento descritivo com abordagem quantitativa. O público-alvo desta pesquisa foi composto por estudantes de um curso de graduação em Medicina. A coleta dos dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário semiestruturado utilizando escala Likert, utilizouse o programa Microsoft Excel para análise dos dados. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Instituição com o CAAE: 24462619.7.0000.5580. **Discussão:** No estudo observou-se que a grande maioria dos entrevistados concordam que a atividade role play contribuiu para o aprendizado e que consegue contextualizar casos clínicos que poderão ser encontrados no cotidiano médico. Isso demonstra que a técnica do *role-play* é agregadora na futura tomada de decisões, visto que eles exercitam o raciocínio clínico a partir de casos do cotidiano impactando de forma positiva na formação acadêmica para uma parcela significativa dos entrevistados. Os resultados coletados neste estudo confirmam que é possível inovar a forma de abordagem de assuntos da farmacologia, mostrando que a técnica do *role-play* teve impacto positivo no ensino, tornando mais prazerosa e dinâmica a aprendizagem facilitando, também, a sedimentação do conteúdo.

PALAVRAS-CHAVE: Treinamento por Simulação; Educação Médica, Aprendizagem baseada em problematização.

ABSTRACT: The teaching of pharmacology in medicine is seen as difficult and ‘heavy’ by most of the students. Thus, new teaching techniques arise with the premise of circumventing this difficulty, one of them is through the role-play technique, teaching technique based on the interpretation of roles. **Objective:** to evaluate the impact of the use of the role-play technique in the teaching of pharmacology in a curricular unit of the medical undergraduate course. **Method:** descriptive design study with quantitative approach. The target audience of this research was composed of students of a medical undergraduate course. Data collection was performed by applying a semi-structured questionnaire using Likert scale, and the Microsoft Excel program was used for data analysis. The research was approved by the Research Ethics Committee of the Institution with the CAAE: 24462619.7.0000.5580. **Discussion:** In the study, it was observed that most respondents agree that the role play activity contributed to learning and that it can contextualize clinical cases that can be found in daily medical life. This demonstrates that the role-play technique is aggregating in future decision-making, since they exercise clinical reasoning based on everyday cases positively impacting on academic education for a significant portion of the interviewees. The results collected in this study confirm that it is possible to innovate the way of addressing pharmacology issues, showing that the role-play technique had a positive impact on teaching, making learning more pleasurable and dynamic, also facilitating the sedimentation of content.

KEYWORDS: Simulation Training; Medical Education, Problem-Based Learning.

1. Faculdades Pequeno Príncipe. Faculdade de medicina. <https://orcid.org/0000-0003-1653-0797>. E-mail: yansb123@gmail.com
 2. Faculdades Pequeno Príncipe. Faculdade de medicina. <https://orcid.org/0000-0002-0563-9933>. E-mail: andrepaes22@hotmail.com
 3. Faculdades Pequeno Príncipe. Faculdade de medicina. <https://orcid.org/0000-0002-6973-5027>. E-mail: fernandabcrema@gmail.com
 4. Faculdades Pequeno Príncipe. Faculdade de medicina <https://orcid.org/0000-0002-4460-264X>. E-mail: frazem@gmail.com
 5. Faculdades Pequeno Príncipe. Faculdade de medicina. <https://orcid.org/0000-0002-6598-9687>. E-mail: jzszemberg@gmail.com
 6. Alexandra I. S. Czepula. Faculdades Pequeno Príncipe. <https://orcid.org/0000-0003-1622-997X>. E-mail: aleczepula@gmail.com
- Endereço para correspondência:** Yan Santos Borges. Rua Jerônimo Thadeo, 113 - Alto Boqueirão. Curitiba - PR, 81850-040. E-mail: yansb123@gmail.com

INTRODUÇÃO

A medicina é uma área do conhecimento que envolve e depende de diversas outras áreas da saúde. Uma delas é a farmacologia, que estuda os fármacos e seus efeitos no organismo. Atualmente, por conta do uso em larga escala de medicamentos e desenvolvimento de descoberta de novos fármacos, é de extrema importância que o ensino da farmacologia seja realizado de forma sólida, efetiva e adequada¹.

O ensino da farmacologia na medicina é visto como difícil e ‘pesado’ por grande parte dos alunos, devido ao grande volume de conteúdo a ser estudado. A grande quantidade de informações, o surgimento de novas drogas e a mudança da evidência em efetividade e segurança das drogas a todo momento são vistos como os principais fatores que contribuem para a dificuldade do entendimento da farmacologia no curso de medicina. Novas técnicas de ensino surgem com a premissa de contornar essas dificuldades, sendo as metodologias ativas as que mais têm se destacado nos últimos anos. Estudos revelam que a metodologia PBL (Problem-based Learning) tem repercussões positivas na formação e prática médicas, aquisição de habilidades e atitudes, integração entre teoria e prática e participação dos docentes na formação dos alunos².

O método PBL foi criado na Faculdade de Medicina da Universidade McMaster, na cidade de Hamilton, Canadá, durante os anos 60. Seu objetivo principal era suprir a falta de integração entre os anos iniciais e mais teóricos do curso com os mais finais e práticos. Sua base é a situação-problema, de onde parte o processo de aprendizagem, que é dividido nas seguintes fases: formular e analisar o problema (criação do problema, identificar fatos e gerar hipóteses), estudo autogerido (identificação de deficiências e aplicação de novos conhecimentos para solução coletiva do problema) e avaliação da identificação de fatos e geração de hipóteses iniciais. Países como Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, Holanda e Austrália são alguns dos que adotam cada vez mais o PBL como método principal de ensino, além de várias faculdades brasileiras de Medicina, seja de forma integral ou parcial^{3,4}.

Há várias formas de aplicar o método PBL, uma delas é através da técnica role play, técnica de ensino baseada na interpretação de papéis, na qual o aluno é convidado a vivenciar uma simulação, esperando-se que ele atue de forma específica, semelhante a uma situação real. Essa técnica pode ser utilizada na formação dos profissionais de saúde, possibilitando aos mesmos a simulação de cenários possivelmente encontrados no cotidiano. Além disso, a técnica permite que o ensino seja feito de forma mais dinâmica e lúdica, tornando-o mais prazeroso para os alunos envolvidos no processo⁵⁻⁷.

A técnica de role play, aplicada dentro do método de ensino PBL, se mostra eficaz por diversos motivos. Ela estimula a reflexão do aluno, que passa a construir seu conhecimento a partir de experiências próprias e de seus

colegas, seja assumindo a perspectiva de paciente, médico ou observador. Há relatos da valorização dos aspectos afetivos em mesmo nível que os aspectos teóricos e de melhor relação docente-discente, sendo gradativamente menos necessária a intervenção do professor no processo ensino-aprendizagem⁸.

A técnica do role play vem demonstrado resultados positivos no processo ensino aprendizagem. Nesse contexto, a presente pesquisa tem como objetivo avaliar o impacto da utilização da técnica do role play no ensino da farmacologia em uma unidade curricular do curso de graduação de Medicina.

MÉTODO

Foi realizado um estudo de delineamento descritivo com abordagem quantitativa. Para o embasamento teórico deste trabalho utilizam-se artigos, dissertações, livros, editoriais e publicações em congressos ou periódicos através de pesquisas nas bases de dados PubMed, LILACS e SciELO, com uso dos descritores: (teaching) AND (pharmacology) AND (medicine) AND (role-play) OR (role play) OR (roleplay).

O público-alvo desta pesquisa foi composto por estudantes regulares do curso de graduação em medicina de uma Faculdade de Curitiba. No decorrer das atividades de farmacologia esses estudantes tiveram acesso ao conteúdo das aulas com antecedência de no mínimo uma semana. Ao final da Unidade Curricular 9 – Biomecânica, após a resolução de questionário de revisão da Unidade Curricular os alunos participaram da resolução de 4 casos clínicos através da técnica do role play, nos quais eram abordados distintos objetivos de aprendizagem trabalhados durante as aulas. Os pacientes foram representados pelos monitores, e os alunos assumiram papel de ‘médicos (as)’ nos casos apresentados. Os monitores/pacientes simulados fizeram perguntas rotineiras que um paciente real faz para seu médico como: quais reações adversas mais comuns, qual a posologia da medicação e como usar a medicação, mas também fizeram perguntas mais específicas sobre interações medicamentosas e mecanismo de ação dos fármacos.

A coleta dos dados foi realizada entre os dias 4 de agosto e 9 de setembro de 2020 por meio da aplicação de um questionário semiestruturado, composto por 8 afirmações. Diante do contexto de rígido isolamento que estamos vivenciando devido a pandemia do COVID-19, foi necessária a utilização de questionários via Google Forms, enviados aos estudantes, ao invés da coleta de dados presencial. Essa plataforma possui facilidade de acesso, sem necessidade de cadastro anterior. O tempo de aplicação da metodologia foi de aproximadamente cinco minutos.

O questionário foi desenvolvido utilizando a escala Likert, que mediu em cinco níveis o nível de concordância em relação às afirmações apresentadas. As 8 afirmações utilizadas para avaliar a concordância são apresentadas pela Tabela 1. Possibilidade de respostas das afirmações: Concordo plenamente; Concordo parcialmente; Não concordo nem discordo; Discordo parcialmente e Discordo totalmente.

Tabela 1 - Afirmções utilizadas no questionário estruturado para avaliar o impacto da técnica do role play como ferramenta de metodologia ativa no ensino da farmacologia.

1. Considero que a atividade do <i>role play</i> contribuiu para o meu aprendizado do conteúdo teórico ministrado;
2. Considero válido o uso do <i>role play</i> na disciplina de farmacologia;
3. Penso que a aplicação da ferramenta de ensino <i>role play</i> auxilia na fixação do conteúdo teórico ministrado na Unidade Curricular 9 – Biomecânica;
4. Considero relevantes os casos apresentados dentro da atividade do <i>role play</i> ;
5. Considero que se o conteúdo ministrado fosse apresentado como estudo prévio e discussão de caso seria mais relevante;
6. Considero que a atividade do <i>role play</i> impactou positivamente na minha formação e nas futuras condutas clínicas que tomarei como médico generalista;
7. Considero que o <i>role play</i> consegue contextualizar casos clínicos que poderão ser encontrados no cotidiano do médico generalista;
8. O uso da técnica do <i>role play</i> tornou o aprendizado mais prazeroso e dinâmico.

Fonte: autores (2021).

Para a análise de dados, as respostas obtidas no questionário foram exportadas para o programa Microsoft Excel e, posteriormente, feita a análise descritiva. Em conjunto, informações sociodemográficas dos participantes, como sexo e idade foram consideradas. A pesquisa apresentou caráter anônimo. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Instituição com o CAAE: 24462619.7.0000.5580.

RESULTADOS

Entre os dias 4 de agosto e 9 de setembro de 2020 um total de 75 pessoas responderam ao questionário. Os resultados obtidos com as respostas das afirmativas 1 a 8 estão expressos na Tabela 2. Das 75 pessoas (100% do total), 29% se identificaram como sexo masculino e 71% do sexo feminino.

Tabela 2 - Resultados encontrados no questionário para as afirmativas 1 a 8.

Concordo plenamente	Concordo Parcialmente	Não concordo nem discordo	Discordo parcialmente	Discordo Totalmente
% (n)	%(n)	% (n)	% (n)	% (0n)
1. Considero que a atividade do <i>role play</i> contribuiu para o meu aprendizado do conteúdo teórico ministrado.				
60% (45)	33,33% (25)	6,67% (5)	0% (0)	0% (0)
2. Considero válido o uso do <i>role play</i> na disciplina de farmacologia.				
68% (51)	28% (21)	2,67% (2)	1,33% (1)	0% (0)
3. Penso que a aplicação da ferramenta de ensino <i>role play</i> auxilia na fixação do conteúdo teórico ministrado na Unidade Curricular 9 - Biomecânica.				
68% (51)	24% (18)	5,33% (4)	2,67% (2)	0% (0)
4. Considero relevantes os casos apresentados dentro da atividade do <i>role play</i> .				
85,33% (64)	14,67% (11)	0% (0)	0% (0)	0% (0)
5. Considero que se o conteúdo ministrado fosse apresentado como estudo prévio e discussão de caso seria mais relevante:				
36% (27)	18,67% (14)	29,33% (22)	14,67% (11)	1,33% (1)
6. Considero que a atividade do <i>role play</i> impactou positivamente na minha formação e nas futuras condutas clínicas que tomarei como médico generalista.				
50,67% (38)	33,33% (25)	12% (9)	4% (3)	0% (0)
7. Considero que o <i>role play</i> consegue contextualizar casos clínicos que poderão ser encontrados no cotidiano do médico generalista.				
74,67% (56)	22,67% (17)	2,67% (2)	0% (0)	0% (0)
8. O uso da técnica do <i>role play</i> tornou o aprendizado mais prazeroso e dinâmico.				
49,33% (37)	26,67% (20)	12% (9)	6,67% (5)	5,33% (4)

Fonte: autores (2021).

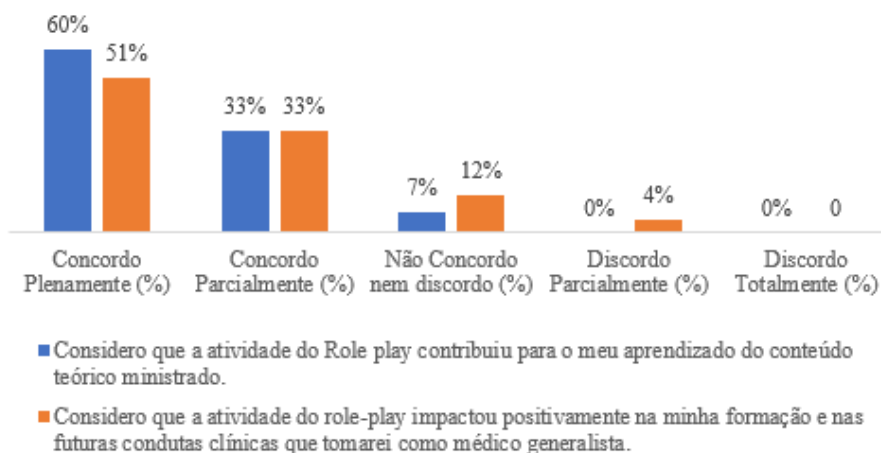
Ao analisar os resultados encontrados para as afirmativas do questionário destaca-se que para as perguntas 1,2,3,4, e 7 mais de 60% dos candidatos concordaram plenamente com as afirmativas.

Na afirmativa 6 e 8 a porcentagem de alunos que concordaram plenamente com as afirmativas é de aproximadamente 50%. Porém, ao somar a porcentagem de alunos que concordam plenamente e concordam parcialmente nessa afirmativa obtêm-se uma porcentagem superior a 75%, o que denota que a técnica do role play impacta positivamente na formação e futuras decisões clínicas além de tornar o

aprendizado mais prazeroso e dinâmico.

Em relação à afirmativa 5, 55% dos entrevistados consideraram que ministrar o ensino sem o uso da técnica de role play, por meio de estudos prévios e discussões de caso, seria mais relevante.

Como demonstrado no Gráfico 1 abaixo observou-se que 60% dos entrevistados concordaram plenamente que a atividade role play contribuiu para o aprendizado do conteúdo ministrado e 51% afirmaram que ela impactou positivamente na formação e nas futuras condutas do participante como médico generalista.

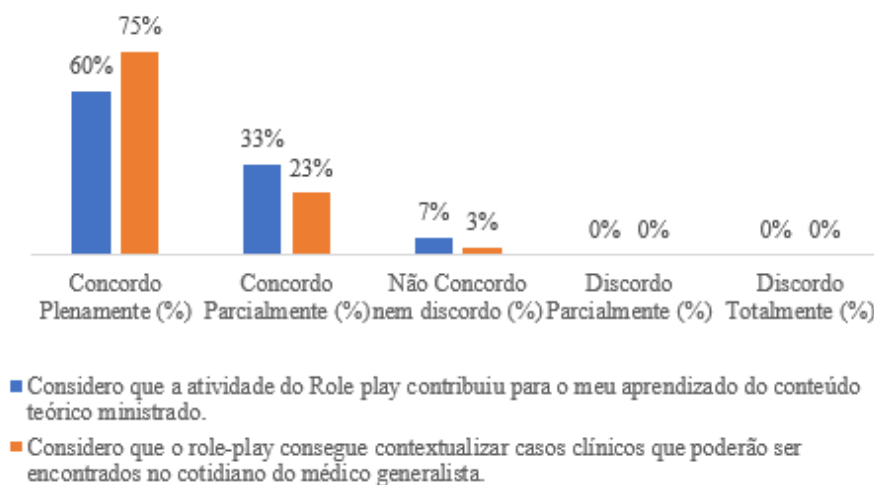


Fonte: autores (2021).

Gráfico 1 – Percentual de alunos que consideram que a atividade *role play* contribuiu para o aprendizado e percentual de alunos que considera que este tipo de simulação irá impactar positivamente nas futuras condutas clínicas.

Ao analisarmos o Gráfico 2 observa-se que 60% concordam totalmente que a técnica do *role play* contribuiu para o aprendizado do conteúdo ministrado enquanto

75% dos entrevistados afirmaram que o método conseguiu contextualizar casos clínicos encontrados no cotidiano do médico generalista.

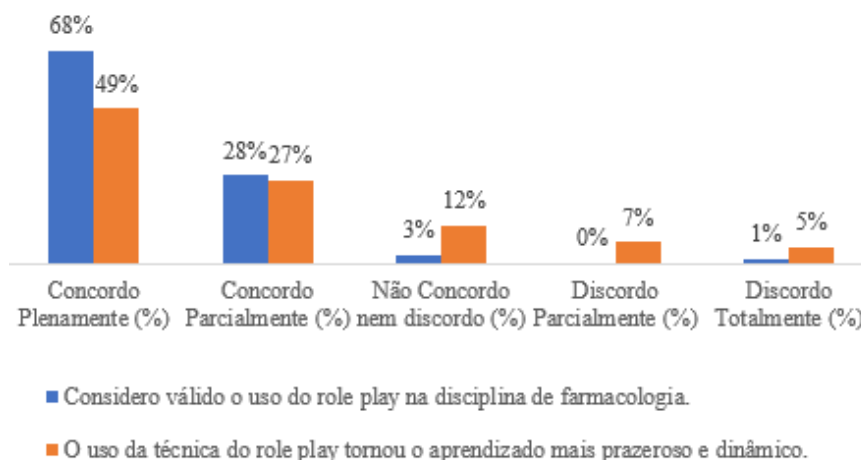


Fonte: autores (2021).

Gráfico 2 - Relação de alunos que pensam que a atividade do *role play* contribuiu para o aprendizado pois as contextualizações poderão ser encontradas no cotidiano do médico generalista.

No Gráfico 3 é possível observar que 68% dos entrevistados consideraram válido o uso da técnica de *role play* e 76% concordaram totalmente ou parcialmente que

a técnica do *role play* tornou o aprendizado da disciplina de farmacologia mais prazeroso e dinâmico.



Fonte: autores (2021).

Gráfico 3 - Associação dos alunos que consideram que a técnica do *role play* é válida na disciplina de farmacologia e que tornam o aprendizado mais prazeroso e dinâmico.

DISCUSSÃO

As diretrizes curriculares nacionais do curso de graduação em medicina (DCNCGM), no seu artigo terceiro, prevê uma formação médica geral, humanística, reflexiva e ética com responsabilidade e social que defenda a dignidade humana e a saúde integral do ser humano. Ainda nas DCNCGM, no artigo 32, define-se que o curso de graduação de medicina deverá utilizar metodologias ativas, neste contexto método PBL e o *role play* se inter-relacionam para a formação de um profissional que preza pelo acesso universal à saúde, equidade, integralidade, humanização do cuidado, promoção e qualidade na atenção à saúde, ética profissional, cuidado centrado na pessoa, tomada de decisões e aprendizagem⁹.

O *role play*, com tradução livre de encenação, se mostra bastante difundido no ensino na área da saúde. É utilizada para o treinamento de professores e alunos dentro das simulações. A faculdade de Medicina de Marília, pioneira na aplicação do PBL no país, utiliza-se dessa técnica em seu Programa de Desenvolvimento Docente e constataram que o *role play* foi uma ferramenta mobilizadora, que deflagrou vários movimentos reflexivos, sendo eficaz em sua proposta⁸. A Faculdade de Medicina da Universidade Federal da Bahia utilizou-se da metodologia no ensino de habilidades de comunicação e relacionais em seu curso de semiologia, sendo muito útil no processo de humanização dos alunos⁷. Em outro estudo, que avaliava a percepção de alunos que fizeram uso dessa ferramenta de ensino em simulações de exame físico ginecológico, observou-se a possibilidade de melhora das habilidades de comunicação e reflexões acerca do procedimento simulado¹⁰. A melhor

conduta médica depende de uma habilidade profissional em elaborar um diagnóstico correto, para então propor uma conduta adequada, formando um conjunto denominado prática clínica¹¹. As escolas médicas e seus docentes têm o papel de facilitadores da aquisição desta competência para a futura prática profissional. No presente estudo 93% dos participantes concordam totalmente ou parcialmente que a técnica do *role play* contribuiu para o aprendizado do conteúdo teórico ministrado, demonstrando que este tipo de simulação contribui para o aprendizado de habilidades que serão utilizadas na futura prática profissional, como no raciocínio clínico para um diagnóstico correto.

Em um estudo observacional no qual o objetivo era descrever e analisar o *role play* como estratégia pedagógica para o ensino de Farmacologia Clínica em medicina demonstrou-se que o *role play* tem como principais potenciais, ser uma metodologia eficiente, dinâmica, divertida e agradável que permite maior facilidade na aprendizagem dos conteúdos, estimula o trabalho em equipe e a participação ativa do aluno⁶. Os achados da literatura vão ao encontro do que foi observado no questionário aplicado, no qual 96% dos alunos considerou válido o uso da técnica do *role play* para ensino da disciplina de farmacologia, ou seja, concordam totalmente ou parcialmente com a afirmativa “considero válido o uso do *role play* na disciplina de farmacologia”. A literatura ainda traz contextualização dos casos clínicos do cotidiano médico e acrescenta no aprendizado e fixação do conteúdo técnico ministrado.

Nesse estudo mais de 50% dos estudantes preferem que os conteúdos ministrados sejam ofertados sem o uso da técnica do *role play*, por meio de estudos prévios e discussões de caso como geralmente eram feitas as aulas

de farmacologia da instituição estudada, achado que vai de encontro com Gotardelo et al.⁶ que elencou como pontos negativos dessa técnica: sobrecarga de atividades acadêmicas, engajamento desigual dos alunos em alguns grupos e o grande número de apresentações ser cansativo. Apesar desse achado, 16% dos alunos preferem que seja utilizada a técnica do role play e 29,33% deles não tem uma opinião formada quanto ao uso da técnica. Isto aliado ao fato de que 60% dos alunos consideram que o role play contribuiu para o aprendizado do conteúdo teórico ministrado demonstra que apesar dos pontos negativos elencados por Gotardelo et al.⁶ a técnica não prejudica o ensino e contribui para um melhor aproveitamento acadêmico dos alunos.

Apesar dos alunos do estudo ainda considerarem o uso de metodologias mais conservadoras para o ensino de farmacologia, há estudos que demonstram considerável benefício do uso do role play frente a métodos mais conservadores. Um exemplo disso é o estudo de caso-controle de uma Universidade no Chile que analisou o desempenho de alunos que utilizaram a metodologia do role play e comparou com alunos que não utilizaram. O grupo experimental obteve médias maiores se comparado com os grupos controles. O estudo também traz que apesar das médias superiores dos alunos que utilizaram o role play, os resultados positivos não podem ser atribuídos só

a metodologia¹².

Valladares et al.¹² destacam o comprometimento e responsabilidade dos alunos perante os casos abordados. Segundo os autores, a técnica promoveu o pensamento crítico dos alunos e permitiu a reflexão sobre o todo, desse modo, os alunos foram capazes de identificar as necessidades e sentimentos dos pacientes abordados por meio da interação com os membros do grupo com um participante ativo. Trazendo essa reflexão para a metodologia estudada neste estudo, a combinação de um estudo dirigido com os casos clínicos abordados na técnica do role play agrega na futura tomada de decisões desses futuros médicos, visto que eles exercitam o pensamento crítico a partir de casos do cotidiano de um generalista e assim impactando de forma positiva na formação acadêmica para uma parcela significativa dos entrevistados.

CONCLUSÃO

Conclui-se que a relevância desse estudo está relacionada com a utilização do role play como alternativa de ensino. Os resultados coletados neste estudo confirmam que é possível inovar a forma de abordagem de assuntos da disciplina de farmacologia do curso de medicina, pois a técnica do role play teve impacto positivo no ensino, tornando mais prazerosa e dinâmica a aprendizagem.

Contribuição dos autores: *Yan Santos Borges* - elaboração da pesquisa, coleta de dados, análise dos dados e escrita do artigo. *Fernanda Batista Crema* - elaboração da pesquisa, coleta de dados, análise dos dados e escrita do artigo. *Janaina D. Szemberg* - elaboração da pesquisa, coleta de dados, análise dos dados e escrita do artigo. *André Luiz Fonseca Dias Paes* - elaboração da pesquisa, coleta de dados, análise dos dados e escrita do artigo. *Alexandra I. S. Czepula* - orientação do trabalho, revisão e edição do texto. *Franciely Zem* - Ajudou nas estatísticas dos resultados e na escrita do artigo.

REFERÊNCIAS

1. Richir MC, Tichelaar J, Geijteman ECT, Vries TPGM. Teaching clinical pharmacology and therapeutics with an emphasis on the therapeutic reasoning of undergraduate medical students. *Eur J Clin Pharmacol*. 2008;64:217-24. doi.org/10.1007/s00228-007-0432-z
2. Cavalcante AN, Lira GV, Cavalcante Neto PG, Lira RCM. Análise da produção bibliográfica sobre Problem-Based Learning (PBL) em quatro periódicos selecionados. *Rev Bras Educ Med*. 2018;42(1):15-26. doi.org/10.1590/1981-52712015v41n4RB20160066
3. Toledo Júnior ACC, Ibiapina CC, Lopes SCF, Rodrigues ACP, Soares SMS. Aprendizagem baseada em problemas: uma nova referência para a construção do currículo médico. *Rev Med Minas Gerais*. 2008;18(2):123-31. <http://site.ufvjm.edu.br/fammuc/files/2016/05/PBL-1.pdf>
4. Lopes RM, Silva Filho MV, Marsden M, Alves NG. Aprendizagem baseada em problemas: uma experiência no ensino de química toxicológica. *Quim Nova*. 2011;34(7):1275-80. Available from: doi.org/10.1590/S0100-40422011000700029
5. Alves CHM, Castro AA. O RPG (roleplaying game) como ferramenta de ensino do suporte básico da vida. *Rev Med*. 2018;97(1):30-5. doi.org/10.11606/issn.1679-9836.v97i1p39-35
6. Gotardelo DR, Bóllela VR, Souza APG, Barros DP, Balbino JMV, Ballester D. Role-play preceded by fieldwork in the teaching of pharmacology: from “Raw Sap” to “Elaborated Sap.” *Rev Bras Educ Med*. 41(4):533-9. doi.org/10.1590/1981-52712015v41n3RB20160043
7. Rabelo L, Garcia VL. Role-play para o desenvolvimento de habilidades de comunicação e relacionais. *Rev Bras Educ Med*. 2015;39(4):586-96. doi.org/10.1590/1981-52712015v39n4e01052014
8. Francischetti I, Corrêa ACL, Vieira CM, Lazarini CA, Rolin LMG, Soares MOM. Role-playing: estratégia inovadora na capacitação docente para o processo tutorial. *Interface Comunic Saude Educ*. 2011;15(39):1206-8. doi.org/10.1590/S1414-32832011000400019
9. Brasil. Ministério da Educação Resolução CNE/CES nº 3, de 20 de junho de 2014 - Institui Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Medicina e dá outras

providências. <http://portal.mec.gov.br/escola-de-gestores-da-educacao-basica/323-secretarias-112877938/orgaos-vinculados-82187207/20138-ces-2014>

10. Aragão JCS, Silveira CO, Hungria MM, Oliveira MP. O uso da técnica de role-playing como sensibilização dos alunos de Medicina para o exame ginecológico. *Rev Bras Educ Med*. 2009;33(1):80-3. doi.org/10.1590/S0100-55022009000100011
11. Peixoto JM, Silvana I, Santos ME, Malena R. Processos de desenvolvimento do raciocínio clínico em estudantes de medicina. *Rev Bras Educ Med*. 2018;42(1):75-83. doi.org/10.1590/1981-52712015v41n4RB20160079
12. Valladares VO, Salgado FA, Montes LH, Arbalti FZ. Juego de roles como método de enseñanza de Farmacología para estudiantes de la carrera de enfermería. *Educ Med*. 2019;20(4):206-12DOI: 10.1016/j.edumed.2018.07.001

Recebido: 18.05.2022

Aceito: 26.04.2023