

# APLICAÇÃO DA TÉCNICA ROLE-PLAY NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: DESAFIOS E POTENCIALIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS

Maristela Cheron<sup>1</sup>

Orientador: Nathalie Assunção Minuzi<sup>2</sup>

**RESUMO:** Com as mudanças que ocorrem na sociedade, é fundamental que as escolas se adaptem à nova realidade, através da implementação de novas técnicas de ensino que permitam a mediação e construção do conhecimento de forma prática e autônoma, preparando os jovens para ingressar no mundo do trabalho. Através deste contexto viu-se a necessidade de utilizar a Técnica *Role-Play* como estratégia para facilitar o processo de desenvolvimento de competências na educação profissional, sendo o objeto de estudo uma turma de 40 alunos de Aprendizagem Profissional Comercial em Serviços de Supermercados do Senac, unidade de Videira (SC). Para o desenvolvimento desta pesquisa o primeiro passo foi a busca por um referencial teórico envolvendo conceitos de estratégias de ensino, ensino por competências e Técnica *Role-Play* que é uma atividade de simulação de papéis que facilita a aprendizagem ao permitir que o aluno assuma diferentes personagens. Destacando-se como uma promissora técnica para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento de competências para o mundo do trabalho. Para avaliar as atividades desenvolvidas, foram realizadas observações durante as simulações desenvolvidas em sala de aula. Ao final foi aplicado um questionário com o objetivo de verificar a usabilidade da técnica *Role-Play* na perspectiva dos alunos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estratégias de Ensino. Ensino por Competências. *Role-Play*.

---

<sup>1</sup> Especialista em Tecnologias e Técnicas de Ensino, [maristela\\_ceron@yahoo.com.br](mailto:maristela_ceron@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Especialista em Educação ambiental, [nathalieminuzi@gmail.com](mailto:nathalieminuzi@gmail.com)

## 1 INTRODUÇÃO

A educação proporciona uma riqueza de conhecimentos e informações de suma importância para melhorar a compreensão dos modos de produção do conhecimento, das diferentes concepções relacionadas à apropriação do saber e aos ensinamentos que explicam o processo de aprendizagem do ser humano.

Antigamente, a educação era resumida em saber ler, escrever e fazer contas. Atualmente, diferentes conceitos estão surgindo, entre eles o ensino por competências, ou seja, a escola deve preparar os alunos para que eles desenvolvam atitudes do saber fazer, para que possam lidar com situações reais do dia a dia, resolvendo-as da melhor maneira possível. Moran (2015) escreve sobre uma busca constante para transformar o universo educacional em ambientes motivadores e significativos ao aprendizado, acrescentando ao estudante a necessidade de ser: pesquisador, crítico e tomador de decisão pautado nos conhecimentos científicos.

Ao trabalharmos em um modelo de ensino que prioriza o desenvolvimento de competências é relevante refletir sobre como o aluno pode aplicar o conhecimento adquirido em seu contexto diário, sendo assim a missão das instituições de ensino passa a ser preparar os alunos para o mercado de trabalho, fazendo uso de todos os recursos que estão a seu dispor.

A partir das demandas do mundo do trabalho percebeu-se a necessidade em buscar modelos de ensino que fomentam as competências dos estudantes para sua efetivação nesse *loco* tão concorrido. Uma das formas de tornar o aprendizado mais significativo é estimular os alunos a colocar a mão na massa (aprender fazendo), valorizando as aulas práticas e de experimentação. Uma técnica que leva o aluno a experimentação é a *Role-Play*, pois visa realizar um jogo de papéis ou encenação de uma situação proposta, da forma mais real possível, permitindo que o mesmo desenvolva habilidades e se prepare para resolver contextos do seu cotidiano.

Diante do exposto questiona-se: como a utilização da Técnica *Role-Play* pode contribuir para o processo de desenvolvimento de competências na educação profissional? É possível, através desta técnica, estimular o aluno para que ele realmente coloque em prática o seu aprendizado, desenvolvendo habilidades e atitudes para lidar com as diversas situações do dia a dia?

Nesse sentido, a realização desta pesquisa foi motivada pelo desejo de aplicar uma nova estratégia para facilitar o processo de desenvolvimento de competências em cursos voltados para a educação profissional, ou seja, que visam a formação para o mercado de trabalho.

A estratégia escolhida que será apresentada e estudada nesta pesquisa é a Técnica *Role-Play*, que expõe os alunos a vários jogos de situações em que os mesmos precisam interagir com os seus colegas e realizar dramatizações ou simulações com contextos da vida real.

Tendo em vista suscitar a reflexão sobre os verdadeiros objetivos e questões oriundas da incorporação de novas estratégias em sala de aula, o presente trabalho tem por objetivo verificar os resultados da utilização da Técnica *Role-Play* no desenvolvimento de competências em cursos de educação profissional da Instituição de Ensino Senac, unidade de Videira (SC).

Para que o objetivo geral seja alcançado, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Desenvolver competências que estimulem a articulação de conhecimentos, habilidades e atitudes através da Técnica *Role-Play*.
- Estimular os alunos à autonomia e ao engajamento.
- Influenciar na motivação e criatividade dos alunos.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Desde muito tempo, ou seja, a antiguidade, os jogos sempre estiveram presentes na história humana, exercendo certo fascínio, por produzir e resgatar o lúdico, podendo ser definido como uma atividade que tem a sua própria razão de ser, por conter em si mesmo, o seu objetivo.

Na visão de SANTOS (2003) a utilização de jogos que simulam a realidade é muito comum em qualquer curso ou treinamento, pois essa atividade faz com que os participantes desenvolvam novas habilidades e reflitam sobre pontos que necessitam de melhoria em seu dia a dia.

Considerando as Leis e Diretrizes da Educação Básica (LDB) (2019), as instituições de ensino são uma etapa fundamental do processo de preparar e formar

cidadãos e fornecer-lhes meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores, sendo assim, devem ser pensadas como individual e coletiva ao mesmo tempo, ou seja, é muito importante a troca de informações, através de diversas interações desenvolvidas entre professor-aluno e aluno-aluno. Segundo Gómez (2000), a escola é um ambiente de aprendizagem, onde apesar da enorme pluralidade cultural, direciona a construção de significados compartilhados entre todos os envolvidos no processo de ensino.

Perissé (2010) salienta, que em suas leituras pelos textos de Rubens Alves, encontrou a seguinte frase: “ A escola de hoje em dia é chatíssima. Isso explica o desinteresse das crianças.” (ALVES, 2010). Curiosamente, ele não se refere a escola de ontem ou à escola do seu tempo. Sua queixa é da escola de hoje, final do século XX e começo do XXI.

Ainda, conforme afirma Assmann (2007), as instituições de ensino devem ser pensadas como um meio atrativo para todos aqueles que nela intervêm, desde alunos, professores, auxiliares e outros membros para que se sintam motivados a participar desta atmosfera de conhecimento, sendo construída por todos a cada dia.

Como descrito por Teixeira (2011), nos últimos anos, em virtude do desenvolvimento tecnológico, escutamos cada vez mais o discurso sobre a aplicabilidade de um ensino mais ativo e mais dinâmico, em que se dê ênfase a uma aprendizagem mais experimental, tornando as aulas mais diversificadas, com o objetivo de facilitar o processo de ensino-aprendizagem e também tornar as aulas mais interessantes e atrativas para os alunos que vivem uma realidade oposta do que presenciam em sala de aula, ou seja, vivem cercados pelas facilidades que a tecnologia trouxe para a nossa sociedade, se tornando impacientes para um ensino que foca no aluno ouvinte. Neste contexto, os professores são desafiados a operar novas ferramentas tecnológicas para auxiliar na transmissão do saber, necessitando de uma formação permanente.

MORAN (2013), cita em entrevista que ensinar é um grande desafio dentro do universo educacional, uma vez que, nos dias de hoje os professores precisam mediar o processo de ensino aprendizagem e devem compreender qual a melhor forma de atuar em sala de aula. Ao compreenderem os alunos, os professores têm mais facilidade de delimitar as linhas de ação durante o ano ou períodos letivos.

Nos dias atuais, o professor mediador, tem uma enorme função social:

O mediador deve fazer da escola um espaço educacional novo, onde cada aluno se relaciona e interage com iguais, onde compareça para adquirir saberes, valores e competências e onde se dirija a seleção de conteúdos e informação. É aqui que a necessidade antropológica de liberação, através de acesso ao conhecimento, à aprendizagem e à socialização, de desenvolver a competência emocional e social, de interação positiva com iguais permanece inalterável. (TÉBAR, 2011, p. 249).

A mediação tem o objetivo de construir habilidades no aluno, a fim de promover a sua plena autonomia. Tébar (2011), ainda cita que a mediação ensina que o ritmo da aprendizagem cresce em quantidade e qualidade quando vem acompanhada por bons e experientes professores mediadores. Sendo assim, devemos entender a mediação como uma posição construtiva, positiva e potencializadora do processo educativo.

Devido às constantes mudanças, as instituições de ensino necessitam implementar instrumentos e metodologias inovadoras, fazendo uso de todos os recursos que estão ao seu dispor. O professor deve então, apoiar o aluno na utilização das novas tecnologias, tornando o seu uso produtivo para o processo de ensino. É assim que surge a importância das simulações em contexto educativo.

Silva diz que: “é no brincar, talvez, apenas no brincar, que a criança e o adulto fazem uso de sua liberdade de criação” (SILVA, 2003, p.25).

Ainda de acordo com Silva:

Se pensarmos em termos pedagógicos, poderemos dizer que é nesse “espaço entre”, entre o dentro e fora, entre o subjetivo e o objetivo, onde a ilusão está instaurada, que o professor deve criar situações e tarefas onde o brincar e o jogar estejam presentes, o que facilita a introdução do aprendente num outro universo, o da aprendizagem. E é nesse espaço de confiança, de mundo de “faz-de-conta”, de ilusão, de interação, que o aluno pode desenvolver novas competências. (SILVA, 2003, p.26).

Conforme Godoy (1997), com a utilização de simulações é possível criar um ambiente fictício, para que os estudantes possam tomar decisões em rodadas sucessivas e ir acompanhando os resultados e as implicações das suas decisões. Estes jogos e simulações são, normalmente, suportados por estudos de caso.

Hsu (1989), cita em seus estudos que as interações que as simulações proporcionam, envolvem a cooperação. É então importante que para que os objetivos possam ser alcançados os estudantes consigam comunicar de forma eficaz entre si e possam ir desenvolvendo um vasto conjunto de habilidades necessárias para o dia a dia do mercado de trabalho.

Para o melhor entendimento desta pesquisa, será necessária a abordagem de

temas específicos que servirão de base, como: ensino por competências e Técnica *Role-Play*.

## 2.1 Ensino por Competências

O termo competência não é novo, ele começou a ser discutido a partir de 1990. Mas, o termo ganhou muita amplitude e atualmente, vem sendo amplamente utilizado no mundo do trabalho e também no mundo da educação. Segundo Perrenoud (1999), "Competência é a faculdade de mobilizar um conjunto de recursos cognitivos (saberes, capacidades, informações etc.), para solucionar com pertinência e eficácia uma série de situações". O desenvolvimento de qualquer atividade exige competências, que é o saber, saber-fazer e saber-ser.

Existem muitas definições para o termo, de acordo com o dicionário da língua portuguesa, competência é "capacidade decorrente de profundo conhecimento que alguém tem sobre um assunto" ou "a capacidade de fazer alguma coisa; aptidão".

Ainda segundo Perrenoud (1999), competência também pode ser entendida como a capacidade de mobilizar conhecimentos para resolver uma determinada situação. A competência é adquirida através de uma educação ativa, onde os alunos colocam a mão na massa, desenvolvendo diversas atividades práticas.

O ensino por competências não significa deixar o conteúdo de lado, mas mudar o foco, o aluno vai exercitar as suas habilidades, utilizando recursos de forma ativa, para desenvolver novos conhecimentos e competências referente ao conteúdo para solucionar problemas em seu cotidiano, estimulando a criatividade para que o mesmo possa lidar melhor com as pessoas e situações que possam surgir.

A educação profissional tem o papel fundamental de contribuir para a formação dos alunos, formando indivíduos capazes de mobilizar conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para lidar com diversas situações do mundo profissional. Aliás, preparar esta geração de jovens para o mundo do trabalho, que está cada vez mais competitivo e que demanda uma grande quantidade de inovação é o grande desafio da educação profissional. Fleury (2011), ressalta que o saber fazer já não é mais suficiente, sendo necessário saber fazer com competência.

Nesse sentido, Moran (2009) nos fala sobre uma educação inovadora, que

desenvolve o autoconhecimento, a formação de alunos empreendedores, com conhecimento inovador. A constante transformação das tecnologias, impõem novos ritmos e dimensões a tarefa de ensino por competências, tornando a aprendizagem mais colaborativa e significativa, desenvolvendo nos alunos a autonomia, criatividade e criticidade.

Diante de tantas mudanças, o aluno deve saber ser crítico, autônomo e gerir as suas atividades. Deve deter a capacidade de transformar-se quando necessário, possuindo habilidades para o trabalho em equipe e para o aperfeiçoamento de suas atividades, solucionando os problemas cotidianos de forma criativa.

Dessa maneira, de acordo do Perrenoud (1999), “as competências são importantes metas de formação. Elas podem responder a uma demanda social dirigida para a adaptação ao mercado e às mudanças e também podem fornecer os meios para apreender a realidade e não ficar indefeso nas relações sociais”.

Lucchese (2006) afirma que a educação por competências não pertence somente ao mundo do trabalho, afinal, frequentamos a escola, para utilizar fora dela tudo o que aprendemos. Pois, a base de formação por competências estimula a resolução de problemas, desafia os indivíduos a trabalhar com os conhecimentos adquiridos e a criar novos, levando-os a serem mais autônomos e melhorando a capacidade de tomar decisões.

## **2.2 Técnica Role-Play**

A técnica *Role-Play* foi criada por Jacob Levy Moreno em 1932, e tem a finalidade de “praticar” competências consideradas importantes para o mundo do trabalho, facilitando a comunicação e desenvolvendo habilidades entre os participantes. *Role-Play* é considerada uma técnica bastante eficaz, que está tendo muito destaque em instituições de qualquer modalidade de ensino. Essa técnica consiste na interpretação, de uma determinada situação do dia a dia, onde o aluno, através de uma simulação, dramatiza ou interpreta papéis. A espontaneidade na interpretação é uma das características dessa técnica, pois ajuda a desenvolver a criatividade dos participantes.

Nas palavras de Rabelo (2015), o *Role-Play* pode ser definido como uma

técnica na qual alunos atuam a partir de um contexto, interpretando determinados papéis. Sempre se solicita aos participantes que atuem da maneira mais próxima de uma situação da vida real. Como resultado da simulação, todos os participantes envolvidos irão desenvolver um aprendizado sobre o contexto proposto.

No desenvolvimento da técnica *Role-Play* os alunos tornam-se protagonistas do seu aprendizado. Eles possuem um espaço para treinar, tentar, errar, tentar novamente até acertar. Segundo Tébar (2011) o erro é uma experiência profundamente ligada ao nosso desenvolvimento e a toda experiência de aprendizagem e desenvolvimento de competências. Todos nós cometemos erros. A pedagogia do sucesso abriu caminho para a pedagogia do erro, ou seja, “um erro corrigido pode ser mais fecundo que o êxito imediato, porque a compreensão de uma hipótese falsa e de suas consequências proporciona novos conhecimentos, e a comparação entre dois erros gera novas ideias”. (PIAGET, 1976, p. 60).

Falhar faz parte do processo de aprendizagem e torna os alunos mais criativos e com maior capacidade de resolver problemas. Essa nova forma de ver o erro está gerando propostas que procuram aproveitar os erros cometidos pelos alunos, convertendo-os em motivação, novas oportunidades e aprendizados.

Do ponto de vista de Rabelo (2015), o *Role-Play* como método de ensino possibilita que o aluno assuma em sala de aula o papel de uma pessoa da vida real, a fim de proporcionar a imersão em situações do cotidiano, preparando o aluno para aplicar no seu dia a dia o aprendizado adquirido durante as técnicas. Naturalmente a técnica vai tornando os alunos menos tímidos, pois as aulas se tornam dinâmicas e interativas, além de contribuir significativamente para a motivação dos mesmos.

Além de encorajar o aluno a partilhar o seu ponto de vista em sala, o *Role-Play*, também contribui para o aumento da responsabilidade e da capacidade crítica. De acordo com Freeman and Capper (1998) os alunos conseguem defender uma ideia, mas ao mesmo tempo sentem empatia pela visão dos demais colegas, proporcionando uma mudança positiva na sala de aula, pois essa técnica estimula a interatividade entre todos os estudantes.

Pesquisas recentes realizadas por Cardoso (2009), mostram que a utilização da técnica *Role-Play* fez aumentar significativamente a participação dos alunos durante as aulas, criando um ambiente favorável para a aprendizagem, permitindo que os alunos desenvolvam competências.



Atividades envolvendo simulações de *Role-Play* também são muito utilizadas em cursos de enfermagem e sempre trazendo resultados positivos. Na pesquisa realizada por Tobase (2018), a técnica é apresentada como uma estratégia facilitadora do processo de aprendizagem, colaborando para o desenvolvimento de habilidades técnicas e comunicacionais, estimulando a criatividade, favorecendo o desenvolvimento de competências e contribuindo para a formação do profissional da área de enfermagem.

Como descrito por Cardoso (2009), nas situações de *Role-Play* o aluno age de acordo com um papel pré definido em uma situação específica. Essa é a definição que melhor define a abordagem das atividades realizadas nesta pesquisa, pois, com a utilização da técnica os alunos possuem liberdade para colocar em prática os conhecimentos adquiridos e desenvolver as competências necessárias para cada situação. Sendo assim, o *Role-Play* pode ser considerado uma técnica para a consolidação da aprendizagem.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A pesquisa foi realizada na instituição de Ensino Técnico e Tecnológico Senac Videira, que possui quatro anos de operação na cidade de Videira (SC) e fica localizada no Bairro Centro. A faculdade atende hoje, cerca de 500 alunos, entre cursos de formação inicial e continuada (*Excel*, Logística, *Marketing*, Informática Básica, Aprendizagem Profissional Comercial em Serviços de Vendas e Serviços de Supermercados, técnicos (Técnico em Enfermagem, Radiologia e *Design* de Interiores), tecnólogos (Processos Gerenciais e Recursos Humanos) em e pós-graduação (Gestão Empresarial, Finanças e Custos e Gestão de Pessoas).

Os procedimentos para a produção dos dados serão delineados com base na abordagem aplicada, tendo como procedimentos técnicos, pesquisas em fontes de dados, como livros e artigos publicados na área. A pesquisa visa gerar conhecimentos através do embasamento teórico, para em seguida realizar aplicações práticas, envolvendo interesses locais da instituição de ensino Senac,

unidade de Videira (SC). Quanto aos fins, considera-se descritiva, pois a preocupação central é apresentar os benefícios que a Técnica *Role-Play* traz para o processo de desenvolvimento de competências na educação profissional.

A pesquisa foi desenvolvida segundo uma abordagem qualitativa, sendo que os sujeitos dessa pesquisa são 40 alunos da turma de Aprendizagem Profissional Comercial em Serviços de Supermercados, ou seja, Jovens Aprendizes de idade entre 14 a 17 anos, sendo que a carga horária semanal é dividida da seguinte forma: 8 (oito) horas de treinamento em sala de aula e 12 (doze) horas de atividades práticas executadas na empresa contratante. Os instrumentos de coleta de dados utilizados são a aplicação e experimentação de diversas simulações da Técnica de *Role-Play*, seguido de observação e registro por meio de um questionário semiestruturado aberto do desenvolvimento das mesmas.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As atividades da presente pesquisa foram realizadas com 40 alunos da turma de Aprendizagem Profissional Comercial em Serviços de Supermercados (Jovem Aprendiz). Sendo que as técnicas de *Role-Play* foram aplicadas da seguinte forma: primeiramente apresentação do conteúdo previsto no plano de trabalho docente, logo após eram propostas atividades onde os alunos se reuniam em grupo para o desenvolvimento da mesma. Após a finalização, os grupos realizavam a socialização das simulações para o grande grupo. No decorrer da socialização todos prestavam atenção no comportamento dos “atores” para realizar as considerações ao final.

As atividades de simulação possuem o intuito de despertar a curiosidade, autonomia e interesse dos alunos, permitindo que eles busquem respostas para uma tomada de decisão. O professor, somente realiza o acompanhamento e orientação, fazendo os ajustes necessários sem interferir na ação do aluno.

A técnica de *Role-Play* foi aplicada em diversas situações, como: simulações de atendimento ao cliente, onde foram distribuídos diversos papéis para os grupos de alunos; organização no ambiente de trabalho; separação de mercadorias e

produtos; boas práticas de manipulação de alimentos, processo de higienização das mãos; atividade de arquivo e organização de documentos; encaminhamento de solicitações para os diversos setores da organização; processo de recebimento, devolução e troca de mercadorias e produtos; realização e atualização de inventário; entrevista de emprego; reposição de mercadorias, entre outras.

Para exemplificar como eram realizadas as simulações, será detalhada a aplicação do *Role-Play* voltada para a situação de atendimento a clientes. Foram criados diversos papéis, sendo de um lado: vendedor sem paciência, vendedor atencioso, vendedor preocupado, vendedor desinteressado, e do outro lado: cliente nervoso, cliente calmo, cliente cadeirante, cliente cego, cliente surdo-mudo, cliente indeciso, etc. Os alunos foram divididos em grupos de quatro alunos para realizar o ambiente de simulação e após, cada grupo realizava a sua apresentação. O grande grupo realizava as suas considerações sobre os erros e acertos da forma de abordagem aos clientes.

Todas as simulações foram realizadas com situações do dia a dia dos jovens aprendizes, prevendo a interação entre eles e visando o desenvolvimento de competências para o mercado de trabalho, pois a técnica de *Role-Play* permite que os alunos realizem e pratiquem as simulações em um ambiente seguro, sem medo de falhar e com liberdade para fazer as suas escolhas.

Com o intuito de avaliar a utilização da Técnica *Role-Play*, os alunos da turma de Aprendizagem Profissional Comercial em Serviços de Supermercados responderam um questionário com nove questões disponibilizada no Google Forms. Esse grupo de alunos possui idade entre 14 e 17 anos, sendo: 14 anos (21,3%), 15 anos (26,1%), 16 anos (30,4%) e 17 anos (17,4%). Das 31 (trinta e uma) respostas obtidas 35,5% dos alunos já haviam realizado atividades envolvendo a Técnica *Role-Play* e 64,5% dos alunos não conheciam a técnica, tendo o primeiro contato com ela neste ano, durante as atividades em que realizamos em sala.

Na gráfico abaixo conseguimos verificar que os alunos desenvolveram diversas habilidades com a utilização da técnica em sala de aula, sendo as mais relevantes: desenvolvimento de atenção para a tarefa que está sendo realizada e aprender a realizar as atividades de maneira prática. É importante ressaltar, que foco e atenção na atividade que está sendo desempenhada é uma das qualidades que as empresas mais exigem de seus colaboradores na atualidade.

## 5. Quais Competências você acredita que desenvolveu a partir dessa técnica?

31 respostas

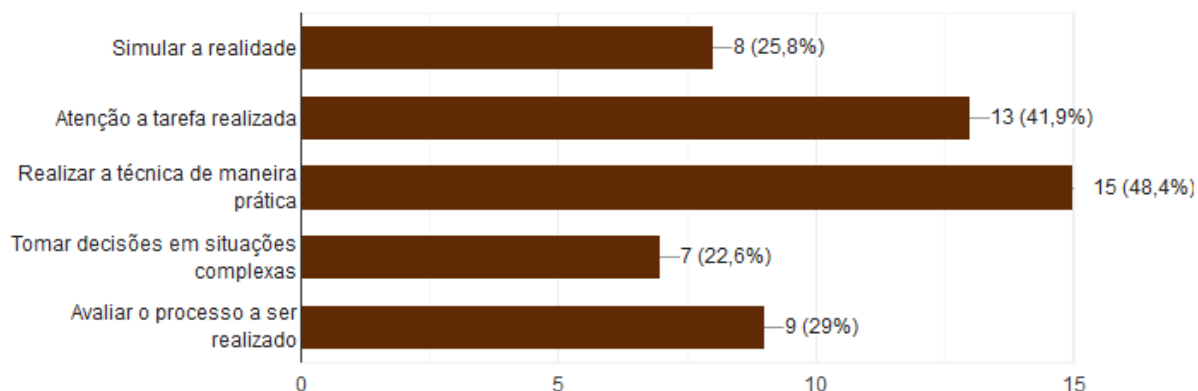


Figura 1: Gráfico número 5, questionário sobre a Técnica *Role-Play*.

Outro resultado bastante significativo podemos observar no gráfico abaixo, sendo que 87,1% dos alunos acreditam que a utilização da Técnica *Role-Play* colabora para o melhor desempenho das tarefas no local de trabalho. Aqui fica claro a importância em oferecer momentos em que os alunos possam simular a realidade e com isso fortalecer a sua segurança ao desempenhar atividades no seu cotidiano.

## 6. Você sente que as simulações realizadas em sala de aula te ajudam a desempenhar melhor as tarefas no local de trabalho?

31 respostas

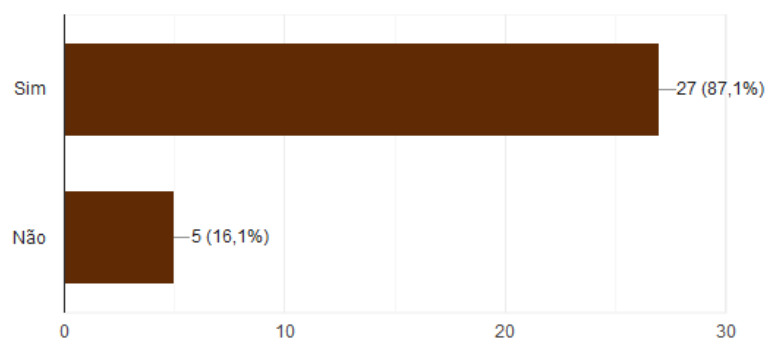


Figura 2: Gráfico número 6, questionário sobre a Técnica *Role-Play*.

É importante ressaltar que utilizamos essa técnica nos cursos de Técnico em Enfermagem do Senac, unidade de Videira (SC), e a partir do posicionamento da Instituição acreditamos que seja fundamental oferecer aos estudantes a possibilidade de realizar e treinar diversos procedimentos em uma ambiente de simulação, antes que os mesmos tenham contato com pacientes reais. Hoje, existem diversos estudos publicados sobre os benefícios da utilização da Técnica *Role-Play* em turmas de técnico e graduação em enfermagem. Como a pesquisa realizada por Cogo (2016) e demais autores, que relatam que a utilização da Técnica *Role-Play* em um cenário de práticas, instigou os estudantes à busca pelo aprendizado e aproximou a teoria das situações reais de cuidado em enfermagem.

Outra pesquisa importante foi a realizada por Teixeira (2011), que fez um levantamento de todos os trabalhos realizados no Brasil com alunos área de enfermagem envolvendo a utilização de simulações e interpretações de *Role-Play*, a qual indica que as condições simuladas têm contribuído para a prática dos estudantes na assistência à pacientes.

Na resposta apresentada na figura 3, é possível verificar que grande parte dos alunos (87,1%) gostariam de utilizar a técnica com mais frequência durante as aulas.

#### 8. Você gostaria de utilizar esta metodologia em mais aulas?

31 respostas

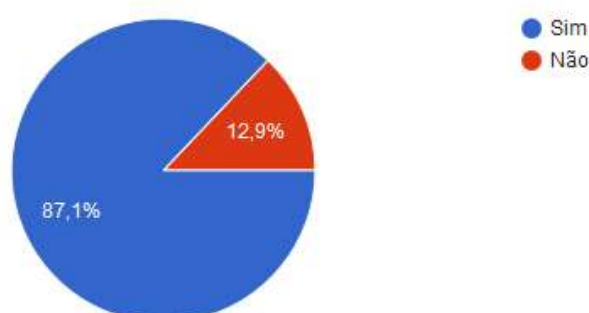


Figura 3: Gráfico número 8, questionário sobre a Técnica *Role-Play*.

Para complementar a apresentação dos resultados, listamos a seguir alguns comentários dos alunos sobre a utilização da Técnica *Role-Play*:

*“Foi muito boa, e está me ajudando muito no local de trabalho.” (aluno 1)*

*“Foi uma experiência de aprendizado que tem me ajudando a melhorar as técnicas no dia a dia e principalmente no ambiente de trabalho.” (aluno 2)*

*“Muito boa, aprimorou meus conhecimentos.” (aluno 3)*

*“Foi uma experiência interessante, pois consegui aplicar as técnicas do supermercado. Mas deviam ter passado a técnica antes de entrar no supermercado.” (aluno 4)*

*“Aprendi a tomar decisões mais rápidas dependendo da situação.” (aluno 5)*

De acordo com as respostas dos alunos podemos perceber que a experiência ocorreu de forma positiva, sendo que a utilização da Técnica *Role-Play* facilitou a aprendizagem dos alunos e colaborou para o desenvolvimento de habilidades, estimulando o senso crítico, a comunicação, o relacionamento interpessoal, a capacidade de tomar decisões rápidas, além de proporcionar um ambiente seguro, ou seja, um local onde o erro era permitido.

Conforme um estudo realizado por Tobase (2018), onde foi realizado a análise de diversas pesquisas sobre a utilização da Técnica *Role-Play* em turmas de enfermagem, é possível concluir que a utilização da mesma facilita o desenvolvimento de competências na educação profissional. A autora analisou 64 pesquisas, sendo que em 100% delas foi possível verificar um resultado positivo com a utilização de dramatizações e simulações em sala de aula. Acreditamos, que assim como nossa experiência relatada nesta pesquisa, qualquer atividade que envolva inovação em sala de aula desperta o alunos para o aprendizado.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência aqui relatada, pode ser considerada uma estratégia inovadora para o desenvolvimento de competências na educação profissional, pois, instigou os alunos ao aprendizado, permitindo aos mesmos vivenciarem situações reais do mundo do trabalho, apesar da maioria não estarem habituados com a utilização da técnica *Role-Play*.

Durante as socializações das dramatizações os alunos tiveram a oportunidade de refletir sobre os conceitos estudados e analisar a sua importância de aplicabilidade na sua rotina, contribuindo para a sua formação profissional.

Portanto, ao encenar e dramatizar situações da vida real, os alunos desenvolvem a autonomia propondo diferentes soluções para a resolução de problemas, desenvolvendo a empatia e o senso crítico, potencializando a capacidade criativa.

A empregabilidade da técnica *Role-Play* na turma em questão, melhorou a capacidade de relacionamento interpessoal dos alunos, sendo possível verificar um aumento considerável na motivação e criatividade, permitindo o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes para lidar com situações do dia a dia, contribuindo assim, para uma prática profissional reflexiva.

A única dificuldade encontrada para o desenvolvimento desta pesquisa foi encontrar trabalhos de referência voltados para a aplicação da técnica com adolescentes. Existem diversos trabalhos publicados em outros idiomas e direcionado para estudantes da área da saúde, o que comprova que a técnica é amplamente utilizada mundo afora, mas a poucos anos que a ideia é estudada e colocada em prática no Brasil.

Também é importante enfatizar que um fator determinante para a aplicabilidade de práticas inovadoras em sala de aula é a resistência dos próprios professores, que possuem um certo medo de inovar, pois é cômodo realizar as atividades em que já se sabe o resultado esperado.

Para concluir, gostaria de deixar uma sugestão de pesquisa futura, para que a técnica *Role-Play* seja avaliada em cursos técnicos de outras áreas, além da área da saúde, em que tanto é disseminada e bem recomendada.



## 6 REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **Rubem Alves fala sobre a escola de hoje**. 2010. Disponível em: <http://portalfloresnoar.com/floresnoar/rubem-alves-fala-sobre-a-escola-de-hoje>.

Acesso em: 05 out 2019.

ASSMANN, Hugo. **Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

BRASIL. Lei 13.796/19. **LDB**, dos níveis e das modalidades de educação e ensino. Disponível em: <https://www.cpt.com.br/ldb/dos-niveis-e-das-modalidades-de-educacao-e-ensino>. Acesso em: 05 out.2019.

CARDOSO, André Felipe M. P. **O Role Play como ferramenta no desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos do ensino básico**. 2009. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/20355/2/mestandrecardosorole000084961.pdf>. Acesso em: 29 abr. 2019.

COGO, A.L.P., Dal Pai D, Aliti GB, Hoefel HK, Azzolin KO, Busin L, et al. **Casos de papel e role play: estratégias de aprendizagem em enfermagem**. Rev Bras Enferm 2016;69(6):1163-7. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v69n6/0034-7167-reben-69-06-1231.pdf>. Acesso em 15 de nov. 2019.

FREEMAN, Morgan; CAPPER, John. (1998). **An Anonymous Asynchronous Web-Based Role play**. 1999. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.570.9550&rep=rep1&type=pdf>. Acesso: 29 set. 2019.

GODOY, Arilda Schmidt; CUNHA, Maria Alexandra V. C. **Ensino em Pequenos Grupos**. In: Moreira, D. (org.), *Didática do ensino superior: técnicas e tendências*. São Paulo: Pioneira, 1997.

GÓMEZ, Pérez. **A aprendizagem escolar**: da didática operatória à reconstrução da cultura na sala de aula. Porto Alegre: Artmed, 2000.

Hsu, Enrico. **Role Event Gaming Simulation in Management Education**: A Conceptual Framework and Review. *Simulation and Games*. Vol. 20(4). Pág. 409-438. 1989.

FLEURY, Maria Tereza L.; FLEURY Afonso. **Construindo o conceito de competência**. Curitiba: Revista Adm Contemp. Vol5. 2011. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-65552001000500010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-65552001000500010). Acesso em: 02 de nov. 2019.

LUCHESE, Roselma; BARROS Sônia. **Pedagogia das competências um referencial para a transição paradigmática no ensino de enfermagem** - uma revisão da literatura. 2006. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-65552001000500010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-65552001000500010). Acesso em 02 de Nov. 2019.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**: Novos desafios e como chegar lá. 4 ed. Campinas, SP: Papirus, 2009.

MORAN, José Manuel. **As mudanças perto de nós**. Entrevista Acervo Educa Rede. 2013. Disponível em: <http://www.aberta.org.br/educarede/2013/05/21/jose-manuel-moran/>. Acesso em: 02 de nov. 2019.

MORAN, José Manuel. **Educação Híbrida**: um conceito-chave para a educação, hoje. In: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso, 2015.

PERISSÉ, Gabriel. **Educar para a Liberdade**: e outros possíveis necessários. São Paulo: Ecograf, 2010.

PIAGET, Jean W. F. **Le possible, l'impossible et le nécessaire**. Archives de Psychologie. 1976.

PERRENOUD, Philippe. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

RABELO, Lísia; GARCIA, Vera Lúcia. **Role-Play para o Desenvolvimento de Habilidades de Comunicação e Relacionais**. Rev. bras. educ. med., Rio de Janeiro , v. 39, n. 4, Dec. 2015

SANTOS, Robertovatan. **Jogos de empresas aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade**. Scielo: 2013. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-70772003000100006](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-70772003000100006). Acesso em 05 out. 2019.

SILVA, Sergio. **A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira**: uma visão psicopedagógica do desejo de aprender. Dissertação de mestrado. São Paulo: FFLCH/USP, 2003.

TÉBAR, Lorenzo. **O perfil do professor mediador**: pedagogia da mediação. São Paulo: Editora Senac, 2011.

TEIXEIRA, Cláudia Maria F. **Inovar É Preciso**: Concepções de Inovação em Educação, 2011. Disponível em: [http://portal.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/14\\_02\\_2011\\_13.47.21.977d2f60a39aa3508f154136c6b7f6d9.pdf](http://portal.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/14_02_2011_13.47.21.977d2f60a39aa3508f154136c6b7f6d9.pdf). Acesso em: 02 de nov. 2019.

TEIXEIRA, Ilka Nicéia D. O.; FELIX, Jorge V. C. **Simulação como estratégia de ensino em enfermagem**: revisão de literatura. Interface (Botucatu) vol.15 no.39, 2011 Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-)

[32832011000400016](#). Acesso em 15 de nov. 2019.

TOBASE, Lucia. **A dramatização como estratégia facilitadora no processo ensino aprendizagem dos estudantes de enfermagem**. 2018. Disponível em: <http://repen.com.br/revista/wp-content/uploads/2018/11/A-dramatiza%C3%A7%C3%A3o-como-estrat%C3%A9gia-facilitadora-no-processo-ensino-aprendizagem-dos-estudantes-de-enfermagem.pdf>. Acesso em 06 out. 2019.

<https://www.dicio.com.br/competencia/>. Acesso em 16 set. 2019.