

# Uma experiência de Role-Play no Ensino Superior

Este trabalho dá a conhecer as perceções de estudantes do Mestrado em Educação e Inovação Pedagógica acerca de uma experiência de Role-Play ocorrida na unidade curricular de Práticas Inovadoras de Desenvolvimento Profissional II no ano letivo 2022/2023. Centrada no estudo da investigação como estratégia de desenvolvimento profissional docente e nos projetos de intervenção e planeamento de uma investigação, esta unidade curricular apresentou como uma das propostas avaliativas a realização de um projeto de investigação (tarefa individual). Como forma de promover uma aprendizagem significativa, optou-se pela apresentação desta tarefa individual em Role-Play, assumindo cada estudante um dos seguintes papéis: orientador, arguente e candidato. Esta forma de avaliação reguladora, formativa, autoavaliativa e coavaliativa revelou-se como um momento promotor de troca de experiências e conhecimentos, de reflexão, de envolvimento e participação.

**Palavras-Chave** Aprendizagem ativa, Ensino Superior, Role-Play.

*This work reveals students' (from the Master's Degree in Education and Pedagogical Innovation) perceptions regarding a Role-Play experience that took place in the curricular unit of Innovative Professional Development Practices II in the academic year 2022/2023. Focused on the study of research as a strategy for teaching professional development and on research intervention and planning projects, this curricular unit presented as one of the evaluation proposals the carrying out of a research project (individual task). As a way of promoting meaningful learning, it was decided to present this individual task in Role-Play, in which each student assumed one of the following roles: supervisor, arguer and candidate. This form of regulatory, formative, self-evaluative and co-evaluative assessment proved to be a moment to promote the exchange of experiences and knowledge, reflection, involvement and participation.*

**Keywords** Active Learning, Higher Education, Role-Play.

## Hélia Pinto

Escola Superior de Educação e Ciências Sociais  
Instituto Politécnico de Leiria  
Centro de Estudos em Educação e Inovação (CI&DEI)  
helia.pinto@ipleiria.pt

## Isabel Simões Dias

Escola Superior de Educação e Ciências Sociais  
Instituto Politécnico de Leiria  
Centro de Estudos em Educação e Inovação (CI&DEI)  
CIEQV  
isabel.dias@ipleiria.pt

---

## 1. Contextualização

Esta trabalho situa-se no Mestrado em Educação e Inovação Pedagógica, nomeadamente na unidade curricular de Práticas Inovadoras de Desenvolvimento profissional II (ano letivo 2022/2023). Funcionando numa lógica modular, esta unidade curricular centra os seus conteúdos no estudo da investigação como estratégia de desenvolvimento profissional docente (módulo 1) e nos projetos de intervenção e planeamento de uma investigação (módulo 2). Assumindo o foco numa avaliação reguladora, formativa, autoavaliativa e coavaliativa, foi proposto aos estudantes como uma das tarefas de avaliação a realização de um projeto de investigação que seria discutido entre pares numa lógica de Role-Play.

Conforme Rabelo e Garcia (2015), o role-play é uma abordagem de ensino onde os estudantes são convidados a simularem, em contextos específicos, determinados papéis. Solicitados a atuarem de acordo com o que se espera na situação real, convidaram-se os estudantes a assumir três papéis distintos: candidato, orientador e arguente. Este desafio formativo visava o diálogo construtivo e a problematização, a experimentação de autonomia, a criatividade e sensibilidade, o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo (Cecílio et al., 2021). Tal como defende Buldu (2022, p. 358), "(...) Role-play is a reflection of real-life by integrating the learners' previous experiences into the learning process in the form of play. Implementing this method provides an experiential learning opportunity".

## 2. Descrição da prática pedagógica

A unidade curricular de Práticas Inovadoras de Desenvolvimento Profissional II (Mestrado em Educação e Inovação Pedagógica), no ano letivo 2022-2023, estava organizada de forma modular: investigação como estratégia de desenvolvimento profissional docente (módulo 1) e projetos de intervenção e planeamento de uma investigação (módulo 2). Esta proposta programática foi concebida e assegurada por duas docentes de áreas distintas (Educação Matemática e Psicologia) pelo segundo ano letivo. A experiência tida no primeiro ano de lecionação conjunta em par pedagógico proporcionou uma reflexão sobre a proposta de avaliação a fazer aos estudantes no âmbito desta unidade curricular. Assim, propôs-se aos estudantes as seguintes tarefas de avaliação: um trabalho individual (pré projeto de investigação) e um trabalho de grupo (construção de um glossário). Cada uma destas tarefas tinha um peso de 40 % na classificação final, estando os restantes 20% afetos à apreciação global do trabalho realizado em aula. Procurando um fio condutor coerente, os estudantes, em grupo, na fase inicial de funcionamento da unidade curricular, trabalharam as temáticas subjacentes aos módulos (por exemplo, comunidades de aprendizagem, investigação sobre a prática, problema de Investigação, fundamentação teórica, paradigmas de investigação - positivista, interpretativista e sócio crítico -, estudos de aula, investigação baseada em design, narrativas autobiográficas e histórias de vida) e construíram um glossário com os conceitos-chave discutidos em pequenos grupos (sessões presenciais, síncronas e assíncronas) e em grande grupo (sessões síncronas). Este saber co-construído terá permitido uma aprendizagem situada e significativa impulsionadora e mobilizadora de saberes necessários para a construção de um primeiro esboço de um pré-projeto de investigação (trabalho individual). Assim, após uma discussão acerca dos aspetos investigativos, cada estudante situou-se numa problemática da sua área e interesse pessoal (por exemplo, papel do envolvimento do grupo de crianças na reorganização do espaço exterior de um Jardim de Infância; a sala de aula invertida, no ensino básico, como forma de promoção de uma aprendizagem ativa e colaborativa; o modelo de educação relacional Fontán e a literacia crítica) e elaborou um esboço de pré-projeto de investigação. Após este exercício formativo, os estudantes foram desafiados a apresentar esta tarefa individual em Role-Play, assumindo cada estudante um dos seguintes papéis: orientador, arguente e candidato. Em 30 minutos, cada tríade apresentou e discutiu de forma construtiva o trabalho do(s) colegas(s): o estudante/candidato deu a conhecer o seu trabalho no formato digital que entendeu ser o mais adequado (por exemplo, powerpoint), o estudante/arguente escutou ativamente e colocou questões de forma a ajudar o candidato a pensar sobre o trabalho apresentado e o estudante/orientador colaborou no esclarecimento de questões e reforçou positivamente o trabalho apresentado. As docentes da unidade curricular mediaram o Role-Play tendo intervindo sempre que consideraram que a sua intervenção pudesse contribuir para a elucidação de alguma questão. Acolhendo os diferentes feedbacks, os estudantes tiveram um tempo/espaço para rever o trabalho realizado antes de o entregar para avaliação.

### 2.1. Objetivos e público-alvo do Role-Play

Com esta proposta de Role-Play pretendeu-se dar oportunidade aos estudantes de vivenciar um momento de aprendizagem ativa, de desenvolver a escuta ativa e o questionamento e, ainda, de promover a reflexão construtiva sobre as questões relativas à investigação.

Participaram nesta experiência formativa 19 estudantes de 3 países distintos (Portugal, Brasil e Guiné-Bissau), com formação académica de licenciatura, mestrado e doutoramento em áreas diversas (por exemplo, Educação/Formação de Professores, Sociologia, Engenharia, Medicina Veterinária) e com diferentes anos de experiência na lecionação no Ensino Básico, no Ensino Secundário e no Ensino Superior.

## 2.2. Metodologia

Querendo avaliar esta experiência, delineou-se um estudo exploratório, com uma abordagem mista. Assim, numa lógica assente no paradigma interpretativista, formulou-se como objetivo de investigação perceber as perceções dos estudantes acerca da experiência de Role-Play na unidade curricular de Práticas Inovadoras de Desenvolvimento Profissional II.

Para responder a este intuito concebeu-se o *Questionário de avaliação da metodologia de ensino/aprendizagem proposta na unidade curricular de Práticas Inovadoras de Desenvolvimento Profissional II*. Este inquérito por questionário apresenta-se organizado em três partes: dados demográficos (sexo e idade), questões de resposta fechada (questões em escala likert de 5 pontos) e questões de resposta aberta.

Concebido o questionário, divulgou-se o mesmo junto dos estudantes após o lançamento da classificação final. Dos 19 estudantes que vivenciaram o Role-Play, 12 responderam ao questionário (8 estudantes do sexo feminino, 4 do sexo masculino, com idades compreendidas entre os 23 e os 52 anos). Recolhidos os questionários, analisaram-se as respostas dos estudantes às questões relativas ao role-play (análise quantitativa e qualitativa).

## 2.3. Apresentação e discussão dos resultados

As respostas dadas pelos estudantes às questões de resposta fechada foram organizadas em gráfico e as respostas à questão aberta foi sujeita a uma análise de conteúdo (categorias indutivas).

As 5 questões fechadas sobre o Role-Play procuravam, numa escala de likert de 5 pontos, aferir a adequação da utilização do role-play i) como instrumento de aprendizagem (questão 1), ii) como estratégia facilitadora da interação e do envolvimento na aprendizagem (questão 2), iii) como uma experiência imersiva que contribuiu para a aquisição de conhecimentos (questão 3), iv) como indutor de discussão de tópicos importantes no âmbito da metodologia de investigação (questão 4) e v) como facilitador da empatia, do autoconhecimento e da motivação intrínseca para a aprendizagem (questão 5). Os resultados (Figura 1) revelam que os estudantes percecionaram o Role-Play como indutor das dimensões em questão.

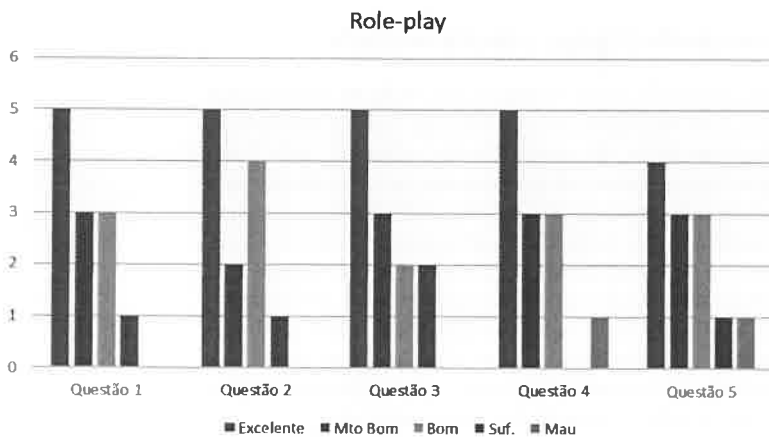


Figura 1. Respostas às questões fechadas

Quando questionados sobre a experiência (questão aberta: como descreveria a experiência de Role-Play? Foi um desafio que contribuiu para o desenvolvimento da reflexão e da aprendizagem? Se sim, de que forma?), os dados analisados de forma indutiva permitiram encontrar as seguintes categorias: Role-Play como um momento de **troca de experiências e de conhecimento** (por exemplo, "(...) estratégia [como] um momento que valoriza a troca de experiências e o conhecimento que cada um já adquiriu" - Sujeito 10; "(...) foi um momento de busca de conhecimento, organização de ideias, partilha de experiência profissional, construção do conhecimento científico. Amadurecimento pessoal diante do desafio de ouvir críticas, sugestões e reconstruir conceitos" - Sujeito 3; "(...) Saliento [...] o forte contributo para o desenvolvimento de competências no âmbito da pesquisa bibliográfica e construção de conteúdo devidamente fundamentado" - Sujeito 6), como possibilidade de **envolvimento e participação** (por exemplo, "(...) permite a organização e a distribuição das atividades numa forma tão simples e envolve os participantes numa triangulação das tarefas" - Sujeito 2), como oportunidade para desenvolver a empatia e a criatividade (por exemplo, "Embora me tivesse causado algum desconforto, também apelou à minha empatia e criatividade para tentar dar um contributo construtivo. (...) " - Sujeito 8) e como contexto propício à **reflexão** (por exemplo, "(...) quando eramos obrigados a criticar os colegas, acabávamos por fazer uma reflexão sobre o nosso próprio trabalho" - Sujeito 1; "(...) Destaco o desenvolvimento da autonomia e a capacidade reflexiva individual e em grupo, competências estas fundamentais na aquisição de conhecimento" - Sujeito 6; "Efetivamente contribuiu para alguma reflexão porque tivemos de nos preparar para desempenhar o nosso papel (...) " - Sujeito 5; "(...) permite a autoavaliação e autocorreção nos trabalhos de pré-projetos, na base de recomendação das professoras em fazer um estudo específico" - Sujeito 2).

Estes resultados levam-nos a depreender que os estudantes que responderam ao questionário terão percebido o Role-Play como um instrumento de aprendizagem, uma oportunidade de troca de experiências e de conhecimentos (interação), um momento de envolvimento e participação na aprendizagem, uma oportunidade para desenvolver a empatia, a criatividade e a reflexão. Infere-se que os estudantes ter-se-ão envolvido e refletido sobre o experienciado, tomando decisões e resolvendo problemas a partir das múltiplas perspetivas, compreendendo e mudando comportamentos.

Por conseguinte, os resultados obtidos neste estudo exploratório vão ao encontro do que emana da literatura da especialidade (e.g. Buldu, 2022; Cecílio et al., 2021; Lubyi et al., 2023; Rabelo & Garcia, 2015), nomeadamente o reconhecimento do Role-Play como uma estratégia de ensino-aprendizagem ativa - através da simulação (ou encenação) remete para uma situação real, facilitando o processo de aprendizagem através da compreensão e da transformação que a própria experiência origina.

### 3. Reflexão sobre o Projeto de Inovação Pedagógica Implementado

A implementação deste projeto pedagógico emergiu da necessidade de envolver os estudantes em aprendizagens significativas de colaboração, que lhes proporcionassem experienciar situações que terão de protagonizar, aquando da discussão pública dos seus trabalhos finais. Apesar do reconhecimento, por parte da maioria dos estudantes, do sucesso do Role-Play como metodologia promotora do desenvolvimento da sua autonomia e pensamento crítico, a pouca familiaridade com este tipo de metodologias de trabalho, onde os estudantes são os atores principais, fez emergir alguns constrangimentos e mesmo desagrado, por parte de alguns estudantes, que manifestaram a necessidade de exposição dos conteúdos da unidade curricular pelas professoras da mesma. Assim, apesar de se pretender continuar a implementar e investigar este tipo de metodologias de ensino-aprendizagem ativas, uma vez que, de acordo com a literatura da especialidade, são promotoras do desenvolvimento do pensamento crítico, há que investigar formas de fazer a conexão entre metodologias expositivas, aquelas que enchem mentes e a que os estudantes estão habituados, com as metodologias ativas, aquelas que abrem mentes e a que os estudantes não estão habituados, de modo a evitar outras formas de insucesso escolar.

#### 4. Referências Bibliográficas

Buldu, E. (2022). What is the state of play? Reintroducing 'role-playing' in higher education as an extension of dramatic play. *International Journal of Play*, 11(4), 357-362. <https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2136635>

Cecílio, S.G, Gomes, A.T.L., Goulart, C.F., Vieira, L.G., & Gazzineli, M.F. (2021). Estratégias de ensino utilizadas na formação do enfermeiro-educador: revisão integrativa. *Revista Rene*, 22(e61210), 1- 10. <https://doi.org/10.15253/2175-6783.20212261210>

Lubyi, A., Silva, D., Machado, C., & Borille, J. (2023). Metodologias ativas à luz do enfoque CTS: alternativas para o ensino-aprendizagem de ciências biológicas a partir de uma questão sociocientífica. *Revista Professare*, 12(1), p. e2973-e2973.

Rabelo, L. & Garcia, V. (2015). Role-Play para o Desenvolvimento de Habilidades de Comunicação e Relacionais. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 39(4), 586-596.

