

# VIII Simpósio de Ensino em Saúde

## Desafios da Contemporaneidade

Outubro de 2022

Realização:

Mestrado Profissional em Ensino em Saúde  
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

### O uso do *role-play* no ensino em saúde: potencialidades e desafios

**Lais Iwashiro**

[lais.lissa.25@gmail.com](mailto:lais.lissa.25@gmail.com) / UEMS

**Maria Gabriela dos Prazeres Silva**

[mariagabrielapsilva@gmail.com](mailto:mariagabrielapsilva@gmail.com) / UEMS

**Rogério Dias Renovato**

[rrenovato@uol.com.br](mailto:rrenovato@uol.com.br) / UEMS

#### RESUMO

A educação em saúde é influenciada pelos avanços tecnológicos. A velocidade da informação, junto com o progresso do conhecimento, exige metodologias de ensino inovadoras que acompanham esta evolução e proporcionam aos estudantes uma formação crítica e criativa, afastando-se dos métodos ligados à repetição e memorização. As metodologias ativas de ensino e aprendizagem são configuradas como uma possibilidade de mudar este paradigma, pois se baseiam na troca entre o papel do educador para o do estudante, assumindo uma dinâmica de trabalho aberta, coletiva, integradora e mediadora. O *role-play* como método de ensino conquistou espaço nas universidades tornando-se comum em cursos de saúde de graduação. Pode ser definida como uma situação ou lugar criado para permitir que um grupo de pessoas experimente a representação de um evento real, com o propósito de praticar, aprender, avaliar ou compreender sistemas ou ações humanas. Portanto, o objetivo deste estudo foi verificar potencialidades e desafios do uso do *role-play* no ensino em saúde. Esta pesquisa caracterizou-se como um estudo de revisão crítica da literatura com seleção de artigos nas bases de dados Scielo e Google Scholar, e uma amostra que se resumiu a 9 artigos que abordaram os temas relacionados ao ensino em saúde com a estratégia educativa *role-play*. As questões norteadoras da análise foram embasadas nos tópicos associados aos níveis acadêmicos, áreas de educação em ciências da saúde e estratégias de ensino e aprendizagem. Os trabalhos selecionados evidenciaram estratégias com foco no ensino adequado para acadêmicos com base em suas necessidades e propostas metodológicas, assim como os desafios do professor enquanto agente

ativo no processo de inserção destas novas tecnologias. Ademais, os artigos inclusos demonstram as possibilidades e carências envolvidas no processo de aplicação do *role-play*. Conclui-se, que os resultados dos alunos são muito satisfatórios em termos do grau de desenvolvimento das competências da disciplina, bem como da aprendizagem de seu conteúdo.

**Palavras-chave:** tecnologia educacional; desempenho de papéis; ciências da saúde.

### INTRODUÇÃO

*Role Playing Game* (RPG) pode ser traduzido como "RPG", no qual um jogador está encarregado de contar uma história na qual os personagens serão interpretados pelos outros participantes, criando assim um teatro espontâneo no qual não há vencedores nem perdedores. O jogo torna-se uma criação coletiva na qual todos os jogadores devem interagir e interpretar seus personagens de forma dramatizada (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003).

Cada participante cria seu caráter ao montar uma folha de papel, anotando suas habilidades. Situações narradas pelo narrador, nas quais os jogadores terão que realizar ações que provavelmente fracassarão, são geralmente resolvidas por meio de dados, cujo valor predeterminado nas regras garantirá o sucesso ou o fracasso da ação. Isto é usado para manter um maior senso de realidade, garantindo imprevisibilidade no decorrer da história e não tornando as ações muito simplistas. Para interagir com os jogadores, o narrador traz personagens que atuarão como aliados e antagonistas na história (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003).

Entretanto, embora em eventos específicos os objetivos educacionais do método *role-play* sejam evidentes e as experiências práticas mostrem a funcionalidade da estratégia para esses fins, o assunto ainda é pouco explorado no

Brasil, pois é uma metodologia que não está muito difundida, pelo menos em nível nacional.

Um dos primeiros estudos sobre *role-play* no Brasil foi desenvolvido em meados do ano de 2004, enquanto outros trabalhos relacionados a este campo foram publicados em todo o país. Desde então, podemos contar com uma estrutura teórica que nos permite prestar atenção a certos elementos do método. Assim, com estas leituras e com base em conhecimentos anteriores sobre o potencial didático e pedagógico do *role-play*, os questionamentos tomaram forma.

Entretanto, este campo da didática ainda está em formação e existem muitas questões que precisam ser respondidas e outras que precisam ser levantadas; aspectos importantes do método ainda precisam ser esclarecidos, pois estudos acadêmicos sobre *role-play* apresentam análises que ignoram as características fundamentais do objeto e sua conexão com a sociedade e a educação (VASQUES, 2008).

Ainda conforme Vasques (2008), a metodologia do *role-play*, pode ser vista na lógica sistêmica apresentada pelas regras dos manuais de interpretação de papéis, elaborados pelos autores, além das informações científicas encontradas em livros e dados sobre períodos históricos ou descrições que buscam uma base na pesquisa científica.

Além deste aspecto, o *role-play* possui características que a diferencia dos produtos típicos da indústria cultural, pois sua interatividade permite aos atores participarem da elaboração e desenvolvimento da simulação de forma ativa e participativa, produzindo a narrativa, indo além da passividade de um simples espectador.

A presente pesquisa se justifica pelo fato de que existe a necessidade de diversificação de metodologias ativas no contexto do ensino em saúde e dado que, acredita-se que o conhecimento de estratégias deve ser experimentado pelos estudantes como uma forma de desafiar limitações teóricas, de enfrentar a solução de problemas reais na sociedade e de proporcionar uma educação de qualidade aos estudantes. Desse modo, objetiva-se nesse estudo, verificar potencialidades e desafios do uso do *role-play* no ensino em saúde.

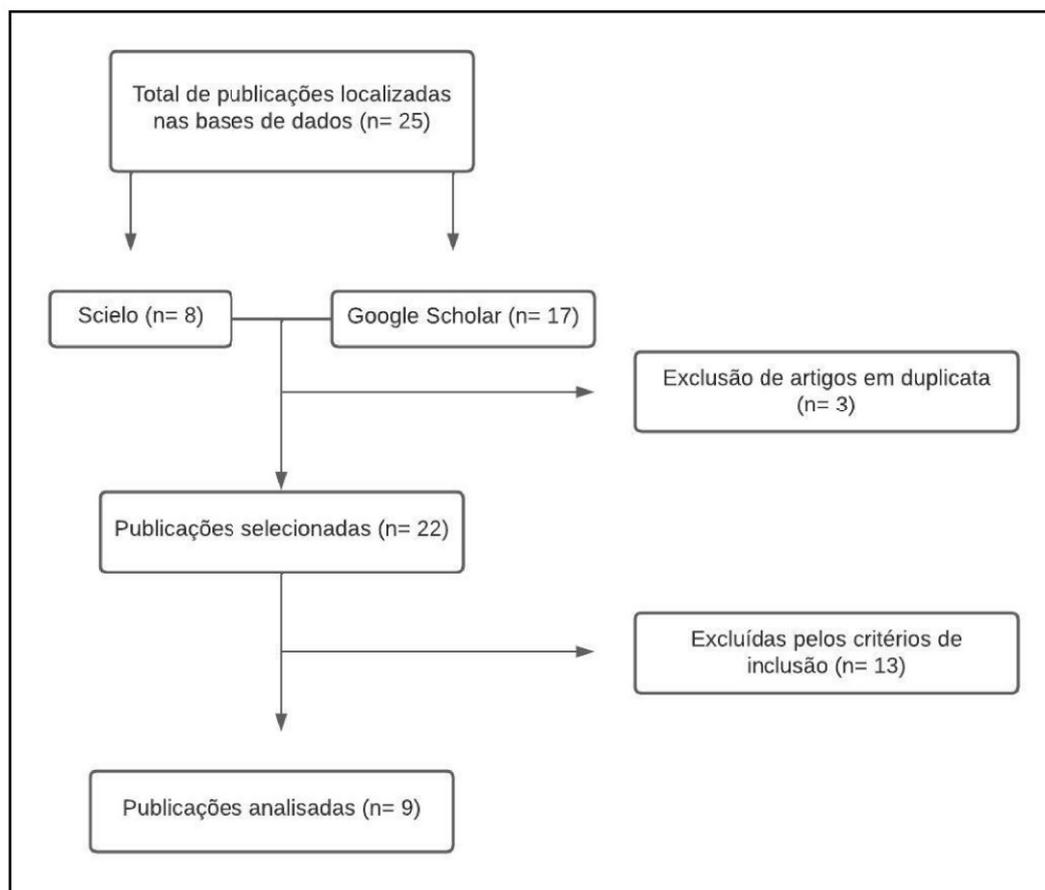
### METODOLOGIA

Este estudo compõe-se de uma revisão crítica de literatura, de um ponto de vista teórico e contextual, através da análise e interpretação da produção científica existente. Esta síntese de conhecimento baseada na descrição de temas amplos, ajuda a identificar lacunas de conhecimento para apoiar novas pesquisas. Além disso, sua operacionalização pode ser feita de forma sistematizada com rigor metodológico (LACERDA; COSTENARO, 2015). Para tanto, levanta-se o seguinte questionamento “Quais as potencialidades e desafios no uso do *role-play* em processos de ensino em saúde?”.

As bases de dados para embasamento científico, se deu a partir das plataformas Scielo e Google Scholar, nos quais foram pesquisados os seguintes Palavras-chave em Ciências da Saúde (DECS): educação em saúde, desempenho de papéis; tecnologia educacional. A partir disso, foi elaborada a *string* de busca [(RPG AND Ensino de saúde) OR (RPG AND Tecnologia no ensino superior) OR (RPG AND enfermagem)]. Foram selecionados para compor a pesquisa artigos que se enquadram nos critérios de inclusão, sendo eles: publicações no idioma português devido ao número reduzido de estudos sobre a aplicação do *role-play*

como metodologia de aprendizagem no Brasil, sendo utilizado documentos analisados entre os anos de 2015 a 2021 buscando-se estudos que evidenciassem a progressão da estratégia educativa durante esse período, tendo como título e resumo alinhados com o objetivo da pesquisa e trabalhos publicados e disponíveis na íntegra em bases de dados científicas. Por fim, foram encontrados 25 documentos e a partir deles foram selecionados 9 que abordaram os temas relacionados com o que a revisão propôs investigar sendo apresentado em formato de fluxograma, conforme Figura 1.

**Figura 1:** Fluxograma de revisão entre os números de artigos identificados.



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

### RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os trabalhos selecionados, apontam estratégias para propiciar um ensino adequado para alunos do ensino superior nos cursos da área da saúde, investigando suas necessidades e propondo metodologias que contemplem suas diversidades. Também pensam nos desafios do professor enquanto agente ativo no processo de inclusão destas novas tecnologias e refletem as carências e possibilidades desse processo, enfocando a necessidade do comprometimento da academia enquanto lócus do pensar. Para tanto, foi realizada a organização e tabulação dos trabalhos inclusos, conforme o Quadro 1:

**Quadro 1** – Descrição dos artigos inclusos, caracterizados por autor(es), título, periódico e ano de publicação. Dourados, MS, 2022.

Autor	Título	Periódico	Ano
JACOBOVSKI, Renata; FERRO, Luis Felipe	Educação permanente em Saúde e Metodologias Ativas de ensino: uma revisão sistemática integrativa	Research, Society and Development	2021
PAULINO, Danilo Borges <i>et al.</i>	<i>Role-Play</i> como Estratégia Pedagógica para Problematizar as Linhas de Cuidado Integral em Saúde aos Adolescentes e Jovens.	Revista brasileira de educação médica	2019
BARROS, Daniely Santos <i>de et al.</i>	O uso de role-playing game como estratégia facilitadora no processo de ensino e aprendizagem de genética	International Journal Education and Teaching	2019
SILVA, Fillipi André dos Santos <i>et al.</i>	Simulação na formação em saúde: um enfoque em geriatria	Revista de Enfermagem	2018
ALVES, César Henrique Moraes; CASTRO, Aldemar Araujo.	O RPG ( <i>role-playing game</i> ) como ferramenta de ensino do suporte básico da vida	Revista de Medicina (São Paulo)	2018

# VIII Simpósio de Ensino em Saúde

## Desafios da Contemporaneidade

Outubro de 2022

Realização:

Mestrado Profissional em Ensino em Saúde  
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

SETIN, Joaquim Francisco <i>et al.</i>	Proposta de uma Sequência Didática para a aprendizagem do Tema “Saúde”, a partir da interface entre Bioética e Direitos Humanos, usando um <i>Role Playing Game</i> (RPG)	Revista da Universidade Federal do Paraná	2018
SEBOLD, Luciara Fabiane <i>et al.</i>	<i>Role-playing</i> : estratégia de ensino que propicia reflexões sobre o cuidado de enfermagem	Revista Brasileira de Enfermagem	2018
COGO, Ana Luísa Petersen <i>et al.</i>	Casos de papel e <i>role play</i> : estratégias de aprendizagem em enfermagem	Revista Brasileira de Enfermagem	2016
RABELO, Lísia; GARCIA, Vera Lúcia	<i>Role-Play</i> para o Desenvolvimento de Habilidades de Comunicação e Relacionais	Revista Brasileira de Educação Médica	2015

Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

O momento do *role-play* em si tem a característica da elaboração espontânea da história vivida, pois para a continuidade da história é necessário um grupo de jogadores que venha jogar em tempo real e imaginar os aspectos que interagem com os personagens e o enredo da mão do mestre, levando em conta que o enredo não é algo determinado, a improvisação dos jogadores dá ao jogo sua interatividade. O caráter imaginário do *role-play* e toda sua contextualização histórica ajuda muito no desenvolvimento cognitivo do sujeito, levando em conta que o indivíduo terá que pensar sobre a contextualização do jogo e de seu personagem, assim, o jogador, através do caráter lúdico do método pode estar em contato com uma série de estímulos que são necessários para o encaminhamento da coesão da estratégia em questão (BARROS *et al*, 2019).

Desta forma, o participante pode estar em contato com uma série de estímulos necessários para o desenvolvimento da coesão da metodologia estando em contato com um vocabulário específico para a estratégia e também para o contexto em que é utilizado, manifestando assim uma riqueza e variabilidade na

experiência, sendo possível uma aplicabilidade mesmo no contexto pedagógico, dada a flexibilidade que o *role-play* teria para os diferentes contextos históricos ou sociais que podem ser trabalhados durante uma sessão da estratégia educativa (RABELO; GARCIA, 2015).

A fim de ampliar a gama de ferramentas pedagógicas, pesquisadores começaram a estudar o uso do *role-play* em sala de aula como uma estratégia de ensino. Dada a estrutura dinâmica dos jogos de interpretação de papéis, que depende diretamente da interação entre os participantes e do envolvimento com a narrativa proposta, o recurso torna o processo de ensino e aprendizagem mais lúdico e, portanto, talvez mais motivador. Como as narrativas construídas podem variar desde conceitos históricos e geográficos até noções e cálculos matemáticos, cabe ao educador conciliar os elementos lúdicos e educacionais da atividade, buscando promover a interação entre os estudantes. Assim, destacamos as semelhanças das condições propostas em *role-plays* com metodologias de ensino ativas (PAULINO *et al.*, 2019).

O *role-play* no contexto do ensino em saúde pode ser destacado como uma estratégia educativa em potencial. A partir de uma elaboração de uma história fictícia, os alunos assumem papéis pré-definidos e começam a vivenciar cenários clínicos que permitem que o discente descubra um novo olhar que seja crítico e reflexivo com o objetivo de treinamento de habilidades que possam interferir de maneira positiva no trabalho profissional futuro. A estratégia educativa possibilita que o aprendizado ocorra em um ambiente pedagógico e de forma que o facilitador consiga guiar e promover reflexões (SEBOLD *et al.*, 2018).

Ao utilizar o *role-play* como uma ferramenta pedagógica na sala de aula, os comportamentos-alvo são encorajados através da criação de uma narrativa lúdica

que engloba o currículo. Como mencionado, a análise comportamental, como um sistema psicológico, faz uma série de contribuições para o estudo dos fenômenos educacionais. Assim, a estrutura teórica da análise pode ser de grande ajuda, por exemplo, na construção de situações dentro da história em questão, a fim de ensinar aulas de respostas relacionadas ao conteúdo das aulas. Isto pode acontecer, em particular, quando o pesquisador ou professor assume o papel de preceptor, sendo assim capaz de planejar e implementar as condições de aprendizagem embutidas na história proposta (SILVA *et al*, 2018).

No entanto, os conhecimentos filosóficos e as recomendações práticas do campo ainda têm muito a contribuir para a construção do conhecimento sobre o uso do *role-play* como uma ferramenta pedagógica visto que, no ensino em saúde pode ser utilizada para a elucidação de diversos assuntos embutidos dentro dos contextos de cursos da área da saúde contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes (JACOBOVSKI; FERRO, 2021).

Quando o contexto colaborativo está frente a frente na sala de aula, recomenda-se que os alunos sejam emparelhados, pois isso permite (1) que os jogadores pensem sobre a ação enquanto discutem os movimentos (de caráter); (2) forçar os alunos a expressarem suas intenções, fornecendo informações sobre o que estão pensando; e (3) dar aos alunos alguém com quem compartilhar problemas. Assim, mesmo no nível mais básico de interação, a colaboração entre os estudantes pode estar presente e apoiar a reflexão sobre o ato de agir (BARROS *et al*, 2019).

Neste contexto de colaboração e em suas várias possibilidades, o professor imerso no método *role-play* pode mediar o aprendizado de seus alunos. A

estratégia é uma grande aventura, na qual um dos participantes, o narrador, chamado de professor, lidera o método (SILVA *et al*, 2018).

A figura do professor na estratégia educativa implica em uma pessoa autodidata, que gosta de ler, que pesquisa o cenário da aventura a ser desenvolvida, os personagens, os possíveis antagonistas e aliados, assim como os caminhos que a história seguirá nos cenários e as condições previstas. (SETIN *et al*, 2018).

Assim, o papel do professor em uma encenação é mediar o processo de aprendizagem esclarecendo dúvidas e encorajando discussões. O papel do professor é articular o conteúdo científico com a proposta do método, prestando atenção aos prazos, ou seja, o docente é responsável por verificar se o contexto histórico da narrativa do jogo coincide com o contexto temporal fornecido pelo conteúdo científico. Os aspectos científicos podem ser usados como ponto de partida para a produção de estratégias educativas, partindo de desafios sociais e científicos como mudança climática, terapia genética, pandemias ou medicina personalizada (PAULINO *et al*, 2019).

No *role-play*, há, portanto, um papel de socialização e colaboração, no qual o professor assume o papel de mediador de aprendizagem, dirigindo as atividades relacionadas ao jogo com conteúdo científico e esclarecendo dúvidas que possam surgir ao longo do caminho (RABELO; GARCIA, 2015).

Em razão do *role-play* foi possível experienciar situações da prática diária dos profissionais de saúde. Isto permitiu a construção e o desenvolvimento de conhecimentos e habilidades práticas de forma significativa, cumprindo o papel de uma metodologia ativa que aciona o processo de ensino-aprendizagem. Assim, é em uma situação problemática que o aprendiz pode analisar, refletir e articular seus

conhecimentos e dar sentido a eles, adaptando-os às experiências e descobertas anteriores (SILVA *et al*, 2018).

Diz-se que esta forma de aprendizagem é significativa e leva a uma modificação e transformação do indivíduo que a experimenta, seja em seu comportamento, na direção futura que ele escolhe ou em suas atitudes e personalidade. É um processo de aprendizado intenso, que não se limita à progressão numérica do conhecimento com a aquisição de conteúdos, a formação de habilidades, mas intensifica o sentido da experiência vivida, com uma reflexão sobre a ação (RABELO e GARCIA, 2015).

As abordagens pedagógicas de situações simuladas baseadas na realidade prática estimulam as capacidades crítico-reflexivas de aprender a aprender, dando sentido ao conhecimento construído. Esta experiência também permitiu aos estudantes expor suas ideias, percepções, sentimentos e valores anteriores, promovendo assim a interiorização do aprendizado. Assim, entendemos esta metodologia como uma ferramenta prática para apoiar o encontro da teoria com a prática e sua aplicabilidade antes do contato direto com o paciente. Isto permite que os estudantes identifiquem seus erros, e depois os corrijam, e assim entrem no ambiente real de prática com mais confiança (SETIN *et al*, 2018).

Os pontos negativos levantados decorrentes da estratégia educativa foram a insegurança, ansiedade e dúvidas sobre como receber a pessoa, como lidar com a família e a dificuldade de comunicação com o usuário devido à timidez de alguns participantes. Entretanto, eles afirmaram que o *role-play*, antes de assistir o usuário em uma situação real, alguns dias antes do início da prática supervisionada, permite o treinamento de uma habilidade necessária para o desempenho dos cuidados de enfermagem e o aprofundamento teórico (RABELO; GARCIA, 2015).

Conforme o estudo de Cogo *et al.* (2016), o *role-play* pode ser utilizado para encenar um caso de papel, ou seja, baseado em uma situação real. Os docentes envolvidos nesse processo participaram de um *role-play* para evidenciar aos acadêmicos o que deveria ser atentado diante daquele caso de papel inspirado em situações reais para que pudessem se aproximar da realidade. Em outras oportunidades, os acadêmicos puderam pôr em prática o que foi observado para que pudessem interpretar e atuar da forma que fosse adequado de acordo com o *role-play* realizado pelos docentes.

O uso do *role-play* torna a experiência mais próxima da realidade e é considerada como uma prática de ensino baseada na simulação, proporcionando imersão e experiência vivida. O aprendizado não é apenas individual, mas também coletivo, o que reduz a ansiedade e desenvolve a confiança nas ações realizadas, pois comportamentos inadequados podem ser revistos e refeitos sem comprometer a segurança do paciente (ALVES; CASTRO, 2018).

Destaca-se a importância de metodologias ativas como o *role-play*, pois através delas temos a promoção do autoconhecimento, assistência humanizada, melhora na comunicação, assim como a junção da teoria relacionada a diversas cenas reais de cuidado. Dessa forma, o acadêmico passa por um processo em que desenvolve competências voltadas para um cuidado que excedem uma dimensão apenas instrumental (SEBOLD *et al.*, 2018).

As limitações dessa revisão se referem ao período selecionado no qual foi constatado a carência de estudos relacionados ao foco da pesquisa e questão norteadora que tinha como objetivo identificar potencialidades e desafios presentes no processo de ensino e aprendizagem no contexto ensino em saúde.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, foi possível verificar potencialidades e desafios da metodologia de aprendizagem *role-play*, a partir de diferentes perspectivas objetivas com a determinação das competências obtidas dos conteúdos desenvolvidos e trabalhados nas diferentes apresentações da metodologia. Os resultados desta análise são encorajadores para o uso posterior desta estratégia e para a possibilidade de utilização em outras disciplinas. Os estudantes puderam aprender pesquisando através da metodologia ativa proposta, ensaiando comportamentos e experimentando possibilidades durante a aplicação da técnica. Nas atividades indutivas, eles tendem a reproduzir os padrões esperados e a se expressar somente quando questionados, enquanto na encenação eles assumem riscos ao tentar resolver problemas usando informações previamente adquiridas. A repetição de regras e a execução de tarefas na maior parte do tempo tendem a causar frustração aos estudantes. Com o método *role-play*, são desenvolvidos fatores comportamentais práticos e os estudantes aprendem o conteúdo. Criatividade, habilidades interpessoais, raciocínio lógico, espontaneidade e a perda de timidez são alguns dos fatores predominantes que contribuíram para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à capacidade de interação social intimamente ligada à futura profissão dos estudantes analisados.

Este estudo demonstrou o contexto do *role-play* em cursos de saúde descritos na literatura, o que pode contribuir para a expansão desta discussão, proporcionando melhorias na dinâmica ativa da simulação, além de estimular novos estudos que podem melhorar os processos de ensino-aprendizagem. O *role-play* provou ter grande eficácia e implicação na comunicação e a expressão de pensamentos autênticos, inibindo respostas pré-fabricadas e articuladas que impedem o raciocínio lógico. Também promoveu a construção coletiva do conhecimento através da reflexão pessoal e da interação social, aplicando conceitos

em um contexto específico relacionado a uma situação real. Conclui-se, que os resultados dos alunos foram muito satisfatórios em termos do grau de desenvolvimento das competências da disciplina, bem como da aprendizagem de seu conteúdo.

### REFERÊNCIAS

ALVES, César Henrique Moraes; CASTRO, Aldemar Araujo. O RPG (roleplaying game) como ferramenta de ensino do suporte básico da vida. **Revista de Medicina**, v. 97, n. 1, p. 30-35, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.1679-9836.v97i1p30-35>>.

BOTREL, Norson.; DEL DEBBIO, Marcelo. Supers Super-Heróis para Role Playing Game. São Paulo: Daemon, **Trevas**, 3 ed., p. 112, 2003.

COGO, Ana Luísa Petersen *et al.* Casos de papel e role play: estratégias de aprendizagem em enfermagem. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 69, p. 1231-1235, 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0277>>

DE BARROS, Daniely Santos *et al.* O uso de role-playing game como estratégia facilitadora no processo de ensino e aprendizagem de genética. **International Journal Education and Teaching**, v. 3, n. 2, p. 84-98, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.31692/2595-2498.v3i2.136>>

JACOBOVSKI, Renata; FERRO, Luis Felipe. Educação permanente em saúde e metodologias ativas de ensino: uma revisão sistemática integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 3, p. e39910313391-e39910313391, 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.13391>>

LACERDA, Maria Ribeiro; COSTENARO, Regina Gema Santini. **Metodologias da pesquisa para a enfermagem e saúde: da teoria à prática**. Porto Alegre: Moriá, 2015.

# VIII Simpósio de Ensino em Saúde

## Desafios da Contemporaneidade

Outubro de 2022

Realização:

Mestrado Profissional em Ensino em Saúde  
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

PAULINO, Danilo Borges *et al.* Role-Play como estratégia pedagógica para problematizar as linhas de cuidado integral em saúde aos adolescentes e jovens. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 43, p. 662-671, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1981-5271v43suplemento1-20180151>>

RABELO, Lísia; GARCIA, Vera Lúcia. Role-play para o desenvolvimento de habilidades de comunicação e relacionais. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 39, p. 586-596, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1981-52712015v39n4e01052014>>

SEBOLD, Luciara Fabiane *et al.* Role-playing: estratégia de ensino que propicia reflexões sobre o cuidado de enfermagem. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 71, p. 2706-2712, 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0733>>

SETIN, Joaquim Francisco Dias; DA SILVA, Janete Dubiaski; DA CUNHA, Thiago Rocha. **Proposta de uma Sequência Didática para a aprendizagem do Tema “Saúde”, a partir da interface entre Bioética e Direitos Humanos, usando um Role Playing Game (RPG)**. Tese de Conclusão de Curso (TCC), 2018.

SILVA, Fillipi André dos Santos *et al.* Simulação na formação em saúde: um enfoque em geriatria. **Revista de Enfermagem UFPE On Line**, Recife, 12(8):2205-13, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.5205/1981-8963-v12i8a231539p2205-2213-2018>>

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar), Universidade Estadual Paulista, 179f., 2008. Disponível em: <[https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/90316/vasques\\_rc\\_me\\_arafcl.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/90316/vasques_rc_me_arafcl.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>