

Área: Ciências da Saúde

Introdução: A psiquiatria é uma disciplina importante para o currículo médico pois os conhecimentos em ciências do comportamento preparam os alunos para enfrentar situações difíceis na prática clínica. Durante um atendimento, é esperado que o profissional faça uma súmula psicopatológica sistematizada, como parte fundamental do exame psíquico. Trata-se de uma avaliação extensa, envolvendo conceitos novos e complexos, imprescindível para a tomada de decisão. Atualmente, há uma revolução das técnicas de ensino médico e as metodologias ativas tem ganhado espaço pela capacidade de fixação do conteúdo e ampliação de habilidade médicas. Além disso, os professores assumem a tarefa de redefinir as estratégias de ensino enquanto leva em consideração a opinião dos alunos. Dentro deste contexto, o *role play* surge como uma técnica adequada, dinâmica e eficaz. **Objetivos:** Avaliar a abordagem da aprendizagem baseada em *role play* como um instrumento para o ensino de psicopatologia. Além de discutir sobre mudanças e adequações ao paradigma de ensino. **Relato de Experiência:** Trata-se de uma atividade de encenação (*role play*) para um grupo de 8 alunos do quarto ano de medicina com objetivo de ensinar termos do exame psíquico e explorar os conceitos em psicopatologia. A atividade dura cerca de 30 minutos, sendo 5 minutos para a criação de um cenário que permita o preenchimento da súmula psicopatológica. Para a atividade, um aluno assume o papel de entrevistador e outro de paciente, enquanto os demais observam e preenchem a súmula psicopatológica. Em alguns momentos, o facilitador e os alunos intervêm com perguntas. As dúvidas são debatidas entre os participantes e, se necessário, respondidas pelo professor. Ao final da atividade, cada um dos itens da sumula psicopatológica é comparado e discutido. **Resultados/Discussão:** A atividade ocorreu de forma inesperada, por se tratar do ambulatório prático de psiquiatria. No entanto, como os pacientes estavam atrasados, a atividade foi proposta pelos alunos após verbalizarem que não tinham conhecimento retido sobre psicopatologia. Após a atividade, algumas opiniões dos alunos ressaltaram aspectos relacionados a dinâmica, criatividade, inovação e impacto na formação curricular. Nas aulas subsequentes foi possível perceber que o conteúdo estava fixado e os alunos tinham mais segurança na utilização da abordagem. **Considerações Finais:** O *role play* imita a entrevista do paciente e oferece a aproximação com a prática. Pode ser considerada uma simulação que permite feedback imediato e direciona o aprendizado. O *role play* pode ser considerado uma metodologia ativa, utilizando conhecimentos prévios e compartilhamento teórico entre os alunos. O método demonstra segurança, sem custos adicionais e com suporte em evidências científicas. Percebe-se presença de interatividade, boa aceitação e demonstra tendência a maior retenção do conteúdo, quando comparado a métodos tradicionais. Como sugestão para pesquisas futuras, destaca-se a submissão de um projeto ao comitê de ética, permitindo a aplicação de questionários sobre a experiência dos alunos, capacidade de retenção do conteúdo e comparação com outros métodos. Para aumentar o aprendizado, os facilitadores precisam ficar alertas na maneira como os alunos aprendem, ajustando suas estratégias de acordo com a necessidade dos estudantes.

Palavras-chave: Educação Médica. Role Play. Psicopatologia. Psiquiatria.