



Ciência e meio ambiente:  
urgências para o ensino  
de jornalismo

22º Encontro Nacional de Ensino de Jornalismo  
e IV Congresso de Jornalismo da Amazônia

De 25 a 28 de Abril de 2023

local: Universidade Federal do Amazonas (UFAM) - Manaus/AM



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

# O ROLE PLAY COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE ASSESSORIA DE IMPRENSA: O CASO DE UMA CRISE DE IMAGEM

Duílio Fabbri Júnior<sup>1</sup>  
([juniorduilio@uol.com.br](mailto:juniorduilio@uol.com.br))

Fabiano Ormaneze<sup>2</sup>  
([ormaneze@yahoo.com.br](mailto:ormaneze@yahoo.com.br))

## RESUMO

Este relato de experiência discute a aplicação da metodologia do *Role Play* em aulas de Assessoria de Imprensa em duas instituições privadas do interior do Estado de São Paulo. A partir da interpretação de papéis em uma simulação de caso proposta pelos autores, docentes da disciplina, foram discutidas rotinas de ação do assessor na organização de entrevistas coletivas, no atendimento à imprensa e na gestão de crise. Como o exercício foi gravado em vídeo, o material também serviu para abordar *midia training*, como uma das funções do assessor. Os resultados indicam a efetividade da aplicação dessa metodologia, que coloca os estudantes no papel ativo de construção do conhecimento e permite trabalhar com situações improvisadas e não planejadas, simulando casos cotidianos e baseados em conflitos de interesse e posição. Com essa atividade, é ainda possível trabalhar a relação entre intenção e impacto no discurso de assessoria de imprensa.

## PALAVRAS-CHAVE

Assessoria de imprensa. Metodologias Ativas. *Role play*. Ensino Superior. Conflitos.

## 1. INTRODUÇÃO

As práticas pedagógicas no Ensino Superior passam por uma reavaliação sobre métodos, diante de fatos como a rápida necessidade de inserção no mercado de trabalho, a celeridade das transformações tecnológicas e técnicas, a exigência de motivação dos universitários e, principalmente, o foco na aprendizagem entendida como um processo ativo, em que o estudante é colocado como protagonista.

Nessa direção, diversos métodos, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL, conhecida pela sigla em inglês

---

<sup>1</sup> Doutor em Linguística pela UFSCar. Mestre em Comunicação e Mercado pela Faculdade Cásper Líbero. Jornalista pela PUC-Campinas. Professor no Centro Universitário Salesiano de São Paulo (Unisal), em Americana (SP), e no Centro Universitário de Campo Limpo Paulista (UniFaccamp).

<sup>2</sup> Doutor em Linguística pela Unicamp. Mestre em Divulgação Científica e Cultural pela mesma instituição. Jornalista pela PUC-Campinas. Professor no Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta), em Jundiaí (SP) e no Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo (LabJor), da Unicamp.

para *Problem Based Learning*) e o *Role Play* são algumas das estratégias que têm sido utilizadas. Particularmente sobre essa última, assunto deste relato de experiência, a literatura já demonstra larga aplicação em cursos superiores em áreas como Economia (GONÇALVES, 2016), Enfermagem (SOARES et al., 2015) e Medicina (ENGELHORN, 2019), apenas para citar alguns casos, descritos em trabalhos acadêmicos recentes.

De acordo com Hsu (1989), o *Role Play* nasceu no psicodrama e se caracteriza por simulações, em que os estudantes desenvolvem papéis, imitando situações cotidianas de uma determinada atividade profissional. Assim, no ensino de Direito, por exemplo, o *Role Play* pode se constituir na simulação de uma audiência judicial, em que os alunos, a partir de uma narrativa dada, consonante com os objetivos da etapa de aprendizagem, interpretam os papéis de juiz, promotor, advogado, testemunha e réu, por exemplo. Apesar de haver uma narrativa motivadora, pela qual as principais informações são dadas aos alunos, o ponto central da atividade são a improvisação e os pontos que exigem a tomada de decisões por parte dos estudantes nos papéis que ocupam na simulação.

Atividades desse tipo envolvem situações de cooperação entre os estudantes, mas também podem gerar diversos choques e conflitos, permitindo discussões, inclusive, após o encerramento da simulação. Como objetivos secundários, o *Role Play* possibilita ainda trabalhar habilidades como a comunicação assertiva e não violenta, a expressão de opiniões, a reivindicação de espaços, as relações interpessoais e a argumentação (HSU, 1989).

Além dos aspectos motivacionais presentes no método, o *Role Play* encontra-se convergente com a contemporaneidade. De acordo com Anastasiou e Alves (2003, p. 76), “a ciência nos apresenta hoje a constatação de uma situação de movimento, de contradição, de enredamento, de mudança, incerteza e imprevisibilidade”. Dessa forma, envolver os estudantes em um jogo de simulação significa colocá-los nesse cenário em que o próprio conhecimento científico está em constante e rápida atividade de transformação e até de questionamentos. Por essa razão, Morin (2005) prevê que, no lugar do mecanicismo, haja a interpenetração, a espontaneidade e a auto-organização. Já no lugar do determinismo, entra a imprevisibilidade promovida por

um jogo em que, a despeito de um roteiro inicial, tudo depende da ação e da habilidade de cada um dos participantes, sobretudo na gestão dos conflitos.

## **2. A APLICAÇÃO DO *ROLE PLAY* EM AULAS DE ASSESSORIA DE IMPRENSA**

A assessoria de imprensa passou, pela dinâmica do mercado, de um espaço secundário de atuação do jornalista para um dos principais cenários profissionais. Em 2021, o “Perfil do Jornalista Brasileiro”, levantamento realizado pela Federação Nacional dos Jornalistas (Fenaj) e pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), mostrou que 34,9% dos jornalistas tinham como atividade principal a Assessoria de Imprensa, isso sem contar aqueles que trabalham tanto em veículos quanto em agências ou nos departamento de Comunicação de organizações em geral.

Comparando com a edição anterior da mesma pesquisa, realizada em 2012, esse número aumentou um ponto percentual, enquanto os espaços tradicionais na mídia retraíam na mesma razão. Apenas para comparar, Chaparro (2010) cita que, em 1995, os jornalistas empregados em assessoria e agências representavam apenas 2,33% dos profissionais, de acordo com dados do Ministério do Trabalho. Há de se considerar ainda que a assessoria de imprensa nunca foi uma exclusividade dos jornalistas. Relações-públicas e publicitários também ocupam uma considerável quantidade de postos de trabalho.

Assim, de espaço alvo de preconceitos nas décadas de 1960 e 1970, pelas relações históricas com a Ditadura Militar (DUARTE, 2010), a assessoria de imprensa tornou-se ponto de interesse para profissionais, com relevância comprovada na atuação organizacional frente aos veículos jornalísticos e ao público em geral, e, não sem conflitos, ganhou espaço nas faculdades de Jornalismo:

Assessoria de imprensa é função estratégica para a organização. O profissional responsável pela área deve reconhecer a inserção ideal na imprensa (ou mesmo a ausência do assessorado dos veículos em mídia em determinado momento) para os negócios e para a imagem de seu assessorado. É ele que vai planejar como será feita essa exposição, sobre que assuntos ela será construída e quais jornalistas devem ser procurados. (MAFEI, 2004, p. 44)

A atividade jornalística, independentemente se realizada numa redação ou na assessoria, é marcada por relações de poder e conflitos. Seja procurando uma notícia, posicionando-se sobre um fato que envolve a organização ou ainda querendo atingir um espaço positivo de visibilidade, o profissional lida com o processo de argumentação, persuasão e construção de imagem. Dessa forma, na formação profissional, a utilização de jogos que simulam situações reais possibilita colocar o aluno no cerne de conflitos que, certamente, enfrentará em seu dia a dia.

Assim, em nossas aulas de Assessoria de Imprensa, seja em cursos de Jornalismo, Publicidade e Propaganda ou Relações Públicas, criamos uma situação em que os alunos interpretam papéis em uma hipotética situação conflituosa:

- 1) o assessorado ou porta-voz de uma organização;
- 2) o assessor de imprensa; e
- 3) jornalistas de diferentes veículos.

Como o objetivo é colocar os alunos em uma situação de conflito, que exija a tomada de decisões, e para permitir uma ampliação dos assuntos tratados, a narrativa elaborada para o jogo envolve um caso fictício, mas verossímil, de crise de imagem, ou seja, “uma situação que não pode ser completamente contida dentro das paredes da organização” (MITTROFF, 2000, p. 33), que se efetiva “com matérias negativas publicadas por todos os lados, ao mesmo tempo” (MAFEI, 2004, p. 109) e, em tempos de convergência e redes sociais, compartilhadas impetuosamente e com novas significações a cada ação dos envolvidos.

Embora em cada oferecimento da disciplina possa ser concebida uma situação diferente, em função de assuntos do momento, inspirados ou que remetam a fatos, mencionamos aqui um exemplo. Na narrativa que construímos, o segurança de um supermercado é acusado de racismo e agressão física a uma mulher que, supostamente, estaria furtando um produto de higiene pessoal. Ela foi à polícia e às redes sociais, denunciando o ocorrido.

A imprensa repercutiu o caso e, diante da situação, já se observava queda no movimento e no faturamento do supermercado, que faz parte de uma rede de atuação

regional. A assessoria de imprensa, então, decide publicar uma nota oficial e convocar uma entrevista coletiva, em que o presidente da empresa vai se posicionar sobre o caso.

Para que a atividade possa trabalhar as noções de argumentação, postura e imprevisibilidade, é entregue a cada aluno uma descrição do caso, com algumas especificidades, como descrito a seguir. Cada participante tem acesso a um conjunto de informações, mas não sabe o que os outros têm em mãos, caracterizando um jogo. Os papéis são distribuídos minutos antes do início da simulação, assim como as informações necessárias a cada um. Sorteios podem servir como método nessa etapa de preparação. De acordo com a quantidade de alunos da sala, pode haver a divisão em grupos ou, então, a criação de novos papéis:

**Papel 1 (presidente e/ou porta-voz):** tem as informações do caso e também alguns dados que não foram divulgados, como o fato de que o segurança em questão já responde a um processo por importunação sexual, embora essa informação não seja pública. O presidente procurou a vítima, de forma sorrateira, e lhe ofereceu dinheiro para desistir do caso.

**Papel 2 (assessor de imprensa):** tem as informações do caso, mas não sabe que o presidente ofereceu dinheiro para a mulher. Conhece também o perfil dos jornalistas que comparecerão à entrevista coletiva. Redigiu a nota oficial, segundo a qual o segurança era terceirizado e a empresa colocava-se comprometida com as investigações.

**Papel 3 (jornalista de TV):** tem em mãos a pauta do caso, com as informações passadas pela polícia e a nota oficial do supermercado. Está com algumas perguntas a fazer para o porta-voz. Não tem informações privilegiadas.

**Papel 4 (jornalista de site voltado ao jornalismo popular):** tem em mãos a pauta do caso, com as informações passadas pela polícia e a nota oficial do supermercado. Como tem fontes privilegiadas, conseguiu descobrir que o segurança acusado de racismo e agressão já responde por um crime e que a empresa tinha essa informação e, mesmo assim, contratou-o e o manteve no posto.

**Papel 5 (jornalista de rádio):** tem em mãos a pauta do caso, com as informações passadas pela polícia e a nota oficial do supermercado. Conseguiu uma

entrevista com outra mulher. Ela alega que, há alguns meses, passou por constrangimento no mesmo supermercado, ao ter que abrir a bolsa para provar não ter furtado nada.

Como se trata de um jogo, é necessário deixar claro aos alunos que informações podem ser inventadas ao longo da simulação, desde que elas sejam coerentes ao caso e que haja parcimônia com os sentidos produzidos e colocados em circulação. É importante, no entanto, esclarecer aos alunos que isso é possível em uma situação laboratorial, mas que, na prática profissional, inventar informações configuraria um grave problema ético, com diversos desdobramentos nefastos.

O jogo se consolida quando, nesses papéis, os alunos simulam a entrevista coletiva, tema que anteriormente foi discutido nas aulas. Assim, o assessor de imprensa organiza a ordem das manifestações, introduz a fala inicial do porta-voz e toma outras providências típicas da função. No momento das perguntas, os jornalistas devem atuar de acordo com exigências de suas mídias e também a partir de informações que tenham. É possível que, por meio da narrativa e, principalmente, pela interação proporcionada na simulação, surjam outras informações, que podem aprimorar a dinâmica.

Toda a atividade é gravada em vídeo, de modo a permitir a análise detalhada das posturas e da argumentação construída pelos alunos. Nesse sentido, é também uma forma de mostrar aos participantes como funciona o serviço de *midia training*, uma das frentes de atuação do assessor de imprensa.

Na aula seguinte ao *Role Play*, a gravação é exibida em sala e, a partir disso, promove-se uma discussão. É possível, por exemplo, analisar o conflito de interesses que existe entre jornalistas e assessores, por estarem em lados diferentes da construção da notícia. Da mesma forma, consegue-se analisar a ação dos jornalistas e os valores éticos na busca de informações e na formulação das perguntas, a conduta com fontes privilegiadas etc. Do ponto de vista do presidente/ porta-voz, consegue-se demonstrar de que forma respostas ou posicionamentos podem ser decisivos na resolução ou amenização da crise, na construção de uma imagem negativa ou no agravamento da

situação. Comportamentos não verbais também podem provocar discussões e observações pertinentes à formação do jornalista e do assessor de imprensa.

Em geral, o jogo costuma criar situações de nervosismo e ansiedade entre os alunos, o que também se assemelha a uma situação real de entrevista coletiva, principalmente, na posição de quem responde a perguntas e precisa construir, de modo reativo e imediato, uma argumentação coesa e coerente. Também é possível discutir as especificidades da pauta e da construção da reportagem em cada mídia e perfil editorial, além das expectativas em relação ao trabalho e ao comportamento esperado de repórteres e assessores, na administração dos conflitos de interesse.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A utilização do *Role Play* tem se mostrado uma iniciativa com grande engajamento dos alunos. Como a simulação é imprevisível e depende dos argumentos construídos e do repertório, a cada aplicação resultados e pontos de discussão posterior são diferentes, inclusive, levando a novas indicações de leituras, filmes e até mesmo ao replanejamento dos temas e métodos das aulas seguintes. Essa atividade já foi aplicada várias vezes e, em algumas delas, ficaram perceptíveis algumas fragilidades na formação dos alunos, como a dificuldade de lidar com situações de pressão e até de elaboração de perguntas que ajudem a construir a notícia a partir de seus princípios fundamentais e éticos.

De modo geral, um dos pontos mais discutidos a partir do *Role Play* é o desequilíbrio que, no discurso, há entre intenção e impacto, quando se está numa situação conflituosa, seja pelo fato tratado ou pelos papéis desempenhados. Além disso, a simulação permite que o tópico sobre *midia training*, importante etapa da disciplina, seja trabalhado de forma prática e que possa ser ilustrativo de como os futuros assessores de imprensa vão praticá-lo com seus assessorados.

## REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, L.; ALVES, L. P. Estratégias de ensinagem. In: ANASTASIOU, L.; ALVES, L. P. (Orgs.) **Processos de ensinagem na universidade**: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. Joinville: UNIVILLE, 2003, p. 75-106.

CHAPARRO, M. Cem anos de assessoria de imprensa. In: DUARTE, J. **Assessoria de imprensa e relacionamento com a mídia**: teoria e prática. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2010, p. 3-21.

DUARTE, J. Assessoria de imprensa no Brasil. In: DUARTE, J. **Assessoria de imprensa e relacionamento com a mídia**: teoria e prática. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2010, p. 51-75.

ENGELHORN, C. A. O uso do role play no ensino da técnica de anamnese e de habilidades de comunicação para estudantes de Medicina. *Revista Brasileira de Educação Médica*, v. 43, n. 3, 2019, p. 178-183. **Disponível em:** <https://www.scielo.br/j/rbem/a/BswH68fTW39bVGFsvfR5V8c/?format=pdf&lang=pt>. **Acesso em:** 18 mar. 2023.

FEDERAÇÃO NACIONAL DOS JORNALISTAS/UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **Perfil do Jornalista Brasileiro – 2021**. **Disponível em:** <https://perfildojornalista.paginas.ufsc.br/files/2021/11/2021-11-12-Sum%C3%A1rio-Executivo-19%C2%BA-Encontro-da-SBPJor-RETIJ-VFINAL-REVISADA-2.pdf>. **Acesso em:** 20 mar. 2023.

FEDERAÇÃO NACIONAL DOS JORNALISTAS/UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **Perfil do Jornalista Brasileiro – 2012**. **Disponível em:** <https://perfildojornalista.ufsc.br/resultados/>. **Acesso em:** 20 mar. 2023.

HSU, E. Role event gaming simulation in Management Education: a conceptual framework and review. **Simulation and Games**, v. 20, n. 4., 1989, p. 409-438.

GONÇALVES, H. F. S. **O recurso ao role play como forma de motivação**: O caso de uma turma do 11.º ano de Economia. Mestrado em Ensino da Economia e da Contabilidade. Universidade de Lisboa, 2016. **Disponível em:** [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/27655/1/ulfpie051311\\_tm.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/27655/1/ulfpie051311_tm.pdf). **Acesso em:** 18 mar. 2023.

MAFEI, Maristela. **Assessoria de imprensa**. São Paulo: Contexto, 2004.

MITROFF, I. **Managing crises before they happen**. New York : Amacom, 2000.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. 8 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

SOARES, A. N. et al. Role Playing game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência e criação do jogo. **Texto & Contexto – Enfermagem**, n. 24, v. 2, abr-jun. 2015. **Disponível em:**

<https://www.scielo.br/j/tce/a/LC5fr3xYHZv3mzVDP6tsHVx/abstract/?lang=pt>. **Acesso em:** 18 mar. 2023.