



METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

ACTIVE TEACHING METHODOLOGIES IN SOCIAL WORK: SOME CONSIDERATIONS

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA ACTIVA EN TRABAJO SOCIAL: ALGUNAS CONSIDERACIONES

Andrea Frossard¹, Aline Baptista de Aguiar²

e453169

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i5.3169>

PUBLICADO: 05/2023

RESUMO

Os jogos educativos como instrumentos de metodologia ativa de ensino se consolidam e se expandem para além das fronteiras da educação básica de ensino. O estudo possibilita uma discussão teórica sobre a promoção de competências e habilidades para o atuar do assistente social frente a uma aprendizagem disruptiva diante dos desafios do ensino-aprendizagem no campo social. Com base na perspectiva crítico dialética foi desenvolvido estudo qualitativo com uso de triangulação de dados como estratégia para atingir os objetivos propostos. Algumas experiências com novas tecnologias em simulação realística por meio da reconstituição da realidade hospitalar foram detectadas. Como consequência, se incorporou a abordagem das metodologias ativas de ensino com interface entre tecnologia digital, educação e games como possibilidade de inovação no processo de ensino-aprendizagem. Conclui-se, que no ensino superior, em especial, no campo de Serviço Social, a disciplina: estágio supervisionado é um espaço na grade curricular, locus privilegiado para a aplicação de realidades virtuais, com simulações com jogos em sala e fora dela. Para tal, é necessário ampliar investimentos financeiros e de recursos humanos para consolidação e desenvolvimento de novas tecnologias direcionado à formação de novos assistentes sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Metodologias Ativas de Ensino. Serviço Social.

ABSTRACT

Educational games as instruments of active teaching methodology consolidate and expand beyond the boundaries of basic education. The study enables a theoretical discussion about the promotion of competencies and skills for social workers to act in the face of disruptive learning and the challenges of teaching-learning in the social field. Based on the critical dialectical perspective, a qualitative study was developed with the use of data triangulation as a strategy to achieve the proposed objectives. Some experiences with new technologies in realistic simulation through the reconstitution of the hospital reality were detected. As a consequence, the approach of active teaching methodologies was incorporated with an interface between digital technology, education and games as a possibility of innovation in the teaching-learning process. We conclude that in higher education, especially in the field of Social Work, the subject: supervised internship is a space in the curricular grid (privileged locus for the application of virtual realities) with simulations with games in the classroom and outside it. To this end, it is necessary to expand financial and human resource investments for the consolidation and development of new technologies aimed at the training of new social workers.

KEYWORDS: Games. Active Learning Methodologies. Social Work.

RESUMEN

Los juegos educativos como instrumentos de metodología activa de enseñanza se consolidan y expanden más allá de los límites de la educación básica. El estudio posibilita una discusión teórica sobre la promoción de competencias y habilidades para que los trabajadores sociales actúen frente al aprendizaje disruptivo y los desafíos de la enseñanza-aprendizaje en el campo social. Basado en la

¹ Assistente Social. Mestre e Doutora em Serviço Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Pós-doutora em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina. Instituto Nacional de Câncer.

² Bacharel em Serviço Social com experiência na área da Saúde. Participante do Programa de Iniciação Científica da Universidade Estácio de Sá e do Programa de Bolsas em Pesquisa como Pesquisadora em Aperfeiçoamento I no Inca IV, unidade de Cuidados Paliativos. Assistente social na Fundação Santa Cabrini.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

perspectiva dialéctica crítica, se desarrolló un estudio cualitativo con el uso de la triangulación de datos como estrategia para alcanzar los objetivos propuestos. Se detectaron algunas experiencias con nuevas tecnologías en simulación realista a través de la reconstitución de la realidad hospitalaria. Como consecuencia, se incorporó el enfoque de metodologías activas de enseñanza con una interfaz entre tecnología digital, educación y juegos como posibilidad de innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Concluimos que en la educación superior, especialmente en el campo del Trabajo Social, la asignatura: pasantía tutelada es un espacio en la malla curricular (locus privilegiado para la aplicación de realidades virtuales) con simulacros con juegos en el aula y fuera de ella. Para ello, es necesario ampliar las inversiones financieras y de recursos humanos para la consolidación y desarrollo de nuevas tecnologías orientadas a la formación de nuevos trabajadores sociales.

PALABRAS CLAVE: Juegos. Metodologías de Aprendizaje Activo. Trabajo Social.

INTRODUÇÃO

A globalização atribuiu certas condições ao mundo e o estabelecimento de uma nova realidade, o que fez com que outras mudanças significativas pudessem ser registradas, afetando não só o individual, mas também o coletivo. O pensamento disruptivo de Rousseau faz sentido nesse novo contexto, levando-se em conta a urgência em adequar a educação ao mundo superconectado.

Atualmente, a nova realidade mundial imposta pela pandemia da Covid-19 acelerou o uso de tecnologias de informação e comunicação. Conseqüentemente, torna-se um requisito para cada cidadão a atualização e adaptação ao mundo digital, fortalecendo laços comunitários, além do estabelecimento do conforto e facilidade no dia a dia – é difícil imaginar a vida hoje sem banco digital ou sem aplicativos de entrega de comida e compras on-line, por exemplo. Ademais, em se tratando do mercado de trabalho em geral e, em especial, o da educação, as habilidades e competências acerca do uso de diferentes tecnologias digitais tornaram-se pré-requisitos.

Nesse contexto, o campo educacional brasileiro vem sendo forçado a seguir um caminho de inovação. A aplicabilidade dos objetos tecnológicos como celulares, *tablets*, óculos 3D e *SmartTV's* faz parte do universo acadêmico, despertando interesses e aumentando a efetividade do ensino ofertado.

O estudo em questão, considera que os *games* podem ser uma ferramenta útil na formação do assistente social, uma vez que por meio do processo de gamificação pode ser viabilizado aos discentes uma proposta de aprendizagem com base na concepção de realidade digital personalizada. Os recursos disponibilizados aos alunos no processo de aprendizagem podem ser inovadores e concatenados às suas ambições futuras, ou seja, não mais baseados em princípios anteriormente compreendidos como fundamentais para conquistar um espaço socialmente relevante.

Desse modo, desde o nível de graduação o tema proposto pode promover boas práticas em saúde ao ser inserido na pauta didático-pedagógica da disciplina de graduação em Serviço Social denominada: Estágio Supervisionado. Assim, o objetivo central da investigação é possibilitar uma discussão teórica que vise a promoção de competências e habilidades para o atuar do assistente



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

social frente a uma aprendizagem disruptiva e diante dos desafios do ensino-aprendizagem em saúde, com foco no uso de tecnologias educacionais centradas na experiência do aluno.

Nessa direção, urge esclarecer que o objetivo central não desloca para o centro do debate o exercício do estágio supervisionado em si. Mas como ele como uma disciplina tem potencial para aplicação de recursos didáticos com uso de tecnologias educacionais.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que se utiliza de um conjunto de métodos e técnicas de coletas de dados conhecido por triangulação de dados para introduzir e defender um conjunto de ideias ou argumentos. Esclarece-se, que para Flick (2004), a triangulação persegue o entendimento de um fenômeno por duas ou mais perspectivas metodológicas. Assim posto, para a defesa desse conjunto foi incorporado o método dialético para contextualizar e compreender as possibilidades do cuidado em saúde na realidade brasileira. Portanto, a triangulação de dados intermétodos possibilitou a execução de busca ativa em banco de dados (método integrativo de revisão de literatura) com o uso do método dialético (fundamenta o processo de interpretação do pesquisador sobre uma dada realidade) associado a utilização da técnica de análise de conteúdo temático (documentos selecionados), com o fim de compreender a realidade como uma totalidade em movimento, cuja apreensão se dá em uma relação dialética de idas e vindas numa perspectiva histórica resultante de um pensar crítico sobre conceitos existentes de modo a comprová-los ou superá-los, mediante ligação permanente com a realidade investigada.

O processo de revisão bibliográfica sistemática do tipo integrativa possibilita a aquisição mais abrangente da compreensão de um fenômeno particular mediante análise do conhecimento já construído, permitindo também que sejam produzidos novos conhecimentos acerca de um tema. Trata-se das melhores formas de iniciar um estudo, buscando similitudes e diferenças entre os materiais achados nos documentos de referência. A compilação de informações em meios eletrônicos é um grande avanço para os pesquisadores, democratizando o acesso e proporcionando atualização sistemática.

O uso do método de revisão integrativa para a busca ativa em base de dados foi aplicada com critérios previamente selecionados. Para tal, foram analisados documentos com ênfase nos últimos cinco anos, utilizando as plataformas Literatura Latino Americana e do Caribe de Informação em Ciências da Saúde (LILACS) e Portal de Periódicos CAPES. Sendo assim, buscou-se, inicialmente, os descritores: autonomia e games; educação digital e games; metodologia ativa; metodologia ativa games; metodologia ativa, estágio supervisionado e serviço social; e serviço social e jogos educativos.

Utilizou-se como critério de exclusão as obras de Serviço Social que, embora tivessem um dos descritores referidos, não incluíssem o descritor “estágio supervisionado” nas suas discussões e, portanto, não se referirem ao ensino da prática, seja tratando sobre as especificidades da



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

intervenção, seja sobre sua atuação em equipe interdisciplinar. Além disso, foram excluídos os trabalhos que não estivessem disponíveis on-line ou com acesso restrito. Os critérios de inclusão para a seleção dos artigos foram: artigos publicados em português, espanhol e inglês; e textos completos que expressaram o estudo na temática em foco com ênfase na abordagem da educação e do Serviço Social. Foram incluídas cerca de 22 referências (14 fontes secundárias e 5 fontes primárias) em correspondência com os critérios pré-estabelecidos e em consonância com a linha de pensamento para responder aos objetivos do estudo. A análise e síntese dos dados foram descritas e classificadas com o objetivo de reunir conhecimentos disponíveis na literatura especializada.

Na investigação documental, seguindo os passos de Flick (2004), o pesquisador, na seleção de documento, não deve manter o foco, exclusivamente, na matéria tratada, mas considerar o contexto, a utilização e a função dele. Por isso, o uso concomitante da técnica de análise de conteúdo temática está em consonância com a perspectiva teórico-crítica- base da investigação realizada. Seguiu-se, as seguintes etapas para análise temática de conteúdo: pré-exploração do material, que consiste na escolha dos documentos a serem utilizados nas formulações das hipóteses e objetivos; a exploração do material, que consiste na utilização do material já escolhido na pré-análise, uma vez que nesta fase são definidas codificações, enumerações e regras para a classificação do material abordado; e, finalmente, o tratamento dos resultados – a inferência, a interpretação e apresentação (MINAYO, 2014).

De acordo com a Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, o presente estudo é dispensado de apreciação ética por não envolver participantes de pesquisa.

DISCUSSÃO E RESULTADOS

Sabe-se que Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) estruturou uma inovação considerada decisiva para a prática pedagógica quando priorizou as necessidades e os interesses dos aprendizes em detrimento do conhecimento passado por via única e irrefutável através do educador com conteúdo engessado (LIMA, 2017). É possível reiterar que, atualmente, a experiência em sala, por meio da metodologia ativa, desloca o aluno do lugar de mero receptor do saber e o posiciona no mesmo nível no processo de troca de conhecimentos entre seus colegas e professores.

No âmbito da educação do século XXI, desafios externos adentram as salas de aula, manifestando um cenário propício para superar práticas rígidas e dar espaço a uma educação agregadora, que seja contemporânea às vivências dos alunos. Identifica-se uma extenuação do foco na individualidade e o interesse direcionado para questões sociais, políticas e ideológicas, demandando ao docente renovação e permanente formação de seu conhecimento e de como empregá-lo em sala de aula (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Nesse sentido, pode-se qualificar as metodologias ativas como um viés pedagógico que dinamiza o processo de aprendizagem e incentiva a construção de uma educação crítica e reflexiva, colocando os alunos como corresponsáveis pelo processo (PAIVA et al., 2016). Assim, ratifica-se que



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

se trata de não ter mais o professor como figura central, mas sim como mediador, facilitador entre o conhecimento e o aluno, com este último passando a ser o foco do processo de ensino.

De acordo com a literatura corrente (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017; PAIVA et al., 2016) as metodologias ativas muito utilizadas no ensino para tornar mais atraente o conteúdo de aula com uso de tecnologia são: aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em equipes, sala de aula invertida, construção de mapas conceituais, seminários, júri simulado e laboratórios para aulas práticas. A aplicação da metodologia ativa de aprendizagem baseia-se no processo de ensino centrado em atividades que estimulem os discentes a se engajarem em sua aprendizagem de forma autônoma, envolvendo além da habilidade de memorização de fatos e conceitos. Para que essa configuração funcione, o professor deve estimular a autonomia e reflexão dos alunos por meio da inovação e problematização da realidade desenvolvidos com o trabalho em equipe.

Diesel, Baldez e Martins (2017) pontuam que, ao admitir que a exclusividade do saber não está no professor e nos livros didáticos, entende-se que o aluno passa a ser corresponsável por sua própria aprendizagem, o que reforça ainda mais sua autonomia dentro do ciclo. Acrescenta-se, ainda, que ao problematizar a realidade em um cenário de aula, se destacam dois aspectos: a realidade social e as vivências de cada ser envolvido no processo e a realidade dos conteúdos e dos materiais apresentados em aula.

O aprender na prática tem se alicerçado em métodos como a aprendizagem baseada em games, *serious game* e a realidade virtual, o ensino por pares (*peer instruction*), o *design thinking* e a sala de aula invertida (*flipped classroom*). Na internet, por exemplo, é possível com os *serious games* incentivar os alunos a jogar em equipe, independentemente de sua localização geográfica, permitindo troca de experiências entre jogadores (alunos) de culturas diferentes e enriquecendo o processo de aprendizado. Os *serious games* oferecem recursos multimídias interativos em substituição às narrativas textuais tradicionalmente empregadas na abordagem pedagógica tradicional.

A abordagem teórica centrada nos jogos educativos digitais como ferramenta para metodologias ativas de ensino, suas possibilidades e relação destes com os nativos digitais (PRENSKY, 2012), que demandam dinâmicas diferentes em sala de aula e, portanto, exigem renovação das práticas educacionais e inovação dos docentes que propõe as atividades. Realizando uma retrospectiva histórica, se pode observar a persistência da ideia de que os jovens teriam maior facilidade no uso dos eletrônicos e essa percepção não está totalmente errada. Prensky (2012) chamou de “imigrantes digitais” aqueles que nasceram e cresceram no domínio analógico. Porém esse paradigma está em processo de mudança.

De acordo com dados do IBGE, o maior crescimento de manuseio pessoal de aparelho celular entre os brasileiros está localizado na faixa etária de 60 anos ou mais, que registrou um salto de 64,1% (2018) para 67% (2019). Acrescenta-se, ainda, que os dois percentuais que mais se expandiram no uso da internet foram os dos grupos de pessoas de 50 a 59 anos e de 60 anos ou mais. Portanto, os aparelhos eletrônicos que possibilitam o acesso às redes, antes associados a uma aptidão da geração Z, agora se encontram desejados por pessoas de todas as idades.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

Em geral, os cidadãos que possuem mais intimidade com artefatos digitais são denominados “nativos digitais”, ou seja, aqueles que nasceram concomitante à popularização do desenvolvimento da era digital, início dos anos 1980, e cresceram tendo à disposição meios eletrônicos cada vez mais modernos (PRENSKY, 2012). Consequentemente, constatou-se em nesses indivíduos um processo natural aprender e desenvolver habilidades de acordo com a evolução desses artefatos e aprimoramento da internet.

Na PNAD Contínua (IBGE, 2021), observou-se que dos primeiros nativos digitais, hoje na faixa dos 30 anos, 90,4% utilizam a internet. Ao passo que essa geração e as anteriores ao boom da globalização – pré anos 80 – ficaram mais velhas, mas percebe-se sua participação na realidade virtual, seja por obrigação ou interesse. O uso de games pelos adolescentes não é algo recente. A massificação dos jogos digitais aconteceu nos anos 1990, com jogos como os das franquias *Super Mario World*, *Sonic The Hedgehog* e *Tomb Raider* (GERALDO; CAVALHEIRO, 2018; KIMURA, 2016).

Na década de 1990, a transição do sinal analógico para o digital pôde ser percebida no universo dos videogames, que antes eram acessados somente em aparelhos específicos e hoje passaram a ser facultados on-line, ganhando maior visibilidade e tornando-os alcançáveis por meio de aparelhos menores, como os computadores, que estavam se popularizando na época, e, posteriormente, portáteis, como notebooks e celulares. Assim, o investimento do segmento conduziu os videogames a outro patamar, conquistando uma legião de aficionados, o que possibilitou sua utilização para além de uma atividade de recreação.

Nesse sentido, os *serious games* são os jogos voltados para a finalidade de aprendizagem, com a proposta de aprendizagem que utilize uma linguagem mais familiar às novas gerações, podendo diversificar a aprendizagem convencional. Para Silva, Pereira e Arroio (2017) este se configura um público mais propenso a resistir a uma dinâmica tradicional de aula, na qual exerce um papel de sujeito passivo ao conhecimento que recebe, uma vez que já estão expostos à informação advinda de diversos meios e de forma cada vez mais rápida e em tempo real, a partir da interação com os eletrônicos. O fato é que oferecer uma educação que consiga acompanhar o progresso digital coloca tanto discentes quanto docentes em situações ambíguas, dependendo de questões culturais, etárias e sociais a que cada um tem acesso.

Quando se fala em utilizar os jogos digitais como ferramenta, o docente deve ter um domínio tecnológico básico para que possa conduzir as atividades propostas e garantir que a dinâmica sirva para aprendizagem além da recreação. Essa é uma das barreiras colocadas por alguns para justificar a falta de dinamização das vivências escolares, já que, segundo Silva, Pereira e Arroio (2017), muitos professores se encontram em situação de analfabetismo digital e reclamam da falta de apoio das instituições em que trabalham para fornecer treinamento e tempo para o preparo dessas práticas. Outro desafio pontuado diz respeito a possíveis distrações causadas pelos aparelhos em uso no horário da aula. A facilidade para portar o aparelho, visto que o investimento para ter um celular é menor que os outros eletrônicos, além de ser um meio eficaz de comunicação instantânea, coloca-o



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

numa posição de preferência da maioria.

A insegurança por parte dos professores pode ser compreendida já que o celular é o aparelho mais utilizado pelos estudantes para acessar a internet. Entretanto, criar uma rivalidade entre aula versus celulares não é vantajoso ao professor que o demoniza, nem ao aluno que faz uso durante a aula. Essa preocupação só reforça a necessidade de incentivar e conduzir as atividades de forma que esses objetos se tornem agregadores do conhecimento, não um motivo de impedimento para a participação dos alunos (SILVA; PEREIRA; ARROIO, 2017).

A pesquisa PNAD Contínua 2019 também apresentou dados sobre o acesso dos alunos da rede privada e pública de ensino no Brasil. As diferenças sociais de disponibilização aos meios ideais pelos alunos da rede pública em comparação a privada precisam ser levadas em consideração para aplicação dos *serious games* na metodologia ativa de ensino. Se para ter uma experiência verdadeiramente enriquecedora no âmbito de aprendizado o professor precisa estar inteirado dos meios que utilizará para aula, assim também é requisitado aos estudantes. Planejar a aula de acordo com a realidade em que se atua garante não apenas uma colaboração maior dos alunos como aumenta a possibilidade de gerar conhecimento e apreensão do conteúdo. Aplicar uma mesma ferramenta metodológica em contextos distintos, por vezes opostos, pode inviabilizar a aula e o que é proposto pela metodologia ativa de ensino. As metodologias ativas são modelos de ensino que tentam desenvolver a autonomia e a participação dos alunos de forma integral. Com isso, as práticas pedagógicas são beneficiadas e todo o processo educativo é aperfeiçoado (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017).

Para Diesel, Baldez e Martins (2017), se o conteúdo passado for fracionado e a conjuntura social desconsiderada, de certo que os alunos não terão proximidade, interesse ou participação para o bom desenvolvimento da aula. A qualidade da educação e as habilidades socioemocionais desenvolvidas nas interações na escola são fundamentais para melhorar a produtividade e o crescimento a longo prazo. Portanto, a tecnologia virtual utilizada em sala não acrescenta em nada ao processo de ensino-aprendizagem se não houver preparação e aplicação adequadas ao meio.

As autoras supracitadas frisam, também, que as insatisfações por parte dos alunos, que incluem aulas pouco ativas, cansativas e repetitivas, bem como, as reclamações dos professores, que desejam incrementar a participação, o interesse e reconhecimento ao que prepararam, vão continuar, mesmo com uso dos jogos educativos e outras ferramentas digitais, se não houver uma mudança estrutural na prática pedagógica. Em contrapartida, aplicando-se bem a metodologia ativa de ensino, os motivos para que alguns educadores não queiram utilizar os games educativos podem ser superados.

Considera-se que estes podem ser de grande valia para uma aula mais fluida, ao aliar diversão ao aprendizado, promovendo a socialização e as experiências com realidades diferentes. Estes fatores, dentre outros, podem facilitar o entendimento do assunto em pauta, além de trazer outros benefícios mais técnicos, como aprimoramento de habilidades cognitivas e motoras (GERALDO; CAVALHEIRO, 2018). Para que os princípios das metodologias de ensino sejam



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

atingidos, ao utilizar jogos educativos digitais, deve haver, por parte da universidade e do educador, preparação, treinamento, ajustes da ferramenta e do método conforme o contexto social em que se insere o público, além de comprometimento com os discentes e o método utilizado, para que não haja prejuízo no rendimento das aulas e, assim, garantir uma construção contínua e conjunta de troca de saberes.

A gamificação como estratégia de ensino leva o discente a realizar suas tarefas (missão) ao adotarem alguns procedimentos como: a) explorar o problema (desafio); b) levantar hipóteses; c) tentar solucionar o problema a partir de seus conhecimentos prévios; d) identificar o que ele não sabe e o que é preciso conhecer para solucionar o problema; e) determinar as tarefas individuais e delegar responsabilidades para o estudo autônomo da equipe; f) compartilhar o novo conhecimento; g) aplicar o conhecimento para solucionar o problema; e h) avaliar a solução do problema e a eficácia do processo utilizado (SILVA et al., 2018).

Sabe-se, que inferir significa o alcance de uma conclusão a partir de outras percepções ou da análise de um ou mais argumentos. Assim posto, esclarece-se que, no âmbito da saúde, o processo de *gamificação*, por exemplo, é uma inovação e, mais, ainda, no Serviço Social que é um assunto incipiente. Portanto, o estudo impulsiona uma discussão teórica pertinente ao introduzir uma temática contemporânea no interior da formação profissional considerando o espaço privilegiado que se constitui o universo da prática do assistente social. Na graduação se materializa no processo de inserção do graduando na disciplina denominada “estágio supervisionado”.

Serviço Social e Realidade Virtual

O cotidiano é o espaço privilegiado dos assistentes sociais. Desse modo, o ensino teórico-prático pode ser considerado um momento de síntese de múltiplas determinações da formação e do exercício profissional que se expressa no movimento teórico-prático da profissão por meio do processo de supervisão e seus desafios. Portanto, o modo como os profissionais e estudantes entendem as suas realidades permite que eles organizem a sua existência e as suas relações com as coisas e as pessoas (MASCÊNA; LIMA; SOUSA, 2020).

A linguagem como instrumento profissional de excelência permite ao assistente social exercitar a comunicação interprofissional, além de centralizar em suas ações a família, atuar para facilitar o acesso aos direitos sociais, planejar e executar ações no âmbito da rede de cuidados, dentre outros. Logo, a disciplina estágio supervisionado é um locus privilegiado para a formação profissional. Os assistentes sociais inseridos na área de saúde, por exemplo, atuam em quatro grandes eixos, que devem ser compreendidos e articulados dentro de uma concepção de totalidade: atendimento direto aos usuários; mobilização, participação e controle social; investigação, planejamento e gestão; e assessoria, qualificação e formação profissional.

Em conformidade com os Parâmetros de Atuação de Assistentes Sociais na Saúde (2010), uma das principais ações a serem desenvolvidas pelos profissionais é a formulação de estratégias de



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

intervenção profissional, levando-se em conta a importância de dar subsídio à equipe de saúde quanto às informações sociais dos usuários (CFESS, 2010). Aqui, a comunicação se destaca. Há uma associação natural entre a comunicação e o processo de humanização na prática do Serviço Social.

O estágio supervisionado em Serviço Social é uma fase no processo de formação profissional do assistente social que possibilita aos discentes experienciar a relação entre teoria e prática e sua articulação nas dimensões ético-política, teórico-metodológica e técnico-operativa (SOUZA et al., 2020). É uma fase que requer supervisão sistemática ligada à atividade de estágio proporcionada pelo professor-supervisor e pelo profissional de campo onde o discente está inserido. Uma atividade que tem como base os planos de estágio elaborados de forma integrada – universidade e serviço.

Trata-se de uma disciplina obrigatória em Serviço Social, ratificada na Lei de Regulamentação da Profissão de 1993 e na Resolução nº 533/2008, nas Diretrizes Curriculares da Associação Brasileira de Ensino e Pesquisa em Serviço Social (ABEPSS) de 1996, bem como na Política Nacional de Estágio (PNE) (ABEPSS, 2010; SOUZA et al., 2020). Esclarece-se que um estágio é um componente importante para os alunos que desejam se tornar um assistente social. Durante um determinado estágio supervisionado, os alunos observam e auxiliam os profissionais. Eles aprendem a aplicar os conteúdos adquiridos em sala de aula no mundo real ao observar profissionais capacitados e praticar as habilidades que se esperam dele em situações da vida real, contribuindo para a construção de identidade profissional (MASCÊNA; LIMA; SOUSA, 2020).

Os estágios desempenham um papel fundamental para o discente ao determinar se o campo é o que ele pensava e se sente preparado. Caso não seja, ele disporá de tempo para mudar de área antes de completar os créditos necessários. Neste caso, os games são ferramentas pedagógicas que podem ser aplicados aos diferentes cenários de intervenção próprios dos assistentes sociais, antes da entrada do alunado em campo. Conseqüentemente, os jogos educativos podem auxiliar o estudante a desenvolver habilidades comportamentais necessárias ao desenvolvimento de boas práticas do trabalho social, como inteligência emocional, colaboração, criatividade, adaptabilidade e persuasão (JOHNSON, 2019).

Neste sentido, recorda-se que é pertinente o aperfeiçoamento das competências e habilidades, tanto de professores quanto de discentes, visando o pleno aproveitamento das condições digitais postas pelas instituições de ensino superior por meio de games, robótica etc. (GERALDO; CAVALHEIRO, 2018).

O desenvolvimento de jogos educativos aplicados ao Serviço Social pode explorar competências indispensáveis na prática do assistente social, como por exemplo, o desenvolvimento de plano de cuidados centrados no paciente, a modelagem das habilidades de linguagem e comunicação adequadas a diferentes situações de grupos em estado de vulnerabilidade à luz dos direitos humanos como crianças, pessoas com deficiências, pessoas idosas, mulheres, às pessoas que vivem com HIV ou tuberculose, as que fazem uso abusivo de drogas, entre outros. Desse modo,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

os games podem ajudar a aprimorar o ensino em curso visando o cuidado integral e humanizado às populações vulneráveis no contexto brasileiro ao direcionar sua aplicabilidade no preparo de estudantes para atuarem junto aos indivíduos e populações em fragilidade intensificada e seus fatores determinantes no âmbito individual e social.

Os estagiários de Serviço Social podem avaliar as necessidades dos usuários e auxiliá-los a obter os recursos necessários. Em um ambiente escolar, por exemplo, um estagiário pode ajudar o assistente social a buscar recursos para as famílias de estudantes afastados por licenças médicas, a fim de evitar a evasão escolar. Assim, os cenários de simulação com uso de games nos diferentes campos de intervenção do assistente social são pertinentes.

A simulação é uma técnica pedagógica que substitui uma experiência real por uma situação simulada com base nas necessidades do aluno, do currículo exigido e/ou outras demandas de capacitação que podem ser realizadas no espaço da sala de aula ou fora dela. Sinaliza-se, por exemplo, o uso de jogos de simulação com videogame para reprodução de atividades do mundo real com fins como capacitação, análise e previsão.

Nos Estados Unidos, outro tipo de simulação é a que reproduz como os complexos problemas sociais afetam a vida diária de cidadãos e suas famílias – a Simulação da Pobreza do Missouri *Action Community Network* ou a Simulação de Reentrada do Projeto HOPE (*Helping Offenders Pursue Excellence*) do Distrito Sul do Gabinete do Procurador dos EUA. Ambas as simulações empregam uma experiência baseada na comunidade, colocando os participantes no papel de uma pessoa que vive na pobreza ou uma pessoa recentemente libertada da prisão. Cada participante é colocado em situações em que deve fazer escolhas difíceis sobre suas atividades diárias e tem como objetivo promover a conscientização sobre as adversidades das populações vulneráveis (HITCKOCK, 2021).

Os exemplos mencionados anteriormente, podem auxiliar os futuros assistentes sociais a responder aos atuais desafios da prática de cuidados de saúde por meio da aprendizagem por simulação, como uma técnica de prática reflexiva educacional. Eles têm a oportunidade de praticar cenários do mundo real em um espaço seguro e estruturado, receber feedback e refletir sobre suas habilidades (SOLLARS; XENAKIS, 2021).

Na última década, ampliou-se na indústria de jogos – particularmente dentro de jogos desenvolvidos de forma independente – um novo gênero conhecido como jogos de empatia, que são projetados para mergulhar o jogador em uma experiência particular para que o jogador possa ter empatia com o assunto ou protagonista do jogo. Jogos como *Depression Quest* (um jogo sobre a experiência de ter depressão), *That Dragon, Cancer* (um jogo sobre a experiência de um casal com o diagnóstico e tratamento de câncer de seu filho), *Papo e Yo* (um jogo sobre abuso infantil) compõem esse gênero.

O assunto de um jogo de empatia pode abranger desde doenças mentais a pobreza sistêmica (JOHNSON, 2019). Importante ressaltar que não há como ter um ganhador nesses jogos, pois eles são experiências interativas projetadas para lançar luz sobre uma experiência que de outra



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

forma seria isolada. Ao contrário das simulações, que muitas vezes são projetadas especificamente para a sala de aula por empresas, os jogos de empatia são desenvolvidos por equipes menores de pessoas que viveram a experiência de seus jogos.

Uma simulação de realidade virtual (RV) para pacientes com câncer pode ajudar os estudantes a entenderem como se sente o paciente submetido a um processo de quimioterapia, isto é, sentir náuseas ou tonturas facilmente. Embora esta simulação de empatia possa ser uma ferramenta de ensino altamente eficaz e envolvente, não é um verdadeiro jogo de empatia. O *That Dragon, Cancer* foi projetado pelos pais de uma criança pequena que foi diagnosticada com um tumor cerebral. É, basicamente, um memorial interativo criado pelos pais para o filho, como um caminho que conduz os jogadores em uma saga extremamente intimista pelos altos e baixos do tratamento, as esperanças e as frustrações com o inevitável. Contudo, é mais uma ferramenta de conscientização e construção de comunidade para outros pacientes com câncer e suas famílias.

Em uma cena do jogo *That Dragon, Cancer*, o jogador, agindo como o pai do menino, está sentado em um quarto de hospital enquanto seu filho chora. Não há nada na sala que vá o fazer parar de chorar ou permitir que você, como jogador-pai, acalme seu filho. O jogador pode clicar ao redor, mas não há resolução. Este exemplo, tirado da vida real do idealizador do jogo, cria uma resposta emocional que uma simulação baseada em sintomas reais não permite (JOHNSON, 2019).

No Brasil, no campo da saúde, apresentam-se experiências exitosas nos chamados “hospitais simulados”, ou seja, a aplicabilidade das novas tecnologias em simulação realística. Essas experiências estão contribuindo de forma significativa na formação do futuro profissional que, por meio da reconstituição da realidade hospitalar, desenvolve nos alunos competências antes que eles iniciem os cuidados a pacientes reais e permite que os alunos sejam expostos a um conjunto representativo de experiências do paciente, agilizando o desenvolvimento de suas habilidades, aumentando suas competências e facilitando o hábito de reflexão contínua na prática e no desenvolvimento da identidade profissional.

Nessa perspectiva, vale registrar que essas experiências no Serviço Social são pouco exploradas. Caputi (2016) sinaliza que o compromisso de construir uma formação profissional de qualidade baseada no projeto ético-político do Serviço Social incluindo o processo de supervisão de estágio, de forma direta e sistemática, na sua totalidade, requer pensar, obrigatoriamente, o estágio supervisionado para além de um simples cumprimento de carga horária, pois antes se constitui em um espaço de síntese dialética da formação e trabalho profissional, o que torna primordial a motivação para o exercício profissional com criatividade e comprometimento com a dinâmica da realidade.

CONSIDERAÇÕES

É notório que os jogos educativos como instrumentos de metodologia ativa de ensino se consolidam e se expandem para além das fronteiras da educação básica de ensino. Compreende-se



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

que a abordagem das metodologias ativas de ensino com interface entre tecnologia digital, educação e games possibilita um caminho de inovação no processo de ensino- aprendizagem no campo social.

No âmbito do Serviço Social, o cotidiano é o locus privilegiado para a intervenção do assistente social. Assim, o estudo demonstra que é oportuno o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras direcionadas ao ensino da prática. É importante que os estudantes possam aumentar a sua autoestima, a segurança no manejo técnico-operativo e a exploração de sua dimensão criativa, agilizando o desenvolvimento de suas habilidades, aumentando suas competências e facilitando o hábito de reflexão contínua na prática e no desenvolvimento da identidade profissional. Portanto, é preciso ampliar as possibilidades pedagógicas.

Assim posto, vislumbra-se a disciplina: Estágio Supervisionado, como uma fase com potência para aplicação dos jogos educativos e simulação realística, tanto na dimensão da supervisão acadêmica quanto na de campo.

Conclui-se que, no ensino superior, em especial, na área de Serviço Social, a disciplina estágio supervisionado deve se beneficiar dando enfoque às realidades virtuais com simulações com jogos em sala e fora dela. Para tal, é necessário ampliar investimentos financeiros e de recursos humanos para consolidação e desenvolvimento de novas tecnologias direcionado à formação de novos assistentes sociais.

REFERÊNCIAS

ABEPSS - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ENSINO E PESQUISA EM SERVIÇO SOCIAL. **Política Nacional de Estágio da Associação Brasileira de Ensino e Pesquisa em Serviço Social**. Brasília: ABEPSS, 2010. Disponível em: http://www.cfess.org.br/arquivos/pneabepss_maio2010corrigida.pdf. Acesso em: 13 nov. 2021.

BRASIL. **Lei nº 8.862, de 7 de junho de 1993**. Dispõe sobre a profissão de Assistente Social e dá outras providências. Brasília, DF: Portal do Planalto, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8662.htm. Acesso em: 10 nov. 2021.

CAPUTI, L. Supervisão de estágio em Serviço Social: significâncias e significados. **Revista Katálysis**. v. 19, n. 3, p. 389-394, 2016. Doi: <https://doi.org/10.1590/1414-49802016.003.00009>

CFESS - CONSELHO FEDERAL DE SERVIÇO SOCIAL. **Código de Ética do/a Assistente Social**. 10. ed. Brasília: CFESS, 2012.

DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Doi: <http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>.

FLICK, E. **Triangulation in Qualitative Research**. Londres: Sage, 2004. p. 178-183.

GERALDO, A. P.; CAVALHEIRO, K. C. Games educacionais na escola entre possibilidades e desafios. **CIET: EnPED**, São Carlos, p 1-12, maio 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/484>. Acesso em: 12 jul. 2021.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SERVIÇO SOCIAL: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES
Andrea Frossard, Aline Baptista de Aguiar

HITCKOCK, L. I. Learning Social Work Skills From Simulations. *Social Work Today*. **ENews**, 2021. Disponível em: https://www.socialworktoday.com/news/enews_0917_1.shtml. Acesso em: 12 nov. 2021.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2018/2019**. Rio de Janeiro: IBGE, 2021. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101794_informativo.pdf. Acesso em: 12 jun. 2021.

JOHNSON, A. **Using Empathy Games in the Social Sciences**. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2019/11/using-empathy-games-in-the-social-sciences>. Acesso em: 2 ago. 2021.

KIMURA, G. 21 games que marcaram a infância nos anos 90: não importa se ps1, nintendo ou sega: isso era diversão! **Claudia**, 4 set 2016. Disponível em: <https://claudia.abril.com.br/suavida/21-games-que-marcaram-a-infancia-nos-anos-90/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

LIMA, V. V. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. **Interface – Comunicação, Saúde, Educação**, v. 21, n. 61, p. 421-434, 2017. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/1807-57622016.0316>

MASCÊNA, M. do S.; LIMA, I. B. de; SOUSA, M. N. A. de. Uso de metodologias ativas no curso de serviço social – relato de experiência. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, v. 10, n. 1, p. 40-44, jan./mar. 2020. Disponível em: <https://www.gvaa.com.br/revista/index.php/REBES/article/view/7673> Acesso em: 15 nov. 2021

MINAYO. M. C. de S. **Pesquisa Qualitativa em Saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.p. 406.

PAIVA, M. R. F. *et al.* Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE – Revista de Políticas Públicas**, Sobral. v. 15, n. 2, p. 145-153, jun./dez. 2016. Disponível em: https://lagarto.ufs.br/uploads/page_attach/path/11956/Livro_Metodologias_Ativas_de_Ensino.pdf. Acesso em: 15 nov. 2021.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012. 575 p.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2016.

SILVA, J. B. *et al.* Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, n. 15, p. 780-791, 2018. Doi: <https://doi.org/10.15536/thema.15.2018.780-791.838>.

SILVA, M. J.; PEREIRA, M. V.; ARROIO, A. O papel do Youtube no ensino de ciências para estudantes do ensino médio. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**, v. 7, n. 2, p. 35-55, maio/ago. 2017. Disponível em: <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/recm/article/view/4560/2524>. Acesso em: 15 nov. 2021.

SOLLARS, E. D.; XENAKIS, N. Simulation-Based Continuing Education in Health Care Social Work: a case study of clinical training innovation. **Clinical Social Work Journal**, p. 1-10, 3 may, 2021. Doi:10.1007/s10615-021-00806-y.

SOUZA, C. A. *et al.* O estágio supervisionado em Serviço Social na atenção básica de saúde: a construção de um fluxo integrado de atendimento às gestantes. **Revista Serviço Social em Perspectiva**, Montes Claros, MG, v. 4, n. 1, p.232-241, jan./jun. 2020 Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/sesoperspectiva/article/view/2564/287> Acesso em: 15 nov.2021.