



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB METODOLOGIAS ATIVAS NA MONITORIA DE PSICOLOGIA DA APRENDIZAGEM

José Ailton Gomes de Oliveira;
Danyelle Gonzaga Monte da Costa

Programa de Monitoria

CCHLA - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva apresentar o impacto quanto à motivação, retenção e interações de grupo, que as metodologias ativas proporcionaram durante o acompanhamento do componente curricular obrigatório Psicologia da Aprendizagem, esse possui relevante importância à prática docente, e que é ofertada no 2º período do Curso de Licenciatura em História. Especificamente durante a monitoria realizada nos períodos letivos de 2023.2 e 2024.1. O enfoque principal foi a elaboração de atividades integradas de gamificação. Os jogos: “Maratona de Psicologia da Aprendizagem” e “Desafio Psicolúdico” - recursos pedagógicos que foram utilizados como uma das avaliações da segunda unidade da disciplina. Destaca-se a eficácia das metodologias ativas em promover a participação dos(as) discentes em sala de aula e como podem impactar diretamente a redução das taxas de evasão. A aplicação objetivou promover dinâmicas de grupo e a integração entre teoria e prática, por meio de atividades lúdicas que facilitam a assimilação dos conteúdos. Também se avaliou tal aplicação ao término a partir de um questionário, cujos resultados foram positivos.

METODOLOGIA

O estudo possui uma abordagem qualitativa com foco na experiência prática. Foi utilizado a ferramenta virtual Quizlet para a criação do jogo “Maratona de Psicologia da

Aprendizagem”, no qual 42 quizzes interativos promovem desafios em grupo. Além disso, foi elaborado o jogo de tabuleiro “Desafio Psicolúdico”, metodologia inovadora para a

disciplina supracitada, adaptada a partir de jogos convencionais, pois no tabuleiro foram adicionadas casas com desafios, no qual o discente desafiado responde uma pergunta sobre um(a) dos(as) oito teóricos(as) estudados(as) durante o desenvolvimento dos seminários. As questões dos testes foram coletadas a partir de informações disponíveis nos trabalhos escritos das apresentações dos grupos, que utilizaram referências confiáveis disponibilizadas pela monitoria. As dinâmicas foram realizadas em parceria contínua com a docente titular da disciplina, garantindo o acompanhamento direto das demandas dos alunos e o ajuste das atividades conforme suas necessidades.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na avaliação do impacto da gamificação durante as sessões de monitoria, destacou-se como a abordagem favoreceu a participação dos discentes, maior interatividade entre eles e motivou o engajamento nas aulas - conforme as imagens apresentadas abaixo.

Houve uma melhoria na comunicação entre discentes e a docente, possibilitada pela abertura de novos canais de interação. Ademais, a criação de um ambiente de aprendizagem mais atrativo e estimulante reduziu a evasão. Para além das atividades de monitoria, desenvolveu-se uma avaliação interativa, seguindo a essência das contribuições teóricas estudadas na disciplina, como a teoria de Vigotsky da abordagem histórico-cultural e a mediação social na aprendizagem, Henri Wallon e e a importância das emoções no processo educativo. Seguindo também com o que afirma Paulo Freire: "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção."

Imagem - 1



Imagem - 2



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A monitoria, portanto, foi fundamental para a fluidez do desenvolvimento da disciplina, oferecendo suporte técnico e teórico aos discentes. A atividade de gamificação mostrou-se uma ferramenta eficaz para a avaliação, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo. Além disso, a monitoria garantiu que todos os recursos necessários, como o data-show, estivessem disponíveis, assegurando a qualidade dos seminários e o seu desenvolvimento. A integração entre teoria e prática, facilitada pelas atividades de monitoria, contribuiu significativamente para o aprofundamento do conhecimento sobre Psicologia da Aprendizagem no Curso de História.

REFERÊNCIAS

BOCK, A. M. FURTADO, O. TEIXEIRA, M.L.T. Psicologias: Uma introdução ao estudo da Psicologia. 14ª.ed. São Paulo: Saraiva, 2008.

GIACOMONI, Marcello Paniz & PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). Jogos e ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.