RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB PESQUISA EM JOGO: UMA FERRAMENTA INOVADORA NA MONITORIA DE METODOLOGIA DO TRABALHO CIENTÍFICO

Shirley Felizardo Araripe;
Alzira Karla Araújo da Silva;
Febrânia Fernandes Vieira Braga (PPGCI/UFPB)

Programa de Monitoria
CCSA - Centro de Ciências Sociais Aplicadas Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

Este resumo expandido reflete a experiência de monitoria no projeto "Metodologia do Trabalho Científico: teoria e prática e o uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem" nos semestres 2023.2 e 2024.1, no componente curricular Metodologia do Trabalho Científico (MTC) ministrado para turmas do curso de Biblioteconomia da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

O conteúdo programático de MTC oferece os alicerces necessários sobre conhecimento científico, trabalho científico, pesquisa bibliográfica, métodos científicos e normas técnicas de documentação. Com esse conhecimento, os discentes desenvolvem habilidades para identificar o discurso científico e os tipos de comunicação científica, desenvolver pesquisa bibliográfica e utilizar fontes de informação. Adquire competências para elaborar resumos, fichamentos e desenvolver um trabalho científico de acordo com as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

Todavia, considerando que o componente é ministrado no primeiro período, e que, na maioria das vezes, os discentes não vivenciaram a pesquisa científica e desconhecem a estrutura e a normalização de trabalhos científicos, o uso de metodologias ativas tornam-se fundamentais para aproximar a sala de aula para as necessidades e realidades desses alunos. Dessa forma, a monitoria contribui para desenvolver e incorporar metodologias ativas em sala de aula. A gamificação e outras dinâmicas possibilitam, segundo Lessa (2020), uma visão diferenciada do processo ensino e aprendizagem, e promove uma formação crítica.

METODOLOGIA

O componente MTC foi ministrado pela docente, acompanhada de estagiária e monitora. A metodologia incluiu exercícios práticos sobre tipos de pesquisa e normas da ABNT e fórum de discussão on-line. Materiais complementares foram recomendados como vídeos do YouTube e o podcast DescompliCast, software para criação de mapa conceitual (CmapTools) e gestão do tempo (metas SMART e matriz de Eisenhower).

Além disso, houve visita guiada à Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da UFPB, Biblioteca Central da UFPB e Laboratório Biblioteca Escola (LABE) do curso de Biblioteconomia para manuseio de meios de acesso a informação. Ocorreram oficinas com a equipe do projeto de extensão Descomplica TCC sobre normalização e currículo Lattes e palestras sobre fontes de informação digitais e assessoria acadêmica, visando despertar motivação, interesse e visão de futuro.

Os discentes participaram de gincana e jogaram o "Norma a Norma" e o "Pesquisa em Jogo". Este último, elaborado nessa monitoria e baseado em conteúdos de metodologia científica. Composto por 46 cartas, alude sobre métodos, classificação, técnicas e instrumentos de coleta e análise de dados de pesquisa. Nas regras, o jogo ocorre em dupla ou grupos, que recebem cinco cartas e competem para reunir conjuntos completos das diferentes categorias. Os jogadores podem solicitar cartas e ler conceitos associados. Promove interação e aprendizagem lúdica. É um produto inovador no componente MTC.

Para avaliar as atividades, os discentes responderam formulários de feedback referente ao "Pesquisa em Jogo" e ao componente curricular MTC, identificando percepções que permitem melhoria contínua no ensino e na monitoria.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A aplicação de metodologias ativas revelou-se eficaz em promover um aprendizado envolvente e integrativo. No feedback os discentes indicaram satisfação com o "Pesquisa em Jogo" (Figura 1). Registraram que a experiência "aumentou sua vontade de aprender mais sobre a disciplina" (95,7%), "é uma ferramenta útil para melhorar o ensino e aprendizagem sobre metodologia científica" (100,0%) e "aplicaram os conhecimentos adquiridos na disciplina durante o jogo" (100,0%).

A dinâmica do jogo (Figura 2), inspirada no "Norma a Norma" (produto da monitoria anterior), tornou a aprendizagem mais fácil, estimulante, colaborativa e prática, conforme relatos: "o jogo deixou os conceitos mais fáceis", "estimula nosso aprendizado", "desperta curiosidade", "tem uma interação com os colegas", "fez com que eu pudesse colocar em prática o meu entendimento sobre o que foi discutido em sala de aula", "legal relembrar o conteúdo de uma forma divertida".

A gamificação proporciona concentração, engajamento e motivação pelo aprendizado. A metodologia, conforme Japiasu e Rached (2020), incentiva o desempenho ativo dos estudantes e transforma a aprendizagem em um processo lúdico e prazeroso. Essas vantagens foram validadas pelas reações positivas de alegria, espírito esportivo, motivação, criatividade, autoconfiança e superação, registradas pelos discentes após a experiência.

No feedback do componente MTC, por sua vez, 90,9% (2023.2) e 95,2% (2024.1) dos discentes consideraram "excelente" e os demais "bom" a organização e o planejamento da disciplina.

Ressaltaram domínio do conteúdo, metodologia e trabalho em equipe. Entre as dinâmicas destacaram podcast e jogos, seguidos por gincana (Figura 3) e atividades práticas. Ademais, todos os discentes lograram êxito e apenas um foi para prova final. Os resultados corroboram a afirmação de Curvo, Mello e Leão (2023) de que a inovação nas metodologias pode transformar a forma como os conteúdos são ensinados e assimilados.

As atividades desenvolvidas demonstraram que a gamificação enriquece o processo de ensino e, mediado pela monitoria, cria um ambiente educacional propício para o desenvolvimento acadêmico no ensino superior.

FIGURA 1 - Produto da Monitoria "Pesquisa em Jogo"

Fonte: Acervo pessoal (2024)

FIGURA 2 – Gamificação "Pesquisa em Jogo" com os discentes (2024.1)

Fonte: Acervo pessoal (2024)

FIGURA 3 – Gincana sobre as normas da ABNT (2023.2)

Fonte: Acervo pessoal (2024)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A monitoria em Metodologia do Trabalho Científico demonstra seu papel no uso das diferentes estratégias para potencializar o aprender. As atividades realizadas estimularam a participação e refletiram em um ambiente educacional dinâmico e colaborativo.

A utilização de metodologias ativas de gamificação inovadoras em MTC, como o Pesquisa em Jogo, destacou-se como uma estratégia efetiva de aprendizagem. O feedback positivo dos discentes evidencia que o jogo facilita a assimilação de conteúdos.

A inovação nas metodologias pedagógicas em MTC enriquecem e tornam significativo o ensino,

melhora o engajamento e fortalece a aprendizagem. Contribui para o interesse e a permanência dos discentes no componente curricular e no curso de graduação.

Destarte, a experiência na monitoria evidencia que a proximidade com os demais alunos pela própria condição de aprendiz, favorece as atividades de apoio ao ensino e de mediação da aprendizagem. Torna-se um impulso para a formação continuada e a docência.

REFERÊNCIAS

CURVO, E. F.; MELLO, G. J.; LEÃO, M. F. A gamificação como prática de ensino inovadora [...]. Cuadernos de Educación y Desarrollo, Portugal, v. 15, n. 6, p. 4972–4994, 2023.

LESSA, B. Aplicação de metodologias ativas de aprendizagem no ensino de fontes de informação no curso de biblioteconomia. Biblos, Rio Grande, v. 33, n. 1, p. 182-200, jan./jun. 2019.

JAPIASSU, R. B.; RACHED, C. D. A. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. Revista Educação em Foco, Amparo, n. 12, p. 49-60, 2020.