



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB NOVAS TECNOLOGIAS DE APRENDIZAGEM: UMA EXPERIÊNCIA PARA ALÉM DA MONITORIA

Lucas Raphael da Costa Queiroz;
Mateus David Finco

Programa de Monitoria

CE - Centro de Educação Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

O programa de monitoria visa integrar os monitores à prática docente, incentivando-os a colaborar com o docente e outros participantes na construção do conhecimento. Os monitores também devem desenvolver recursos pedagógicos e mediar desafios relacionados ao aprendizado. Baseado nestas ideias e nas vivências experienciadas, este relato de experiência foi desenvolvido.

De acordo com Silva, Prates e Ribeiro (2016), as tecnologias de aprendizagem ampliam as possibilidades de ensino, motivam os alunos com as diferentes possibilidades de apresentação de um novo conteúdo, promovem o aprendizado a distância e em tempo real, oferecem simulações e ambientes virtuais de aprendizagem e aumentam o engajamento com gamificação e metodologias ativas. Bem como, também é possível usar inteligência artificial para adaptar o ensino às necessidades do aluno e integrar recursos multimídia para tornar o aprendizado mais dinâmico.

A disciplina Novas Tecnologias de Aprendizagem tem como principal objetivo promover reflexões entre os discentes do curso de Psicopedagogia sobre o uso de tecnologias voltadas para a aprendizagem, bem como incentivar a criação e aplicação de recursos tecnológicos específicos para essa área. Para que este objetivo possa ser alcançado, outros específicos foram elencados, assim como, investigar e implementar soluções que ofereçam alternativas para a aprendizagem, examinar as potencialidades e limitações das tecnologias no contexto de atuação da Psicopedagogia, e desenvolver e testar produtos digitais e virtuais com o intuito de otimizar os processos de aprendizagem.

METODOLOGIA

Este trabalho refere-se a um relato de experiência, realizado nos períodos letivos 2023.2 e 2024.1, tendo como principais estratégias metodológicas, assistência estratégica ao docente da disciplina, auxílio e colaboração no planejamento e desenvolvimento das atribuições didáticas. A participação constante em todas as aulas expositivas dialogadas com o docente da disciplina. Assim como suporte acadêmico aos discentes durante a criação de apresentação de seminários. Realizou-se visita à biblioteca setorial do Centro de Educação (CE), bem como à biblioteca central com os discentes para fomentar o incentivo à pesquisa acadêmica através de livros. Assim como visita de campo ao Laboratório de Fabricação Digital da Universidade Federal da Paraíba (FABLAB).

Ao final do semestre 2023.2 ocorreu, a 1ª Feira de Tecnologias na Educação e Psicopedagogia na praça Mariele Franco, dentro do CE, onde os estudantes foram orientados a trazerem ideias voltadas a

utilização de tecnologias para o auxílio na aprendizagem, cada grupo recebeu um estande para expor sua ideia ao público, e foram avaliados e premiados nos seguintes critérios, Inovação, Criatividade, Interatividade e Melhor Proposta Psicopedagógica. No semestre de 2024.1 ocorreu a 2ª Feira de Tecnologias na Educação e Psicopedagogia seguindo os mesmos ritos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No que se refere ao período letivo 2023.2, toda a monitoria transcorreu como planejado, as atividades realizadas na disciplina ocorreram todas de forma presencial, no semestre 2024.1 devido a greve dos professores na UFPB as atividades levaram um maior tempo para começar. Participar ativamente da construção de conhecimento com os discentes trouxe aprendizados significativos sobre paciência, comunicação assertiva, trabalho em grupo, atitude positiva e flexibilidade. Dentro da sala de aula, após a explicação dos conteúdos, momentos de partilha eram realizados para aprofundamento do conteúdo ministrado. Um dos pontos a serem ressaltados, se refere a aplicação de atividades constantes referentes a temática, incentivando a contínua busca por novos conhecimentos e aperfeiçoamento do aprendizado. Após a ida a biblioteca setorial do CE, os alunos foram encorajados a criarem resumos simples para a publicação em eventos gratuitos internacionais. Um marco a ser mencionado na monitoria foi a visita ao FABLAB que foi capaz de expandir os horizontes de ideias dos discentes sobre a criação sustentável e econômica de recursos psicopedagógicos para serem utilizados em sua prática psicopedagógica, tanto em estágios obrigatórios, como para além da universidade. Outra atividade realizada que trouxe bastante reflexão sobre a prática pedagógica na monitoria, sucedeu através da utilização de 3 websites com jogos online onde os discentes deveriam selecionar 3 jogos e imaginarem uma situação hipotética de atendimento psicopedagógico, e trazer para a turma as principais habilidades desenvolvidas por cada jogo, para Liska (2019) nos dias atuais jogos digitais são vastamente utilizados para entretenimento, sendo através desses jogos, que os indivíduos podem se envolver em histórias, participar de diálogos, resolver problemas e vivenciar diversas interações, imersos nos universos que essas experiências proporcionam. Associar isto a momentos de aprendizagem pode ter benefícios no que diz respeito à motivação e incentivo à participação durante do processo de ensino-aprendizagem (Kapp, 2012).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ser capaz de participar do programa de monitoria proporcionou um maior entendimento do exercício da docência em toda sua extensão de atuação ao planejar, construir, e organizar as práticas didáticas junto ao professor. O assessoramento ao docente permite uma vivência direta das atribuições didáticas relacionadas à disciplina. Nesse contexto, a atuação da monitoria torna-se essencial, desempenhando o papel de intermediadora entre discentes e docentes, facilitando a comunicação entre as partes. Essa mediação contribui para um processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e significativo, minimizando as dificuldades de compreensão dos conteúdos ministrados e das atividades propostas ao longo do semestre letivo.

REFERÊNCIAS

KAPP, K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, John Wiley & Sons, 2012.

LISKA, G. J. R. Gamificação e ensino do léxico na aprendizagem da língua portuguesa. *Revista Desenredo*, [S.l.], v. 15, n. 2, 2019. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/8695>.

SILVA, I. DE C. S. DA; PRATES, T. DA S.; RIBEIRO, L. F. S. As Novas Tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. *Em Debate*, n. 15, p. 107–123, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/emdebate/article/view/1980-3532.2016n15p107>.