XXVII Encontro de Iniciação à Docência
https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

ARTIGO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB

A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE INSERÇÃO TERRITORIAL ACADÊMICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA MONITORIA EM POLÍTICAS EDUCACIONAIS

Ana Carla Ortega Pereira[1]; Anne Beatriz Santos Torres[2]
Profa. Dra. Aline Carvalho de Almeida[3] (Orientadora); Prof. Dr. Éder Dantas[4] (Colaborador)

Programa de Monitoria - Estudos de Política Educacional em Psicopedagogia
CE - Centro de Educação, Campus I - João Pessoa – PB

INTRODUÇÃO

O componente curricular "Estudos de Política Educacional em Psicopedagogia", situado no curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), apresenta aos discentes uma estrutura teórica densa, como também costuma ter discussões com temas mais subjetivos. O conteúdo programático abrange desde as teorias do Estado (liberalismo, neoliberalismo), passando pelo sistema de financiamento da educação (FUNDEB, FUNDEF), até a análise da legislação (LDB, BNCC) e da gestão escolar. Historicamente, disciplinas com esta característica podem gerar desafios de engajamento, ansiedade e uma perceptível dificuldade na conexão entre a teoria e a prática cotidiana (Silva et al., 2021). A complexidade dos temas, somada à barreira da linguagem acadêmica, pode intimidar o discente, influenciando sua permanência e seu sucesso acadêmico.

Nesse contexto, o Programa de Monitoria, conforme as diretrizes do Edital N° 12/2025-PRG-CPPA do XXVII ENID, é apresentado como um espaço fundamental para socializar atividades voltadas ao apoio discente. No entanto, este trabalho argumenta que, diante

dos desafios psicopedagógicos observados, a monitoria não pode se restringir à sua função tradicional de "tira-dúvidas" ou plantão. Ela deve evoluir para se tornar um laboratório de inovação pedagógica e um espaço de acolhimento ativo.

Alinhados ao tema do XIII Encontro Unificado, "A UFPB e a inserção territorial em ensino, pesquisa e extensão", propomos uma reinterpretação do conceito de "inserção territorial" no âmbito acadêmico. Defendemos que essa inserção não se limita ao espaço físico externo à universidade, mas significa, primeiramente, "adentrar o território" do aluno. Isso implica compreender suas barreiras, sejam elas cognitivas, psicopedagógicas ou motivacionais, e adaptar a linguagem e as metodologias de ensino para garantir sua permanência e sucesso.

Para efetivar essa inserção, adotamos a gamificação como estratégia central. A gamificação é definida como o uso de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012), com o objetivo de promover o engajamento e a motivação. A literatura aponta seu potencial para transformar a aprendizagem em um processo ativo (Moran, 2022) e para satisfazer necessidades psicológicas básicas de competência, autonomia e relacionamento (Deci; Ryan, 2000), que são cruciais para a motivação intrínseca (Saleem et al., 2022; Zeybek; Saygi, 2024).

Diante disso, o objetivo geral deste artigo é relatar e analisar a experiência da monitoria na aplicação de metodologias ativas e de gamificação como ferramentas de engajamento no referido componente curricular. Os objetivos específicos são: (1) descrever detalhadamente o planejamento, a execução e os artefatos pedagógicos das dinâmicas lúdicas implementadas (RPG, Simulação ONU, Paródias e Caça ao Tesouro); (2) refletir sobre os desafios práticos e os resultados da atuação da monitoria; e (3) discutir o papel da monitoria gamificada como estratégia efetiva de "inserção territorial" acadêmica e psicopedagógica.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência com abordagem qualitativa, focado na prática da monitoria. As ações foram desenvolvidas pelas monitoras do componente "Estudos de Política Educacional em Psicopedagogia" ao longo dos semestres 2024.2 (iniciado em dez/2024) e 2025.1 (encerrado em set/2025). A disciplina foi conduzida pela Profa. Dra. Aline Carvalho de Almeida, contando com a colaboração do Prof. Dr. Éder Dantas a partir de fevereiro de 2025.

A metodologia de trabalho da monitoria foi dividida em duas frentes principais: o suporte pedagógico-administrativo e a implementação de inovações pedagógicas gamificadas.

O Papel da Monitoria: Suporte e Co-planejamento

A base da nossa atuação consistiu no suporte direto aos docentes e discentes. Realizamos reuniões semanais de planejamento com os professores para alinhar estratégias, discutir o andamento da turma e preparar as avaliações. Administrativamente, ficamos responsáveis por alimentar e atualizar o SIGAA, o que incluía a postagem de textos de apoio, a adaptação de materiais (slides) e a abertura de tarefas (como resumos e mapas mentais).

Essa atuação exigiu constante flexibilidade. Em janeiro de 2025, por exemplo, a baixa frequência devido a uma greve de ônibus exigiu a reorganização das aulas. Em fevereiro, a entrada do Prof. Éder Dantas demandou um replanejamento para integrar duas abordagens docentes. Além disso, prestamos auxílio direto em aulas expositivas tradicionais (ex.: "Introdução à política educacional", "FUNDEF e FUNDEB", "LDB") e no suporte a palestrantes convidados, como a Adv. Miria Calado (sobre o ECA) e o Assessor Financeiro do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba (sobre financiamento na prática). Uma intervenção direta ocorreu em março de 2025, quando houve a necessidade da alteração dos slides base da aula de LDB para adicionar "jogos de atenção", quebrando a monotonia da exposição e auxiliando na resolução de questões de concurso em sala.

A Gamificação como Estratégia Pedagógica Sequencial

O foco da inovação da monitoria foi a estruturação de um percurso pedagógico gamificado, onde as dinâmicas não foram eventos isolados, mas uma sequência lógica de engajamento, detalhada a seguir:

Fase 1: Quebra-Gelo Conceitual (RPG de Personagens)

Nas aulas inaugurais (02/12/2024 e 09/06/2025), implementamos uma dinâmica de RPG (Role-Playing Game). Os alunos recebiam fichas de "personagens" representando figuras da política (direta ou indireta) mundial (ex.: Malala Yousafzai, Gabriela Mistral, Jean Piaget, Rosa Parks, João Goulart, Getúlio Vargas, Adela Zamudio) e deviam interagir e se apresentar a partir da perspectiva de seu personagem. O objetivo era introduzir figuras que muitas vezes não são citadas diretamente em livros, ou até mesmo não relacionamos com política educacional,

trazendo conceitos abstratos (liberalismo, neoliberalismo, visão crítica da educação) de forma lúdica, reduzindo a ansiedade inicial e promovendo a interação da turma.

Fase 2: Síntese Criativa (Avaliação por Paródias)

Em fevereiro de 2025, a primeira avaliação formal foi substituída por uma atividade de paródias, que já foi implementada pela docente em semestres anteriores. Os alunos, em grupos, deveriam criar e apresentar letras de músicas conhecidas, adaptando-as para os temas já estudados (financiamento, privatização, Estado). As monitoras orientaram os grupos na formulação dos conceitos e auxiliaram os docentes na avaliação, que foi dividida entre os dias 10 e 11 de fevereiro. Esta atividade moveu os alunos da simples memorização para a síntese criativa.

Fase 3: Introdução à Docência e Revisão (Aula de BNCC e Caça ao Tesouro)

Com a finalidade de proporcionar mais autonomia, as monitoras contribuíram ativamente para elaboração de aulas sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nos dias 01/04/2025 e 02/09/2025. Para isso, preparamos os slides, selecionamos os textos e, para fins de exemplificação, apresentamos trabalhos que nós mesmas havíamos realizado quando alunas da disciplina e fizemos uma dinâmica de decodificação dos códigos da BNCC. Como fechamento do tema, organizamos uma "Caça ao Tesouro" (07/04/2025 e 09/09/2025). As turmas foram divididas em times que deveriam decifrar pistas (relacionadas ao conteúdo da BNCC) para encontrar "tesouros" (recompensas simbólicas). A atividade promoveu uma revisão colaborativa, energética e de baixo estresse antes das avaliações formais.

Foco em Acessibilidade e Inclusão

Além das dinâmicas de grupo, um pilar central da nossa atuação foi garantir a "inserção territorial" por meio da acessibilidade pedagógica. Durante todo o período, estivemos atentas às dificuldades e necessidades especiais dos alunos. Destaca-se o trabalho focado na inclusão de uma discente com deficiência visual (baixa visão). Para garantir sua participação plena, realizamos a adaptação de materiais, o que incluiu:

- Adaptação de Slides: Todos os slides utilizados nas aulas expositivas foram reformatados (ex.: fontes ampliadas, alto contraste) para permitir a leitura da aluna.
- Adaptação de Avaliações: As atividades e provas foram igualmente adaptadas para formatos acessíveis, garantindo condições de igualdade na avaliação.

Essa atenção às necessidades específicas, como a de evitar estímulos sonoros abruptos (palmas) em respeito a outras sensibilidades, foi uma prática constante, mostrando o papel da monitoria em criar um ambiente de aprendizagem verdadeiramente inclusivo.

Estudo de Caso Metodológico: A Simulação da ONU (MUN)

A atividade mais complexa e central da nossa intervenção foi a "Simulação da ONU" (Modelo MUN), utilizada como avaliação principal nos dois semestres (realizada em fev-mar e jul/2025). Esta dinâmica exigiu dos alunos uma pesquisa aprofundada, posicionamento crítico e habilidades de negociação sobre temas de política educacional global.

O papel da monitoria foi crucial para viabilizar esta atividade. O nível de ansiedade dos discentes era alto; muitos nunca haviam participado de algo similar. Para garantir o sucesso da dinâmica e a qualidade acadêmica, as monitoras desenvolveram um aparato pedagógico completo, que incluía:

- Guia Explicativo: Um documento detalhado explicando o que é uma MUN, as regras de debate (ex.: moções, direito de resposta) e o cronograma.
- Documentos-Modelo: Criamos exemplos comentados de "Posicionamento Inicial" e "Resolução Final", os dois documentos oficiais que as delegações (países) precisavam produzir.
- Critérios de Avaliação: Elaboramos, em conjunto com os docentes, a ficha de avaliação que seria usada, detalhando os critérios (ex.: fidelidade ao país, qualidade da argumentação, habilidade de negociação).
- Orientação Intensiva: Realizamos plantões de dúvidas específicos para a Simulação, tanto em sala (10/02) quanto fora dela, para orientar os grupos na pesquisa e na redação dos documentos.

Esta atividade, embasada em modelos oficiais (United Nations; Krein; Rönker, 2021), moveu a disciplina do campo teórico para a prática diplomática e política.

Avaliação e Coleta de Feedback

Além da participação na avaliação das dinâmicas, as monitoras realizaram "atividades de revisão" pré-provas (ex.: 28/07/2025 e 08/09/2025), que tiveram alta adesão. Para avaliar a eficácia da principal dinâmica, a pedido da Profa. Aline, desenvolvemos e aplicamos um formulário de feedback (24/02/2025) para que os discentes avaliassem anonimamente a experiência da Simulação da ONU, cujos resultados são discutidos a seguir.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A implementação deste modelo de monitoria ativa gerou resultados qualitativos significativos, mas também expôs desafios práticos que exigiram reflexão constante sobre nossa prática.

O resultado mais evidente foi a mudança na cultura da sala de aula. As aulas que utilizavam métodos ativos (RPG, Paródias, Simulação, Caça ao Tesouro) registraram picos de frequência e participação. A "Simulação da ONU", em particular, foi o ponto alto. O feedback coletado em fevereiro foi claro: embora os alunos tenham relatado "intimidação" e "ansiedade" iniciais diante da complexidade da tarefa, a maioria absoluta indicou que a dinâmica foi crucial para levá-los a entender na prática os conceitos de política e financiamento, além do funcionamento de diretrizes educacionais em outros países. Eles deixaram de ser receptores passivos de informação e tornaram-se diplomatas ativos, negociando resoluções. A avaliação por Paródias (10-11/02) também surpreendeu pela qualidade criativa e pelo nível de síntese conceitual, demonstrando aprendizado efetivo.

A "inserção territorial" da monitoria se deu, primariamente, no campo psicopedagógico. Como psicopedagoga em formação, identifiquei rapidamente que, para muitos alunos, a ansiedade era uma barreira de aprendizagem tão ou mais significativa quanto a complexidade do conteúdo (Weiss, 2017). As "Atividades de Revisão" (28/07 e 08/09), conduzidas exclusivamente por nós, monitoras, tiveram adesão massiva. Isso demonstrou a necessidade discente de um espaço de "tradução" do conteúdo, um apoio peer-to-peer (par a par). Neste espaço, os alunos sentiam-se mais à vontade para expor dúvidas básicas que talvez não expusessem aos professores. A monitoria tornou-se um "ambiente seguro" para o erro e para a construção do conhecimento (Bossa, 2000). As dinâmicas lúdicas, como a Caça ao Tesouro, não eram apenas "jogos"; eram ferramentas de acolhimento que reduziam o estresse pré-avaliação.

Nossa atuação, iniciada como suporte, evoluiu para uma coautoria pedagógica. Não fomos meras executoras de tarefas. Fomos co-planejadoras nas reuniões semanais com os docentes; designers instrucionais ao criar do zero todo o aparato pedagógico da Simulação da ONU e fichas de RPG; e atuamos em atividades de iniciação à docência, com aprofundamento do funcionamento das aulas e desenvolvimento de materiais. Essa progressão redefiniu o papel da monitoria. Deixamos de ser apenas "alunas mais experientes" e nos tornamos agentes ativas do

processo de ensino-aprendizagem, aplicando diretamente as teorias que estudamos em Psicopedagogia.

A experiência não foi linear. Os relatórios mensais revelam os desafios reais: aulas com frequência nula devido à greve de ônibus (janeiro/2025); aulas canceladas por atestado docente (julho/2025) ou reuniões de departamento (abril/2025). Esses eventos exigiram rápida readaptação do planejamento e reforçaram a importância da gestão do SIGAA e da comunicação assíncrona para manter os alunos engajados. A maior dificuldade foi gerenciar a ansiedade dos alunos antes da Simulação da ONU, o que demandou um esforço extra de orientação e acolhimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência da monitoria no componente "Estudos de Política Educacional em Psicopedagogia" em 2025 confirmou o potencial da gamificação e das metodologias ativas como estratégias eficazes de ensino-aprendizagem. A implementação de uma sequência lógica de dinâmicas (RPG, Paródias, Simulação da ONU, Caça ao Tesouro) não apenas aumentou o engajamento discente em uma disciplina teoricamente densa, mas transformou a monitoria de um espaço de suporte passivo em um ambiente ativo de inovação pedagógica.

Refletindo sobre a experiência vivenciada, concluímos que a "inserção territorial" da monitoria na UFPB se efetiva quando ela atua proativamente em duas frentes: a pedagógica, adaptando a linguagem acadêmica ao universo lúdico do aluno; e a psicopedagógica, criando espaços seguros de aprendizagem que reduzem a ansiedade e promovem o acolhimento. A monitoria, portanto, consolida-se como uma ferramenta estratégica fundamental para a permanência e o sucesso acadêmico, alinhando-se à missão da universidade de formar cidadãos críticos e engajados, ao mesmo tempo em que proporciona às monitoras uma experiência ímpar de coautoria docente.

Por fim, é necessário destacar a importância da monitoria para a formação das próprias monitoras. Esta atuação configura-se como uma rica experiência de aproximação com a docência, permitindo-nos vivenciar o planejamento, a aplicação de metodologias e a avaliação no ensino superior. Concluímos que o programa não apenas beneficia os alunos assistidos, mas atua como um elemento de despertar e solidificação do interesse pela carreira docente, sendo uma experiência pré-profissionalizante ímpar.

REFERÊNCIAS

BOSSA, N. A. A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

DECI, E. L.; RYAN, R. M. The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. Psychological Inquiry, v. 11, n. 4, p. 227-268, 2000. DOI: 10.1207/S15327965PLI1104_01.

DETERDING, S. et al. Gamification: towards a definition. In: CHI Workshop on Gamification, 1., 2011, Vancouver. Anais... Vancouver, 2011. p. 12-15.

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

KREIN, Anna-Theresia; RÖNKER, Josephin Paula. Model United Nations: A Practical Guide. 2021.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2022.

SALEEM, A. N.; OZDAMLI, F.; NOORI, S. M. The effect of gamification on student engagement and learning outcomes in higher education: a meta-analysis. Technology, Knowledge and Learning, v. 27, n. 1, p. 1-23, 2022. DOI: 10.1007/s10758-020-09471-x.

SILVA, M. V. et al. Vulnerabilidade e saúde mental de estudantes de uma universidade pública. Revista Baiana de Enfermagem, v. 35, e37494, 2021. DOI: 10.18471/rbe.v35.37494.

UNITED NATIONS. United Nations Guide to Model UN.

WEISS, M. L. L. Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 15. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2017.

ZEYBEK, G.; SAYGI, E. Gamification in Education: Why, Where, When, and How? A Systematic Review. Games and Culture, v. 19, n. 2, p. 237-264, 2024. DOI: 10.1177/15554120231158625.