



e-ISSN: 2177-8183

**POSSIBILIDADES PRÁTICAS DE DINAMIZAR A MONITORIA ACADÊMICA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

***PRACTICAL AND VIABLE POSSIBILITIES TO BOOST ACADEMIC
MONITORING: AN EXPERIENCE REPORT***

***POSIBILIDADES PRÁTICAS DE DINAMIZAR EL SEGUIMIENTO
ACADÉMICO: UN INFORME DE EXPERIENCIA***

Erika Cristiane da Silva

erika.cristiane@hotmail.com

Doutoranda em Psicologia Cognitiva-UFPE
Universidade Federal de Pernambuco

Elisabeth Afonso Brandão Theodor

eligomide@gmail.com

Pós-graduanda em Atendimento Clínico na Abordagem
Fenomenológica Existencial
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Ingrid Natacha Ferraz Ferreira da Silva

ingridnatachaf@gmail.com

Pós-graduanda em Intervenção ABA para Autismo e
Deficiência intelectual
Centro Universitário Celso Lisboa

Josidan da Silva Lima

josidan.lima2013@hotmail.com

Graduando em psicologia
Centro Universitário Estácio do Recife

Mikaella de Oliveira Carneiro

mikaellaoliveira1997@gmail.com

Graduada em Psicologia
Centro Universitário Estácio do Recife.

Thaíssy dos Santos Nascimento

thaissynascimento@hotmail.com

RESUMO

Monitores de componentes curriculares provavelmente enfrentam dificuldades na condução de suas monitorias, por se tratar de atividades pedagógicas e não haver um treinamento que dê norte para tanto. Diante disso, um projeto de extensão, foco do relato de experiência deste artigo, foi desenvolvido com o intuito de preparar os monitores de um Centro Universitário da cidade do Recife a adotarem práticas pedagógicas lúdicas e mais dinâmicas, contextualizadas com a necessidade dos conteúdos didáticos e o perfil da turma atendida. Para tanto, especificamente, objetivou-se: (1) preparar os monitores para utilizarem jogos didáticos em suas interações pedagógicas com os alunos; (2) a partir de oficinas, dramatizar conteúdos pedagógicos, incentivando os monitores a adotarem o teatro como ferramenta de contextualização dos conteúdos didáticos; (3) demonstrar para os monitores como usarem as normas da ABNT, tomando como ponto de partida a apresentação dos erros mais comuns ao usá-las. Para executar tal intervenção os materiais necessários foram: *datashow*, piloto, papéis impressos, materiais reaproveitados, como garrafa pet. A primeira atividade programada foi a realização de dois grupos focais com monitores do centro universitário referido (duração de 1 h cada um), por meio dos quais foram levantadas as práticas de monitoria bem sucedidas, objetivando compartilhá-las nas oficinas posteriores. Para qualidade e melhor operacionalização das oficinas (duração de duas horas), cada uma pode contar com, no máximo, 20 integrantes. Sugere-se que intervenções semelhantes sejam realizadas, haja vista que tem baixo custo e é uma forma de gerar ganhos a todos os envolvidos, monitores, professores, alunos e até mesmo, indiretamente, a sociedade, que se beneficia quando o conhecimento acadêmico faz mais sentido na vida dos estudantes em formação profissional.

PALAVRAS-CHAVE: Atividades lúdicas. Metodologias. Monitores. Oficinas.

ABSTRACT

Monitors of curricular components probably face difficulties in conducting their tutoring, as they are pedagogical activities and there is no training that provides guidance for this. In view of this, an extension project, the focus of this article's experience report, was developed with the aim of preparing the monitors of a University Center in the city of Recife to adopt playful and more dynamic

pedagogical practices, contextualized with the need for didactic content and the profile of the class served. For this purpose, specifically, it aimed to: (1) prepare the monitors to use didactic games in their pedagogical interactions with students; (2) from workshops, dramatize pedagogical content, encouraging the monitors to adopt theater as a tool for contextualizing didactic content; (3) demonstrate to the monitors how to use ABNT standards, taking as a starting point the presentation of the most common errors when using them. To perform such an intervention, the necessary materials were: datashow, pilot, printed papers, reused materials, such as pet bottles. The first programmed activity was the realization of two focus groups with monitors from the referred university center (duration of 1 h each), through which successful monitoring practices were raised, aiming to share them in subsequent workshops. For quality and better operation of the workshops (duration of two hours), each one can count on a maximum of 20 members. It is suggested that similar interventions be carried out, given that it has low cost and is a way of generating gains for all involved, monitors, teachers, students and even, indirectly, society, which benefits when academic knowledge does more meaning in the lives of students in vocational training.

KEYWORDS: Playful activities. Methodologies. Monitors. Workshops

RESUMEN

Los monitores de componentes curriculares probablemente enfrenten dificultades para realizar su tutoría, por tratarse de actividades pedagógicas y no existe una formación que oriente para ello. Por ello, se desarrolló un proyecto de extensión, el foco del relato de experiencia en este artículo, con el objetivo de preparar a los monitores de un Centro Universitario de la ciudad de Recife para adoptar prácticas pedagógicas lúdicas y más dinámicas, contextualizadas con la necesidad de contenidos didácticos. y el perfil de la clase atendida. Para ello, específicamente, el objetivo fue: (1) preparar a los monitores para que utilicen juegos didácticos en sus interacciones pedagógicas con los estudiantes; (2) a partir de talleres, dramatizar contenidos pedagógicos, incentivando a los monitores a adoptar el teatro como herramienta de contextualización de contenidos didácticos; (3) demostrar a los monitores cómo utilizar los estándares ABNT, tomando como punto de partida la presentación de los errores más comunes al utilizarlos. Para llevar a cabo esta intervención, los materiales necesarios fueron: datashow, piloto, papeles impresos, materiales reutilizados, como botellas pet. La primera actividad programada fue la realización de dos grupos focales con monitores del referido centro universitario (duración de 1 h cada uno), a través de los cuales se plantearon prácticas de seguimiento

exitosas, con el objetivo de compartirlas en talleres posteriores. Para la calidad y mejor funcionamiento de los talleres (duración de dos horas), cada uno puede contar con un máximo de 20 integrantes. Se sugiere que se realicen intervenciones similares, dado que tiene un bajo costo y es una forma de generar ganancias para todos los involucrados, monitores, docentes, estudiantes e incluso, de manera indirecta, la sociedad, que se beneficia cuando el conocimiento académico cobra más sentido en el la vida de los estudiantes de formación profesional.

PALABRAS CLAVE: Actividades lúdicas. Metodologías. Monitores. Talleres de trabajo.

INTRODUÇÃO

As instituições de ensino superior normalmente recrutam monitores para auxiliar os discentes no processo de aprendizagem. Um edital é lançado com informações de inscrições, provas e requisitos para a função de monitor. Assim que a seleção é concluída, eles passam a atuar, porém, provavelmente enfrentam dificuldades na condução de suas atividades pedagógicas (porque o que fazem são “atividades pedagógicas”), visto que, não costumam receber um treinamento que os instrumentalize previamente na tarefa a ser realizada. Diante disso, é possível que muitos utilizem da intuição e/ou modelos de práticas de ensino com as quais se identificam (SILVA; OLIVEIRA; SOUZA, 2014), a fim de dar conta de suas monitorias.

Diante disso, o objetivo do projeto de extensão (batizado de monitoria dinâmica) aqui relatado foi instrumentalizar os monitores de uma instituição do Ensino Superior do Recife a adotarem práticas pedagógicas lúdicas e mais dinâmicas. Para tanto, especificamente, objetivou-se (1) preparar os monitores para utilizarem jogos didáticos em suas interações pedagógicas com os alunos; (2) a partir de oficinas, dramatizar conteúdos pedagógicos, incentivando os monitores a adotarem o teatro como ferramenta de contextualização dos

conteúdos didáticos; (3) demonstrar para os monitores como usarem as normas da ABNT, tomando como ponto de partida a apresentação dos erros mais comuns ao usá-las.

A primeira atividade programada foi a realização de dois grupos focais com monitores (duração de 1h, cada um), por meio dos quais foram levantadas as práticas de monitoria bem sucedidas, objetivando compartilhá-las nas oficinas posteriores. O grupo focal é entendido como uma entrevista com determinado grupo, com quantidade de participantes e tempo limitado, onde qualquer assunto pode ser explorado, promovendo uma discussão entre os participantes, enquanto o facilitador faz a mediação e os observadores fazem a coleta dos dados (BREAKWELL; HAMMOND; FIFE-SCHAW; SMITH, 2010).

Uma experiência semelhante à intensão aqui exposta é o trabalho de Silva, Oliveira e Souza (2014), os quais promoveram um curso de capacitação para monitores do curso de Educação Física, denominado: Desenvolvimento de Habilidades Acadêmicas (DHA). O objetivo deste curso foi orientar estratégias de sistematização de hábitos de estudo; desenvolvimento da habilidade de interpretação e compreensão de textos, raciocínio lógico, memória, comparação, classificação, uso de analogias, entre outras coisas. De acordo com os autores, “de um modo geral, sob o ponto de vista dos participantes do estudo, o curso de DHA contribuiu tanto para a formação acadêmica e profissional, como, para o desenvolvimento de aspectos pessoais, inerentes à atuação do educador”. (p. 23).

Alternativa para capacitar monitores pode ser o ensino de estratégias lúdicas, tais como jogos e teatro, ou seja, recursos adicionais para facilitação do processo de ensino-aprendizagem (AMARAL, 2012; FIALHO, 2010; NOGUEIRA; LEAL, 2012). Para Andrade *et al.* (2012), a ludicidade no ensino desperta no aprendiz motivação, curiosidade e interesse em aprender. Eles

consideram, a partir de uma experiência própria na construção e uso de jogos educativos, que “iniciativas e estudos de elaboração de produtos educativos são extremamente válidos para a construção do conhecimento de acadêmicos” (p.327). Eles ainda ressaltam a necessidade de estudos que construam jogos educativos em diferentes áreas do conhecimento.

Amaral (2012) relata experiências vivenciadas por seus estudantes de licenciatura em Química, algumas das quais pontua o teatro como um recurso de ensino. Isso sugere que da mesma forma que os Jogos, o teatro pode promover a contextualização dos conteúdos ensinados. Para Medina e Braga (2010), o uso do teatro em situações pedagógicas é uma forma de inovação nas práticas educativas, o que promove a criatividade no ensino, além de demonstrar uma maior aproximação entre a teoria e a prática. Um meio de levar os jogos e o teatro para a sala de aula é a partir de um trabalho planejado para esse fim, por meio de oficinas, as quais podem ganhar escopo num projeto de extensão, por exemplo.

Ainda que atividades de extensão não estejam previstas na matriz curricular obrigatória dos discentes, elas podem oferecer um conhecimento prático, experiencial, seja ele acadêmico ou não. É uma experiência tão rica que todos os envolvidos saem ganhando: público atendido, professores que conduzem/orientam o trabalho, bem como os estudantes que trabalham na efetivação das atividades.

A fim de relatar a experiência do projeto de extensão mencionado, este artigo seguirá explanando os procedimentos metodológicos; os resultados encontrados, bem como a discussão de tais resultados. Por fim, algumas considerações finais são trazidas, refletindo acerca do trabalho realizado e sugestões para futuras intervenções.

PROCEDIMENTOS

Inicialmente, antes da execução do projeto de extensão, foi realizado um estudo piloto para verificar qual o formato de intervenção era mais contextualizada a necessidade dos estudantes.

Tal estudo consistiu na aplicação de um questionário sobre os conteúdos que os estudantes julgavam maior dificuldade, referente a um dado componente curricular, e a realização de um grupo focal para discutir as experiências positivas e frustrações dos alunos em relação às práticas pedagógicas adotadas pelos monitores. Com os dados do questionário e do grupo focal, os monitores do estudo piloto, em parceria com a professora orientadora, planejaram uma aula lúdica, abordando os dois conteúdos que ranquearam no questionário como os mais difíceis de compreender.

Esta aula teve como metodologia principal o uso de jogos. Os trinta estudantes participantes foram divididos em quatro grupos equitativos. Os comandos para a condução das atividades eram dados por duas monitoras que se revezavam. Para executar tal intervenção os materiais necessários foram: *datashow*, piloto, papéis impressos, materiais reaproveitados, como garrafa pet.

Após a experiência do estudo piloto, nasce o projeto de extensão “Monitoria dinâmica”, o qual foi aprovado para ser realizado na mesma instituição onde ocorreu o estudo piloto citado. A primeira atividade programada foi a realização de dois grupos focais (duração de 1 h, cada um), por meio dos quais foram levantadas, entre os monitores e estudantes, as práticas de monitoria bem sucedidas, objetivando compartilhá-las em oficinas posteriores, as quais, para melhor operacionalização, contou com, no máximo, 20 integrantes. Foram levadas em consideração a experiências de execução das monitorias, bem como a experiência de ter sido estudante num componente curricular que tinha monitores subsidiando.

A quantidade de alunos envolvidos na organização e execução das atividades deste projeto foram seis alunos do curso de Psicologia de um Centro Universitário do Recife. A captação dos participantes, público alvo do projeto, ocorreu através da divulgação de convites nas redes sociais, divulgação presencial no campus, panfletagem nos murais de aviso da instituição e preenchimento de um formulário de inscrição *online* ou presencial. O requisito de participação era ter sido monitor de algum componente curricular, ter interesse em ser monitor em algum momento da graduação ou quem já estava exercendo tal função.

Os encontros das oficinas ocorreram em salas de aulas da própria instituição onde os monitores faziam a graduação e tiveram duração média de 2 (duas) horas cada uma. Para a condução das oficinas foram utilizados materiais do ambiente de sala de aula, como: *Datashow*, marcador de quadro negro, papéis impressos, celulares digitais, materiais reaproveitados (como garrafa pet para a realização dos jogos didáticos) entres outros materiais.

Houve dois encontros de grupos focais, um em cada semestre, com alunos de diversos cursos (Enfermagem, Fisioterapia, Psicologia, Nutrição, Farmácia, Administração, Direito, Ciências da Computação e Serviço Social), objetivando partilhar experiências de monitorias bem sucedidas. Cada grupo deveria conter até 15 participantes.

Nas oficinas de jogos, cujo tema foi “contextualizando o ensino com jogos didáticos” (realizada uma em cada semestre), foram mostrados manejos com imagens impressas, dinâmicas de grupos, quebra cabeças e formas variadas de realizar *quiz*. As imagens foram espalhadas pelo chão e cada participante tinham que pegar uma ou duas fotografias e falar sobre elas para o grande grupo, seguindo assim sucessivamente.

Realizaram-se demonstrações de como dividir e escolher grupos heterogêneos, promovendo interação e participação dos discentes/monitores. Foram distribuídos pedaços de papéis A4 coloridos nas cores azul, amarelo, branco e rosa. Cada participante da oficina pegava um papel (que estava em uma bolsa plástica) sem olhar a cor e conseqüentemente aqueles com cores iguais formava um grupo.

Ampliando as possibilidades de jogos lúdicos, foram apresentadas algumas maneiras de realizar *quiz*, ou seja, formas de perguntas e respostas. No primeiro momento, foi feito um *quiz* em que um dos facilitadores da intervenção lia as afirmativas e questionava se eram verdadeiras ou falsas (caso alguém julgasse como “falsa” seria necessário justificar). Os participantes anotavam numa folha qual era a opção e no final era feito uma correção verificando a quantidade de erros e acertos.

Foi apresentado também um aplicativo denominado *Plickers*, uma ferramenta disponível para alunos, monitores e professores que permite mensurar o desempenho dos alunos em tempo real, proporcionando mais dinamismo no ensino. Esse aplicativo foi apresentado aos monitores como ferramenta tecnológica que pode contribuir em sala de aula, com o propósito de acompanhar a evolução dos alunos quanto ao desempenho em exercícios de múltipla escolha. Foi pedido que os estudantes baixassem o aplicativo em seus celulares e fizessem o cadastro de acordo com as orientações disponibilizadas.

As respostas dos exercícios de múltipla escolha podem ser extraídas por meio de *cards*, distribuídos entre os participantes, contendo um *QR code*. Cada posição do *card* representa uma alternativa de resposta (A, B, C e D). Ao fazer as perguntas, cada estudante deve levantar o *QR code* na posição que julgar ser a alternativa correta. Ao captar esses códigos pela câmera do celular, o monitor

conseguia levantar o número de alunos que erraram e números de alunos que acertaram as questões em tempo real.

A outra modalidade de oficina trabalhada foi o teatro, intitulada “contextualizando o ensino com demonstrações teatrais”. Uma das atividades vivenciadas nesta oficina será ilustrada a seguir. Pediu-se aos integrantes que formassem duplas com um estudante de um curso diferente do seu. Em seguida foi orientado que cada dupla, por vez, representasse a futura profissão do seu par. Por exemplo, a dupla formada por um estudante de psicologia e um de nutrição tinha como objetivo que o estudante de psicologia mostrasse o que um nutricionista faz e depois invertesse os papéis. Logo após, foi indagado em quais conteúdos e em qual disciplina seria possível realizar a encenação e como isso poderia ser aproveitado pelos demais.

Por fim, foram realizadas oficinas de capacitação em regras da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) quando a elaboração de citações e referências. Após a explanação teórica acerca das normas da ABNT nesses casos, foi pedido que alguns voluntários se dispusessem a vir ao quadro e fizessem correções dos supostos erros de citações (diretas, indiretas e citações de citações e o uso do Apud) e referências. Tanto quem ia ao quadro, como quem estava observando poderia engajar-se na resolução da atividade proposta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo piloto apontou, por meio dos resultados do grupo focal, que jogos e uma maior ludicidade poderiam ser facilitadores das monitorias, evitando que, como disse uma estudante, “*o que muitos monitores fazem é: chegar na aula, ficar sentado ou simplesmente auxiliar o professor em algumas ocasiões*” (Sic). Em contraponto, Celestino Júnior *et al.*(2017, p.136) considera que “A

monitoria acadêmica constitui-se ferramenta facilitadora para o desenvolvimento da aprendizagem[...], o que promove uma melhor relação entre teoria e prática, potencializando a construção do conhecimento.

A ludicidade no ensino desperta no aprendiz motivação, curiosidade e interesse em aprender (ANDRADE; FREITAS; HOLANDA; SILVA; LOPES; ARAÚJO, 2012). Nessa perspectiva, Amaral (2012) relata experiências vivenciadas por estudantes de licenciatura, algumas das quais pontua o teatro como um importante recurso de ensino. Isso sugere que da mesma forma que os jogos, o teatro pode promover a contextualização dos conteúdos ensinados, promovendo a criatividade no ensino, bem como uma maior aproximação entre teoria e prática (MEDINA; BRAGA, 2010).

Assim como no estudo piloto, as falas dos participantes do grupo focal, do projeto de extensão, informou que, em algumas situações os monitores eram apenas um “corpo presente”, devido ao fato de só ajudarem o professor. A maioria dos estudantes disse que uma dificuldade muito comum foi o monitor repetir o mesmo modo de o professor dar aula, além da falta de interação do monitor com os estudantes.

E quando questionados sobre o que eles entendiam por monitoria dinâmica, responderam coisas do tipo: monitor mais ativo e com mais autonomia, introdução de jogos, brincadeiras, passar conteúdos de forma mais descontraída, inovar no modo de ensinar, entre outras coisas. E também ressaltaram as diversas formas que cada um aprende o conteúdo, ou seja, vendo e ouvindo, ou só ouvindo, com algo mais dinâmico e criativo ajudaria nesse processo. Por fim, acharam interessante essa conversa sobre monitoria, pois ampliaram ideias sobre executar atividades e como ajudar os estudantes de forma mais proveitosa.

A fim de contemplar o objetivo de treinar os monitores a utilizarem jogos didáticos em suas interações pedagógicas com os alunos atendidos durante a monitoria, seguiu-se com as oficinas. Uma das oficinas foi por meio do uso de imagens para provocar debates. Fotografias foram colocadas expostas no chão, no centro do círculo, mostrando imagens de conteúdo diversos, tais como: violência policial, aborto, obesidade, o avanço da tecnologia, o excesso de medicação, torcidas organizadas, etc. Ao ser solicitado que cada um pegasse uma ou duas imagens, caso quisessem, foi sugerido que deveriam falar para os demais suas opiniões a respeito da foto que escolheram.

Opiniões favoráveis ou não surgiram sobre o que cada um falou sobre determinada fotografia. No decorrer da atividade todos demonstraram se sentir a vontade para opinar, o que foi marcado por ideias concordantes, discordantes, contradições e opiniões diversas. Nesse sentido, Gurgel et al. (2017) consideram que experiências com atividades lúdicas, introduzidos na monitoria, tendem a facilitar o processo de ensino aprendizagem, fortalecendo a assimilação de conteúdos em salas de aulas.

De modo semelhante a atividade anterior, um *quiz* com diferentes opções de respostas, tais como: concordo, discordo e neutro, verdadeiro ou falso, de múltipla escolha, foi trabalhado a fim de treinar os estudantes a usarem o aplicativo chamado "*Picklers*", o qual facilita a correção simultânea de questões de múltipla escolha. Também foi chamada atenção que utilizar tal aplicativo é uma forma de inserir o aparelho celular como ferramenta auxiliar no ensino. De acordo com Nunes e Couto (2017) o uso de recursos digitais pode favorecer um ambiente mais interativo, conferindo ao estudante mais autoria e colaboração nas salas de aulas.

Após esse aplicativo ter sido apresentado na oficina de jogos lúdicos, na semana seguinte já foi possível presenciar monitores fazendo uso em salas de

aulas. E houve interesse em aprender a usar tal ferramenta por parte de professores e estudantes/monitores que não haviam participado da oficina. Com isso, a equipe de alunos que conduziam as oficinas foi procurada a fim de realizar novas oficinas, a pedido, treinando estudantes que não puderam estar no dia da primeira oficina.

Os próprios monitores chegaram a convidar osicineiros a assistirem a aplicação do *quiz* (com o *Picklers*), o qual foi usado tanto para revisões de componentes curriculares antes das avaliações, como com a finalidade de atividade de fixação, realizadas semanalmente. Alguns estudantes chegaram a comentar que a relação entre eles e os monitores passou a ser mais próxima e rica. Foi perceptível a satisfação dos monitores e estudantes com as novas maneiras de ensinar, revisar, o que parece ter propiciado que os monitores se mostrassem mais ativos em tal contexto pedagógico.

Seguindo com a proposta lúdica, foi realizada a oficina de teatro, contemplando o segundo objetivo do projeto de extensão. A proposta foi o uso do teatro para ilustrar conteúdos didáticos, incentivando os monitores a adotarem tal recurso na contextualização dos conteúdos. Foi proposto que os participantes formassem duplas, e, por meio de mímicas, foram feitas demonstrações de profissões. Propositalmente, as duplas eram de cursos diferentes, proporcionando risos entre os participantes, pois muitos não sabiam ao certo como mostrar uma profissão que fosse diferente da sua. Esta dinâmica foi importante para que argumentos e ideias novas surgissem.

Ao final da oficina, os participantes lançaram sugestões de que no curso de enfermagem poderiam simular cenas de acidentes, sendo representadas pelos próprios estudantes, com a intenção de viver realmente a situação de um atendimento pré-hospitalar. Outra sugestão foi encenar patologias com demonstrações de sinais e sintomas. Já para o curso de fisioterapia, as

propostas foram simular atividades de reabilitação da fala ou lesões na coluna e membros inferiores e superiores.

A última atividade do projeto de extensão teve como proposta contemplar o terceiro objetivo específico, ou seja, treinar os monitores a usar as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), tomando como ponto de partida a apresentação dos erros mais comuns no manejo de tais normas, bem como orientando o monitor como corrigir tais erros. Foram realizadas duas oficinas: “Como fazer citações conforme a ABNT” e “Como referenciar e estruturar um relatório conforme a ABNT”.

Na primeira, inicialmente houve uma explanação acerca das normas da ABNT para citações e a seguir foram lançados exemplos práticos de artigos, a fim de que os estudantes, a convite e de forma voluntária, viessem ao quadro e estruturassem uma citação direta, indireta ou citação de citação. A intenção era que aprendessem a citar de maneira correta (ex.: quando usar parênteses, ou quando usar letras maiúsculas e minúsculas, citações com até 3 linhas ou mais de 3, e em que situações usar e/ou evitar o Apud). Também foram dados exemplos de erros nas citações, convidando os estudantes a julgarem se elas estavam corretas e, caso estivessem incorretas, eles eram convidados de maneira voluntária a realizarem a correção pertinente.

A segunda oficina da ABNT seguiu o mesmo formato da primeira, com a diferença que, dessa vez, foi trabalhado como preparar referências. Utilizaram-se artigos, a partir dos quais, os participantes da oficina puderam extrair as informações necessárias (nomes dos autores, título, editora, ano, páginas, entre outras) à elaboração das referências. Quando os estudantes vinham ao quadro, recebiam ajuda, na forma de sugestões, dos demais que estavam sentados.

As oficinas da ABNT atraiu o maior público e recebeu feedbacks positivos. Os alunos chegaram a relatar que o formato da oficina ajudou bastante no

aprendizado deles e disseram que nunca viram o conteúdo daquele jeito. “Queria que as aulas de metodologia de pesquisa fossem tão didáticas quanto foi a oficina de ABNT” (sic), disse um participante.

Como alguns discentes estavam como monitores de disciplinas que solicitam projetos e relatórios, e nem sempre eles sabem manejar as normas da ABNT que orienta a formatação de trabalhos científicos, essas oficinas contribuíram para que os monitores pudessem ser multiplicadores da escrita científica.

Observando e refletindo sobre o impacto do trabalho ao final das oficinas e nos grupos focais realizados, grande parte dos comentários ressaltou a experiência como positiva e agregadora na construção acadêmica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme relatado, monitores mais ativos, interativos e dinâmicos predominou o conteúdo das discussões dos grupos focais propostos e fundamentou a organização das oficinas posteriores, as quais foram moldadas ludicamente para atender as principais demandas levantadas pelos participantes.

As oficinas, planejadas e organizadas de acordo com os grupos focais, foram divididas em três atividades com dimensões diferentes: oficinas de jogos didáticos, oficinas teatrais e oficinas da ABNT sobre citações e referências. Todas as oficinas atingiram os objetivos propostos, ou seja, o aprendizado facilitado por mais interação e dinamismo.

Ao contemplar os impactos sociais deste trabalho, observa-se que o ensino através da aprendizagem lúdica parece ter favorecido a assimilação de

conteúdos em sala de aula, assim como, parece ter enriquecido a relação entre monitores, alunos e professores. Ainda assim, o grupo de pesquisa encontrou dificuldades ao longo do andamento da extensão. Uma delas foi a frequência dos alunos em algumas oficinas, visto que algumas coincidiram com épocas relevantes do calendário acadêmico (como período próximo as avaliações), dificultando assim a presença nas oficinas.

Entretanto, acredita-se que, por meio destas intervenções, houve repercussão na melhoria do ensino-aprendizagem do público alcançado, a partir das oficinas realizadas com os monitores. Além disso, trabalhos dessa natureza, contribuem para desenvolver potencialidades ligadas à função docente e, quem sabe, gerar uma identificação com as atividades do ensino.

Pôde-se perceber que o conhecimento é construído de vários modos. Repensar maneiras que vise mais autonomia e melhor desempenho no processo de ensino-aprendizagem, referente a função do monitor, é um desafio contemporâneo, tendo em vista as práticas tradicionais de ensino nas instituições de ensino superior do país.

Considerando que a experiência desse projeto foi bem sucedida, sugere-se que novas intervenções semelhantes possam ser realizadas, visto que tem baixo custo e é uma forma de gerar ganhos a todos os envolvidos, monitores, professores, estudantes e até mesmo, indiretamente, a sociedade, que se beneficia quando o conhecimento acadêmico faz mais sentido na vida dos estudantes em formação profissional.

REFERÊNCIAS

AMARAL, E. M. R. Avaliando contribuições para a formação docente: uma análise de atividades realizadas no PIBID-Química da UFRPE. **Química nova na escola**, v. 34, n. 4, p. 229-239, nov. 2012. Disponível em:

<<http://gnesc.sbg.org.br/online/gnesc34/09-PIBID-108-12.pdf>>. Acesso em 02 fev. 2018.

ANDRADE, L. Z. C.; FREITAS, D. T.; HOLANDA, G. F.; SILVA, V. M.; LOPES, M. V. O.; ARAÚJO, T. É Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. **Rev. enferm.**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, p. 323-7, jul./set. 2012. Disponível em:

<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/enfermagemuerj/article/view/1201>.

Acesso em 02 fev. 2018.

BREAKWELL, G. M.; HAMMOND, S.; FIFE-SCHAW, C.; SMITH, J. A. **Métodos de pesquisa em psicologia**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010. 504p. (Série Métodos de Pesquisa), cap. 14.

CELESTINO JÚNIOR, A.; MATOS, E.; ANDRADE, E.; LOBATO, R.; NEGRÃO, S.; REGO, N. Monitoria acadêmica e metodologia da problematização: relato de experiência. **Revista Ciência em Extensão**, v. 13, n. 3, p. 136-145, 2017. Disponível em:

https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/article/view/1417/1420 Acesso em:

10 Jan.2018.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. Congresso nacional de educação. V. 6, n. 1, p. 12298-12306, 2010. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/293_114.pdf Acesso em: 10 Jan. 2018.

GURGEL, S. S.; TAVEIRA, G. P.; MATIAS, É. O.; PINHEIRO, P. N. C.; VIEIRA, N. F. C.; LIMA, F. E. T. Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. **REME – Rev. Min. Enferm.**, Belo Horizonte, v. 21, e-1016, jun. 2017. DOI: 10.5935/1415-2762.20170026. 2017

MEDINA, M; BRAGA, M. O teatro como ferramenta de aprendizagem da física e de problematização da natureza da ciência. **Cad.Bras.Ens.Fís.**,v.27, n.2, p.313-333,ago. 2010. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/2175-7941.2010v27n2p313>

Acesso em: 02 fev. 2018.

NOGUEIRA, M.O.G; LEAL, D. **Teorias da Aprendizagem**: um encontro entre os pensamentos filosófico, pedagógico e psicológico. Curitiba, Tbpex, 2012.

NUNES, V. W. N.; COUTO, R. R. **Uso do aplicativo Plickers dentro da proposta de metodologia ativa**. 23º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. Rio de Janeiro, Maio 2017. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2017/trabalhos/pdf/243.pdf> Acesso em 1 Ago. 2019.

SILVA, K. R. X.; OLIVEIRA, M. H. S.; SOUZA, M. M. A monitoria acadêmica como estratégia de enriquecimento curricular. **Revista UNIABEU**, Belford Roxo, v.7, n. 17, p. 14-28, set/dez 2014. Disponível em: <http://revista.uniabeu.edu.br/index.php/RU/article/view/1572> . Acesso em 02 fev. 2018.