

MONITORIA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA: UMA EXPERIÊNCIA DE ENGAJAMENTO DISCENTE

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Gleislla Soares Monteiro, Raquel Santiago Freire

As atividades de monitoria têm como objetivo acompanhar equipes multidisciplinares no desenvolvimento de recursos digitais interativos. O acompanhamento se dá: (1) pelas atividades que utilizam narrativas digitais em sala de aula e; (2) através dos projetos de desenvolvimento de recursos digitais interativos. O projeto de monitoria se deu no segundo semestre do curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD) da Universidade Federal do Ceará (UFC) na disciplina de Cognição e Tecnologias Digitais. As atividades em sala de aula foram planejadas visando maior participação dos alunos colocando-os como sujeitos ativos no processo de conhecimento colocando em prática as teorias abordadas pela disciplina. Sendo elas: behaviorismo, gestalt e sociocultural. Para isso, foram utilizadas narrativas em estilo de RPG (role-playing game) no qual os alunos foram motivados a assumirem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. Na narrativa, eles teriam que reescrever um livro que foi destruído anos atrás. A reescrita do livro remetia aos aspectos das três teorias citadas. Em relação ao acompanhamento dos projetos, o trabalho de monitoria teve como objetivo envolver as equipes a relacionar os recursos digitais com as teorias estudadas. Ao longo das atividades, foi necessário planejamento e organização das atividades para que a turma se percebesse como participantes ativos no processo. Percebeu-se engajamento e a tendência dos alunos em se interessar mais pelo conteúdo e pelas atividades quando podem fazer parte ativamente do seu desenvolvimento.

Palavras-chave: jogos. engajamento. narrativa. interação.