

Resumo da experiência de monitoria na disciplina Gestão de Pessoas no semestre de 2025.1

***Kaelany dos Santos Soares, Patrícia Cristina Moser.**

Universidade de Pernambuco – Campus Caruaru
{kaelany.soares, patricia.moser}@upe.br

Introdução:

A disciplina de Gestão de Pessoas, ministrada pela docente Patrícia Cristina Moser no período 2025.1, foi ofertada ao 5º período do curso de Sistemas de Informação, contando com 33 estudantes. Seu propósito central foi proporcionar aos alunos uma visão crítica e prática sobre a gestão de equipes no contexto da tecnologia, abordando aspectos como liderança, motivação, convivência e ética profissional. A estrutura da disciplina foi dividida em duas unidades: a primeira, de caráter teórico, contemplou temas como formação de equipes, cultura organizacional, soft skills, métodos ágeis, conflitos e ética; a segunda enfatizou práticas interativas, destacando a realização de seminários temáticos que estimularam a autonomia, o pensamento crítico e a articulação com situações reais do mercado.

Objetivo:

Este trabalho tem como objetivo relatar as estratégias de monitoria implementadas na disciplina de Gestão de Pessoas, descrevendo suas atividades e analisando sua contribuição para o alcance dos objetivos de aprendizagem de cada unidade.

Metodologia:

Desde o início foram pensadas formas de dialogar diretamente com os conteúdos trabalhados em sala e auxiliar os alunos na consolidação do aprendizado. Para isso, encontramos e usamos alguns métodos e ferramentas, como: Google Classroom, para enviar avisos mais elaborados e dialogar com os alunos. WhatsApp, para contato direto e

envio de lembretes simples. Encontros presenciais, para tirar dúvidas e explicar conteúdos que não ficaram claros. Google Sheets/Planilhas, para registrar as notas dos alunos.

Na primeira unidade, além das aulas destacaram-se os encontros presenciais semanais da monitoria e os desafios gamificados no Wordwall. Usamos o Figma para simular a visualização do progresso dos alunos em formato de mini jogo, onde a pontuação representava as notas. Na segunda unidade, buscamos uma abordagem voltada ao pensamento crítico e à participação ativa. Foram realizados seminários temáticos: em uma semana os alunos apresentavam, e na seguinte atuavam como “banca crítica”. Após os seminários, utilizamos a plataforma Tldraw, um quadro colaborativo online, para promover interatividade assíncrona sobre o tema apresentado.

Resultados:

Ao longo das duas unidades, foi possível observar um envolvimento significativo da turma com as propostas da monitoria. Na primeira unidade, cerca de 90% dos alunos participaram ativamente das atividades, especialmente dos encontros presenciais e dos desafios gamificados. Alguns chegaram a elogiar a monitoria, destacando que estavam gostando do formato, por ser leve, divertido e eficaz no aprendizado. Na segunda unidade, mesmo com a mudança de abordagem e o aumento da carga de atividades em sala, aproximadamente 70% da turma manteve o engajamento nos quadros colaborativos, demonstrando interesse e disposição para participar. Como resultado, todos os alunos que se envolveram nas ações da monitoria foram aprovados, evidenciando o impacto positivo das estratégias adotadas.

Conclusões:

A monitoria contribuiu significativamente para a consolidação dos conteúdos da disciplina, atuando como elo entre teoria e prática. Através da gamificação, do uso de ferramentas digitais e de estratégias colaborativas, foi possível estimular a participação, a autonomia e o pensamento crítico dos estudantes. Além de favorecer a aprendizagem, a experiência possibilitou o desenvolvimento de competências essenciais para a área de Sistemas de Informação, como liderança, trabalho em equipe e ética profissional.

Palavras-chave: Monitoria; Gestão de Pessoas; Gamificação; Aprendizagem Ativa.