
EDITORIAL

Luiza Carneiro Mareti Valente¹; Denise Hirayama²

Neste número publicamos trabalhos enviados na chamada, realizada no início de 2025, para envio de trabalhos sobre as diversas experiências de monitoria e de tutoria de 2024. Superando as expectativas da equipe, essa chamada recebeu 47 submissões demonstrando o interesse de docentes e discentes em divulgar as experiências inovadoras que têm sido desenvolvidas com apoio dos Programas de Monitoria e de Tutoria da UFF. Por esse motivo, em 2025, ambos os números dos Cadernos de Docência e Inovação no Ensino Superior serão dedicados a esses trabalhos.

Destaca-se nesta edição a utilização do princípio de jogos visando tornar as aulas mais dinâmicas e lúdicas. Cinco artigos apresentam jogos utilizados em diferentes disciplinas: botânica, genética, fonética e fonologia e prática educativa, mostrando o potencial de aplicação da gamificação em diferentes contextos.

Outra ferramenta utilizada pelos autores visa aproximar os conteúdos do cotidiano em um mundo conectado é o *podcast*. Três artigos analisando o resultado dos *podcasts* criados são apresentados e se distribuem em diversas áreas do conhecimento: saúde, ciências biológicas e ciências sociais.

Ainda, diversas ferramentas digitais foram empregadas visando o engajamento, o trabalho em equipes e o protagonismo dos alunos. Esperamos que com a leitura desses artigos outros docentes e discentes se inspirem e tragam cada vez mais práticas transformadoras e contextualizadas à realidade dos alunos visando o fortalecimento do processo de ensino aprendizagem no ensino superior. Desejamos boa leitura à todos!



¹ Professora Associada, Programa de Inovação e Assessoria Curricular, Universidade Federal Fluminense

² Professora Adjunta, Programa de Inovação e Assessoria Curricular, Universidade Federal Fluminense
