

UM RELATO SOBRE A IMPORTÂNCIA DA MONITORIA NA PRODUÇÃO DE RECURSOS ANALÓGICOS E DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Rafaela Gomes Nobre, Brenda Batista da Silva, Sara Beatriz Alves da Silva, Juscileide Braga de Castro

A atuação docente pode se caracterizar em diferentes espaços e objetivos, especialmente se acontece enquanto se é professor e aluno, o presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência na monitoria do Programa de Iniciação à Docência na disciplina de Ensino de Matemática do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará. A monitoria proporciona aos estudantes conhecer outros aspectos do próprio curso, ampliando o seu conhecimento sobre o trabalho docente, assim, temos como objetivo descrever as atividades de desenvolvimento de recursos na referida disciplina, ressaltando sua importância para futuros educadores. A metodologia utilizada qualifica-se como ação-participante diante do envolvimento das presentes autoras que atuaram como monitoras no presente relato. Observamos que ao final da disciplina de Ensino de Matemática, os estudantes puderam desenvolver jogos analógicos e digitais para ensinar matemática. O processo de produção baseou-se no Design Thinking, sendo vivenciando em 4 etapas não lineares: imersão; ideação; prototipação e produção final do jogo. Durante esse processo os alunos aprofundaram os estudos sobre teorias, metodologias e conteúdos de matemática. O acompanhamento das monitoras se fez importante, uma vez que esclareceram dúvidas e questionamentos, auxiliando e instigando os estudantes na produção dos materiais, contribuindo para o desenvolvimento de propostas criativas e inovadoras. Destaca-se ainda o apoio à docente da disciplina, que não teria como fazer todo o acompanhamento sozinha. Levando em consideração esses aspectos, concluímos que a presença de monitores na disciplina é muito importante, pois aproxima os estudantes do professor, de maneira a alcançar mais efetivamente os objetivos do curso, uma vez que os monitores ainda são estudantes e tiveram vivências similares quando cursaram a disciplina.

Palavras-chave: Monitoria. Ensino de Matemática. Design Thinking. Jogos.