Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
MONITORIA NA DISCIPLINA DE INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO NO CAMPUS IV

Adalmando da Silva Araujo;
Ana Beatriz Correia Batista;
Caio Adrian da Silva Alves;
Peterson William da Silva Fernandes;
Ana Liz Souto Oliveira;
Ayla Debora Dantas de Souza Reboucas;
Vanessa Farias Dantas;
Vanessa Farias Dantas (Orientadora).

Programa de Monitoria
Centro de Ciências Aplicadas e Educação Campus IV - Rio Tinto e Mamanguape - PB

RESUMO: O presente trabalho apresenta as experiências e resultados da monitoria da disciplina de Introdução a programação nos semestres acadêmicos 2024.2 e 2025.1. A atividade teve como objetivo contribuir para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação e Licenciatura em Ciências da Computação. A monitoria ocorreu entre os períodos letivos de 2025.1 e 2025.2, com encontros semanais presenciais e remotos via Google Meet e grupo de Whatsapp, canal utilizado para esclarecimento de dúvidas e compartilhamento de materiais complementares. As atividades desenvolvidas incluíram a produção de vídeos e slides, a elaboração e correção de exercícios, a revisão interativa de conteúdos e o apoio aos estudantes durante as atividades realizadas em sala de aula. Foi observado durante o período de monitoria, que os discentes que tinham certa insegurança em relação ao conteúdo, em sua maioria, possuíam dificuldades em relação à conhecimentos básicos e fundamentais da disciplina, o que por sua vez, atrapalhava o progresso no decorrer do curso, então se fazia necessário um grande foco nos tópicos fulcrais, ou seja, da base inicial e introdutória da ementa da disciplina; ademais, também foi possível observar nesses mesmos alunos, uma rigidez na lógica de programação, um obstáculo que foi possível ser ultrapassado através de atividades práticas de abstração e de programação. Também foi ofertada uma oficina com introdução a biblioteca PyGame, que permite a criação de jogos em Python. Os resultados evidenciaram maior compreensão dos conteúdos por parte dos estudantes e melhores rendimentos acadêmicos nas atividades avaliativas. As metodologias mostraram-se eficazes na promoção de uma aprendizagem participativa, e colaborativa, reforçando a importância da tecnologia como ferramentas pedagógicas. Durante as atividades, observou-se que os alunos passaram a ter mais segurança sobre o assunto e participaram de forma mais ativa nas resoluções, construindo coletivamente o conhecimento. Do ponto de vista pedagógico, a monitoria constituiu um espaço de troca de saberes e de formação docente, proporcionando a vivência do papel do educador como mediador do conhecimento e destacando a importância da empatia, do planejamento e do diálogo na prática educativa. A experiência reforçou a compreensão dos assuntos a fim de transmiti-los com mais clareza e didática,

além de colaborar para a criação de vínculos entre os estudantes ingressantes e os veteranos (monitores da disciplina). Conclui-se que o uso das metodologias no ensino de programação com Python, favoreceu o aprendizado significativo, a integração entre teoria e prática. A experiência consolidou-se como um exercício formativo que amplia as competências pedagógicas e contribui para uma educação mais didática e coletiva.