

Uma metodologia para a formação de Alunos/Monitores

Ann Berger Valente
ann@dglnet.com.br

OBJETIVO

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma metodologia para a formação de Alunos/Monitores que possam auxiliar os professores no uso da informática nos Laboratórios de Informática das Escolas Municipais de Campinas (LIEDs).

ATIVIDADES REALIZADAS

Definição da escola sede do projeto

Foi selecionada a Escola EMEF "Parque Domingos Zatti" da Rua Regina Araújo Leone, 347, Parque Fazendinha, Campinas, SP. Esta escola já tem uma certa familiarização com a informática na educação por ter participado de projetos anteriores da Prefeitura Municipal de Campinas (Projeto Eureka). Também, o Prof. José Antônio da Silva, que mantém sua base de trabalho na Escola "Pe. Domingos Zatti", e o nosso contato dentro do Núcleo de Tecnologia na Educação (NTE) da Prefeitura, manifestou uma grande interesse em iniciar um projeto deste tipo.

Recursos de informática na Escola

A Escola dispõe de um laboratório de informática equipado com 20 microcomputadores 486 com 210 MB de memória conectado em rede com um microcomputador Pentium 100. O laboratório possui, também, um Scanner HP, uma impressora Deskjet HP7 ligado em rede, e uma linha dedicada da prefeitura para conexão com a Internet. Apesar da limitação da capacidade dos microcomputadores, o laboratório constitui um ambiente de trabalho com bastante potencial.

Implementação do projeto

Interesse da escola em desenvolver o projeto de alunos/monitores foi devido a um problema logístico do controle da chave do laboratório. Em várias ocasiões a chave não foi devolvida à secretaria e a porta do laboratório ficou trancado até a localização da mesma. Com isto surgiu a idéia de formar alunos/monitores que podiam se responsabilizar pela chave e garantir o uso adequado dos microcomputadores. Assim, foi criado um esquema de monitoria dos alunos junto ao laboratório nos três períodos (manhã, intermediário e vespertino) das 7:00 às 19:00 horas. Os professores podiam reservar semanalmente o uso do laboratório com suas respectivas classes, e contar com a presença de dois alunos/monitores para auxiliá-los. A formação dos monitores foi realizada com uma aula semanal de 1 ½ horas quando reunia todos os alunos/monitores.

Seleção dos alunos

Inicialmente, foi montado um grupo de 20 alunos (1 por computador) cursando as 5ª ou 6ª séries. (Alunos da 7ª e 8ª séries já participavam de um outro projeto na escola voltado

para o desenvolvimento da página da escola.) Os alunos foram indicados por seus respectivos professores com o critério de serem “responsáveis e bons alunos”. Nas primeiras semanas do projeto 6 destes alunos desistiram por conflitos de horário ou por falta de interesse. Ao longo do semestre outros 3 foram desligados do projeto por falta de seriedade no trabalho. Conforme foram abrindo vagas, houve uma grande procura por parte dos outros alunos da 5ª e 6ª séries. Estes alunos foram convidados a acompanhar o trabalho. Aqueles que efetivamente se comprometeram com as atividades, e que tinham disponibilidade para cobrir os horários de monitoria que estavam descobertos, foram incorporados ao grupo. Desta forma, a partir de outubro, o grupo foi fechado com 21 alunos.

Cronograma

As atividades com os alunos/monitores se iniciaram na última semana de agosto de 2001 e continuaram até a primeira semana de dezembro, cumprindo, assim, 15 semanas de acompanhamento dos alunos. Foram realizadas 13 aulas de treinamento, culminando em uma festa de confraternização na última semana do trabalho. O laboratório foi utilizado sistematicamente por 11 professores, a maioria semanalmente ao longo do semestre. Semanalmente a pesquisadora realizou observações dos monitores nos diversos horários de monitoria. Nestas sessões foram feitas orientações para os alunos/monitores e fornecido informações e sugestões aos professores.

RESULTADOS OBTIDOS

Conteúdo da capacitação

A capacitação dos alunos/monitores abordou aspectos técnicos da informática e aspectos pedagógicos envolvidos na monitoria.

A grande maioria dos alunos/monitores possuíam um conhecimento muito superficial da informática. O mesmo acontecia com os professores, que na sua maioria usavam o computador para escrever ou desenhar. Em função do nível de conhecimento dos alunos/monitores e dos professores, foi priorizado a aprendizagem dos software Word e Paint, e a gerenciamento de arquivos com Windows para salvar os trabalhos. Para tanto, cada aluno/monitor tinha que desenvolver um projeto que continha um texto escrito e inserir uma ou mais figuras. Foi escolhido o tema de Folclore por ser um tópico muito presente na escola. Cada aluno/monitor escolheu um aspecto deste tema, por exemplo, superstições, medicina preventiva, música, danças típicas, frases de caminhão, lendas, brincadeiras etc. Podiam buscar informações e imagens em livros, no Internet, conversar com familiares etc. Uma amostra destes trabalhos está incluída em anexo. Na última semana foi montada uma apresentação de todos os trabalhos em Power Point para ficar exposta nas telas dos computadores durante a festa de confraternização.

Na orientação pedagógica os alunos/monitores podiam desabafar as dificuldades e frustrações encontradas na monitoria. Nestas ocasiões eram feitos comentários típicos como: “(As crianças) já enjoaram do Paint.” “A professora chega e pergunta para mim o que vamos fazer hoje.” “As crianças só querem jogar jogos.” “Ficam entrando em lugares que não deviam e aí desconfiguram tudo.” Nas discussão destas questões foram abordados os seguinte assuntos:

- Como ter uma postura como monitor para facilitar a independência do usuário (nunca colocar a mão no teclado, não resolver o problema do usuário mas mostrar ao usuário como ele pode resolvê-lo).
- Como ajudar o professor a direcionar a atividade no laboratório (definir uma proposta antes de vir para o laboratório)
- Como lidar com o comportamento de “quero mais” (facilitar o aprofundamento nos recursos do software oferecendo exemplos, modelos e pequenos desafios, indicar os menus que podem explorar livremente)
- Como usar os conteúdos que estão aprendendo ao desenvolver seus próprios projetos de Folclore, e refletir sobre a importância do projeto para direcionar a aprendizagem.

Desempenho dos alunos/monitores

De uma forma geral, o desempenho dos alunos/monitores foi aquém do esperado. No decorrer do trabalho percebemos que, na visão dos alunos, a monitoria era um privilégio em troca da responsabilidade pela chave e o cuidado com a manutenção dos microcomputadores. Neste sentido cumpriram a obrigação. A chave nunca mais foi perdida, ninguém comia no laboratório, todos os usuários do laboratório foram instruídos como ligar e desligar os micros etc. Feito isso, os alunos/monitores esperavam acesso ao laboratório com o objetivo de surfar livremente na Internet sem nenhum fim educacional, (no sentido mais tradicional) entrando nos sites de Sandi e Junior, sites de encontros entre jovens etc. Os alunos buscavam vivências populares com esta tecnologia.

Na realidade, eles somente trabalhavam nos seus respectivos projetos nos horários de capacitação, e levaram o semestre inteiro para terminar um trabalho que podia ter sido feito em um mês. Não houve tempo de desenvolver trabalhos relacionados ao currículo em parceria com os professores. Quem terminou antes, foi com a intenção de se livrar da tarefa em Word para poder surfar livremente, sem nenhuma disposição de negociar um trabalho com um professor. Desta forma, os horários de monitoria mais concorridos entre os alunos/monitores eram aqueles que não tinham marcado os professores com suas respectivas classes, para poder ficar no laboratório sem ninguém.

A exceção foram duas parcerias onde os alunos/monitores vieram toda semana desde o início do projeto para atender os professores, que também vieram toda semana com suas respectivas classes. Estes alunos/monitores gostavam muito da informática e tinham prazer de explicar as coisas para as crianças. Percebe-se que as crianças tinham carinho com os alunos/monitores e os professores confiavam no apoio que forneciam. Os alunos/monitores mostraram para os professores seus projetos de folclore como exemplos do que podia ser feito no computador. Depois de um período de exploração livre, os professores conseguiram direcionar o trabalho da classe no laboratório de uma forma bastante produtiva.

Desempenho dos professores

O aproveitamento do laboratório pelos professores com suas respectivas classes variou muito. Certos professores traziam as classes toda semana, sempre com algum objetivo a ser realizado no computador. Isso facilitava muito o trabalho dos alunos/monitores e o aproveitamento dos alunos foi importante. Outros professores também traziam as classes

toda semana mas sem nenhum propósito. Evidentemente, era uma aula na semana que eles podiam ficar livres. Inclusive, as vezes traziam os alunos de outro professor. Nestes casos o uso do laboratório era caótico. Foi discutido (pelos alunos/monitores e pela pesquisadora responsável) com estes professores sobre a importância do projeto. Mas não houve nenhum mecanismo no projeto para tornar este compromisso obrigatório. Outros professores demonstraram um maior envolvimento com os trabalhos que os alunos faziam no computador, mas criaram uma dependência dos alunos/monitores, e não vinham ao laboratório se não tivesse o monitor presente.

Respaldo da Diretoria

A Diretora da escola aprovou a proposta do projeto e autorizou a presença da pesquisadora na escola. Não houve muito envolvimento por parte da diretoria além disso.

A diretoria da escola tinha disponibilizado um cartucho de tinta colorido e dois de tinta preta no início do ano. Este material foi gasto no primeiro mês da ano letivo de uma forma não controlada e nunca foi substituído. Pois, a impressão de documentos ficou muito restrita. Os professores que queriam imprimir algum trabalho levavam um cartucho no bolso ou levavam os disquetes para casa. Em geral, os alunos não tinham meios de imprimir os seus trabalhos e isto criou situações curiosas. Por exemplo, um dos professores estava realizando, em sala de aula, um trabalho de composição musical e os alunos estavam desenvolvendo a letra da música no computador. Um dia a pesquisadora chegou no laboratório e todos os alunos estavam copiando a mão nos seus cadernos a letra da música que estava na tela.

Re-formalização do projeto para o ano 2001

Durante o mês de dezembro a pesquisadora escreveu uma proposta, direcionada à Diretoria da escola, para a continuação do projeto no ano letivo de 2001. Esta proposta é baseada nas reflexões e idéias levantadas em duas reuniões realizadas neste mesmo mês entre Prof. José Antônio e a pesquisadora. (Veja a proposta em anexo.)

A nova proposta caracteriza o projeto de alunos/monitores na realização de cursos gratuitos de 3 meses sendo oferecidos aos alunos da escola, e não mais como uma prestação de serviço de monitoria. Desta forma, o projeto não terá o compromisso de se responsabilizar pela chave e não fornecerá monitoria do laboratório em todos os períodos. Ao longo do ano, aqueles alunos que se demonstram mais responsáveis podem ser convidados para ajudar na manutenção do laboratório e, nestes casos, estabelecido um acordo de controle da chave e assistência aos professores em troca de mais autonomia no laboratório.

Com o novo enfoque educacional do projeto está sendo proposta que o aluno/monitor desenvolva ao longo de 3 meses, em conjunto com o professor, um projeto relacionado ao conteúdo curricular sendo trabalhado na sala de aula. O produto final deve ser material de suporte para uma aula ou uma atividade a ser utilizada pelo professor na sala de aula. A parceria é estabelecida com base nas contribuições do professor em termos do conhecimento do conteúdo curricular e do aluno monitor para implementar uma atividade utilizando a informática para explorar o conteúdo curricular escolhido.

Inclusão da proposta no Projeto Pedagógico da escola

A proposta foi apresentada e aprovada na reunião de elaboração do Projeto Pedagógico da Escola EMEF “Pe. Domingos Zatti” no dia 7 de fevereiro de 2001.

REFLEXÕES GERAIS

Introdução da novidade

O processo de implantação desta nova tecnologia é lento. Uma nova proposta só é aceita se ela resolve um problema real no contexto das pessoas envolvidas. No caso desta escola, foi o problema do controle da chave do laboratório. Com base nesta realidade foi abordada uma solução que foi um primeiro passo na direção do nosso objetivo maior que é a incorporação da informática na atividade de sala de aula. Com isso, foi possível estabelecer uma relação de confiança mútua entre a comunidade da escola e os agentes da mudança (neste caso, Prof. José Antônio e a pesquisadora), e fazer com que os professores e a diretoria tenham uma abertura para mudanças mais profundas.

“Cultura Clique”

Ao longo do semestre, vários alunos se tornaram extremamente adeptos em navegar na Internet, buscar informações (freqüentemente ilícitas), jogar jogos, e até instalar software, sem o uso do teclado. Faziam tudo isso com muita agilidade e rapidez, com o clicar do mouse. Ao sentar ao lado destes alunos/monitores, para corrigir seus textos, já no final de novembro, foi surpreendente a falta de familiaridade com o teclado. Conheciam somente as teclas com setas. Utilizavam a tecla “backspace” e desconheciam a tecla “delete”. Não sabiam inserir caracteres no meio de uma linha ou de uma palavra, nem abrir um espaço no texto para acrescentar um novo parágrafo. Da mesma forma, não sabiam eliminar caracteres, linhas ou parágrafos específicos no meio do texto. Eles utilizavam uma única operação – levar o cursor até o fim do texto com a seta, e voltar apagando com a tecla “backspace” até chegar no erro.

O uso desta operação implica em um processo de depuração do texto que é muito ineficiente. Ela consiste em apagar o que foi feito, e começar do zero a todo momento. Como consequência deste esforço imenso, o texto até o ponto que foi apagado assume a qualidade de um bloco que ninguém arrisca a mexer, no sentido de, “Esta parte já foi”.

Pessoalmente, fiquei muito chocada com este comportamento. Sem dúvida, estes alunos tinham condições de assimilar e, até descobrir sozinhos, as operações do teclado e do mouse para destrinchar o texto, da mesma forma que descobriram como instalar um jogo em um dos micros. Mas evidentemente, não sentiram a necessidade destas funções e não as incorporaram no seu repertório.

Percebi que, de uma forma geral, estes alunos não tinham muita facilidade com a escrita. Cometiam erros graves de ortografia, gramática e coerência lógica das frases. Talvez, por causa desta dificuldade com a escrita e a carga emocional que isso gera, deixaram de utilizar sua criatividade com a informática neste contexto. Mas, por outro lado, talvez este seja um fenômeno mais abrangente.

A informática do “clique” favorece a mentalidade de “seguir em frente e ver o que acontece. Se não dá certo, começa de novo.” Os alunos não estão acostumados a “estudar” por prazer. No ambiente do laboratório de informática eles estão acostumados a aprender por osmose, “sacar” como as coisas funcionam. Enquanto estão clicando, estão constantemente buscando atalhos, soluções rápidas e a gratificação instantânea. Neste âmbito sentem donos da máquina e da tecnologia.

Sair clicando é uma estratégia fácil, funcional, e assustador quando adotado como uma abordagem pessoal diante a aprendizagem. Ela é assustador porque inviabiliza a depuração do seu raciocínio. Na informática baseada no “clique” falta o rastro das suas ações (ou, se existe, é geralmente lento ou desajeitado para acionar). Consequentemente falta informação para alimentar a reflexão e, assim, não ocorre a depuração. A presença de um agente facilitador é fundamental. O aluno precisa ser orientado como aproveitar as facilidades que existem na informática para tornar o processo de aprendizagem transparente, e não fugir dele. O poder heurístico destes recursos da informática não foi percebido pelos alunos.

Choque de realidades para provocar mudanças

Foi observado um caso onde o trabalho do aluno/monitor provocou caos na mente de um dos professores, forçando-a a repensar sobre o papel do computador no processo de aprendizagem. Era uma professora que freqüentava o laboratório toda semana com sua classe, mas raramente preparava uma atividade. Seus alunos exploravam o computador livremente, alguns só fazendo bagunça, e outros escrevendo textos, desenhando, navegando, utilizando os jogos educativos. A professora nunca tomou consciência de como ligar ou desligar as máquinas. O par de alunos/monitores sempre aprontavam o laboratório antes da aula e deixavam os micros em ordem ao terminar o período. Os alunos/monitores aprenderam na aula de capacitação como abrir um diretório no servidor para a classe e organizar os trabalhos dos alunos em subdiretórios. Para quem tinham coisas para salvar, os alunos/monitores gravavam os arquivos e mostravam os alunos como recuperar seus trabalhos na semana seguinte.

Um dia, quando eu estava presente fazendo observações, a professora viu um dos alunos salvando um texto cheio de erros. A professora ficou horrorizada – “Como eu vou corrigir 26?” Ela entendia que não podia deixar registrado no computador o erro de um dos seus alunos. Isto ficaria ruim para a imagem dela. Mas também, ia dar muito trabalho para corrigir os textos dos 26 alunos.

Neste momento eu fiz a intervenção. Retomei com ela que a escrita é um processo de escrever, reler, editar etc. Lamentamos como é difícil, em sala de aula, conseguir que os alunos editem os textos. Aí demonstrei como recuperar este texto e alterá-lo. Ela ficou surpresa quando falei que o texto não tinha que ser perfeito para ser salvo no computador. Depois, ela sentou ao lado do aluno e fizeram a re-leitura do texto. Pela primeira vez ela usou o computador como uma ferramenta para a escrita, e não um instrumento para “passar limpo”.

Interessante como o trabalho do monitor, em parceria com os alunos, criou caos na cabeça da professora.

Repensando a noção de “monitoria”

Alguns dos alunos monitores gostaram de atuar como facilitadores no laboratório, e outros não. Para quem não gostava, tornou uma tarefa tediosa em vez de produtiva. Este aspecto da monitoria não deveria ser obrigatório no projeto. Seria mais importante refletir com os alunos/monitores como eles estão usando a informática para aprender alguma coisa e como esta abordagem é diferente ou similar ao que acontece em sala de aula. O trabalho do projeto seria o desenvolvimento de uma série de atividades, materiais e/ou programas que refletem estas características e podem ser usados em sala de aula. Isto pode ser um mecanismo mais efetivo para articular e mostrar aos alunos a contribuição da informática como catalisador de mudanças educacionais.

ANEXO I

AMOSTRA DOS TRABALHOS DOS ALUNOS



Projeto: Travas- Línguas

Carlos Correa Cruz cortou cartas, cartinhas, cartões com canivete comprido.

O peito do pé do Pedro é preto.

Meu pai, Eva e Adão. (falar bem depressa)

Autor: Hugo.L.Cuqui.

PARA ENGRAVIDAR

Para engravidar, a mulher pode recorrer a este experimento:

Pegar todas as sementes de uma abóbora e colocá-las em uma vasilha branca, imaculada. Acrescentar sete gotas de mel puro de abelha e um copo de água.

Isto deve ser feito durante oito dias, sem faltar nenhum dias.

A vasilha deve passar as noites no sereno, ficando na claridade do dia, dentro de casa. Cada vez que se tirar a vasilha, de fora para dentro ou de dentro para fora da casa, é preciso acender uma vela para o Anjo da Guarda. Depois dos oito dias plantar as sementes de abóbora, sendo que a última semente antes de ser plantada deve tocar a mulher nos pontos do sinal da cruz.

Brotada a semente a mulher engravidará.

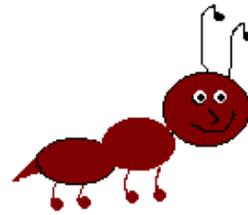
AUTOR:FERNANDO ELIAS BORGES.



0010

para acabar com verruga

cortar pedaços de toucinho defumado da mesma quantidade que existe de verruga, e passar com um pouquinho de sal sobre as verrugas e jogar no formigueiro, quando as formigas comer os toucinho seu problema de verruga vai acabar.



0011

PARA TER DENTES FORTES

Quando seu dente cair, faça está simpatia para que o próximo dente seja forte:

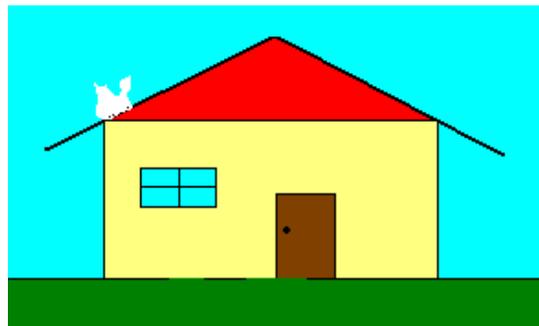
Andorinha, Andorão, leva esse dente ruim e traga outro dente bom!

Repetir mais duas vezes.

Depois de fazer jogue em cima do telhado;

Essa simpatia vai garantir que o seu dente seja forte.

AUTOR:FERNANDO ELIAS BORGES.

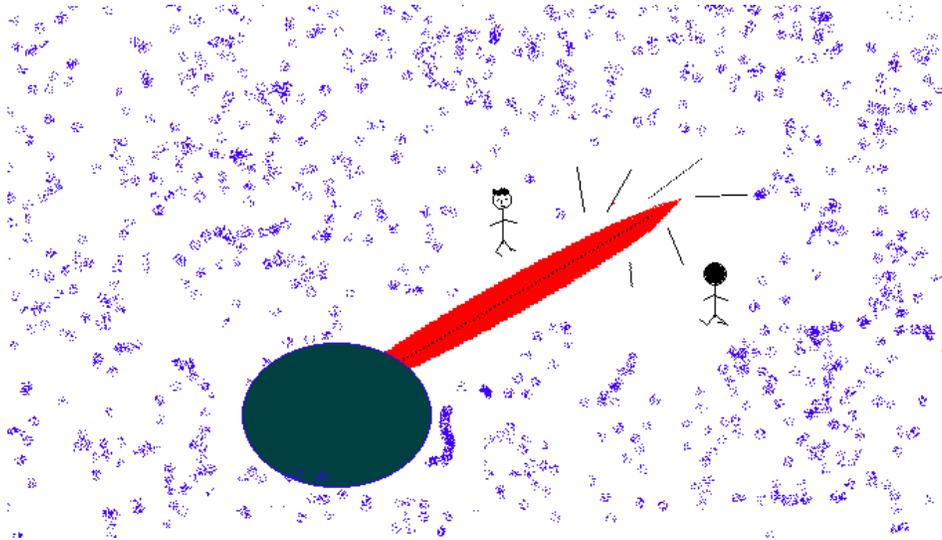


FRASES DE CAMINHÃO

Do mundo nada se leva



Língua afiada separa bons amigos.



Quem vê cara, não vê coração.
Marido de mulher feia, detesta feriado
Não sou detetive, mas ando na pista.
Deus é a luz do meu caminho.
Rodando pela grandeza do Brasil.

Ervas

Hoje em dia já existe varias ervas que tem um poder de cura extremamente poderosas com o **chá de erva dose chá de camomila o limão com mel e etc...**

Também ha varias simpatias como: **colocar tatus bolas uma linha e pendurar no pescoço do doente, cortar o rabo da lagartixa e colocar no parede e passar cimento**

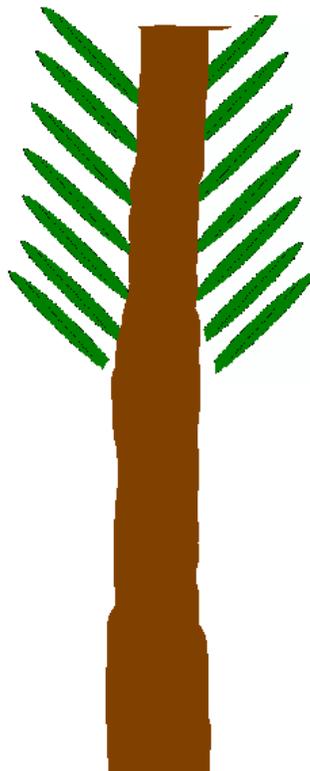
Muitas pessoas não acreditam na força dos chás e nas simpatias mas elas tem um poder enorme. Os chás são feitos com ervas medicinais as mais variadas ervas são:

**agrião hortelã
camomila erva
cidreira gengibre e
etc...**

Por fim só que
acredita sabe do
poder
Da ervas
medicinais

Paz e saúde

Fim Shaiane
Cristina Doimo
11 anos





***SACI ELE TEM SÒ UMA PERNA.
APARÊNCIA DELE È NEGRO, FUMA CACHIMBO, NÃO TIRA O CHAPÉU
VERMELHO***



ANEXO II

PROJETO ALUNO MONITOR DE INFORMÁTICA: PROPOSTA PARA O ANO LETIVO DE 2001

COORDENADOR DO PROJETO: José Antônio da Silva, EMEF “Pe. Domingos Zatti”
COLABORADORA: Ann Berger Valente, contratada pelo NIED, UNICAMP.

INTRODUÇÃO

Dando continuidade ao trabalho do Projeto Aluno Monitor, iniciado no segundo semestre de 2000 com a reabertura e configuração do Laboratório de Informática, propomos, neste ano letivo de 2001, aprofundar as parcerias entre os alunos e os professores. Além de oferecer apoio técnico ao professor, o aluno monitor desenvolverá, em conjunto com o professor, um projeto relacionado ao conteúdo curricular sendo trabalhado na sala de aula. Esta parceria é estabelecida com base nas contribuições do professor em termos do conhecimento do conteúdo curricular e do aluno monitor para implementar uma atividade utilizando a informática para explorar o conteúdo curricular escolhido.

OBJETIVOS

- ◆ Desenvolver na Unidade Escolar EMEF “Pe. Domingos Zatti” um repertório de atividades utilizando a informática para complementar e enriquecer a abordagem dos conteúdos curriculares.
- ◆ Habilitar os alunos monitores no uso de ferramentas computacionais na elaboração de uma atividade didática a ser utilizada em sala de aula.
- ◆ Habilitar o aluno monitor em como exercer o papel de parceiro do professor na elaboração e na execução da atividade.

ALUNOS PARTICIPANTES E PERÍODO

Será montada uma turma de 10 a 15 alunos para participar no projeto de alunos monitores. A monitoria terá a duração de 3 meses, após do qual uma nova turma do mesmo numero de alunos será montada. Propomos a realização de 3 turmas ao longo de ano letivo de 2001.

A escolha do monitor será feita por meio de seleção prévia, considerando-se a atuação do mesmo enquanto aluno da Unidade Escolar. Preferência será dada aos alunos que vêm participando do projeto no ano anterior.

CARGA HORÁRIO DOS ALUNOS MONITORES

A carga horário da monitoria consiste de um mínimo é 6 horas semanais a ser distribuídas nas seguintes atividades:

- Aula de orientação e de informática (3 horas semanais, divididas em 2 aulas de 1½ hrs).
- Reuniões com o professor parceiro (aproximadamente 4 reuniões de ½ hora cada ao longo dos 3 meses com as seguintes finalidades: 1ª Definição da atividade, 2ª Discussão do primeiro esboço, 3ª Análise da versão preliminar, 4ª Apresentação do trabalho final).
- Desenvolvimento do projeto (aproximadamente 3 a 4 horas semanais).
- Realização da atividade com a classe.

CONTEÚDOS

Todos os alunos monitores deverão adquirir conceitos sobre um conteúdo mínimo, definido como: conceitos básicos do sistema operacional, manipulação de arquivos, e conservação do laboratório. Os outros conteúdos, tanto de informática como de conceitos acadêmicos envolvidos, serão determinados em função da atividade específica estabelecida na parceria.

RECURSOS

Atualmente o laboratório conta com os seguintes software: Sistema Operacional Windows 95, Processador de Texto, Planilha Eletrônica, Bancos de Dados, Internet, Visual Class, Aplicativos para tratamento de imagem, desenhos e animação, HTML e Rede Local (LAN).

A viabilização do projeto depende fundamentalmente na contínua manutenção técnica do laboratório e na efetiva reposição de peças. A falta destes serviços rapidamente inviabiliza o andamento do trabalho.

ENVOLVIMENTOS DOS PROFESSORES

A participação no projeto é aberta a todos os professores do EMEF “Pe. Domingos Zatti”.

Em paralelo, cursos de formação em aspectos específicos da informática podem ser organizados ao longo do ano conforme demanda.

DISSEMINAÇÃO E REFLEXÃO

Conforme o andamento do trabalho, possivelmente pode ser marcado um horário para apresentar e refletir sobre o projeto do aluno monitor e uma discussão do uso de informática na escola de uma forma geral.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

O horário de monitoria será vinculado ao desenvolvimento dos projetos com os professores parceiros. O sistema de “plantão de atendimento” dos alunos monitores no laboratório não será mantido.