

**PPGTER/GES.12.2020.ANS**

# **O Aluno Monitor da Sala de Informática nas Escolas da Rede Municipal de Santa Maria: Reflexos de uma Formação**

## **Autores**

Mariana Dalcin Ferreira  
maridalcin.f@gmail.com

Karla Marques da Rocha  
karlamarquesdarocho@gmail.com



Versão 1.0  
Status: Final  
Distribuição: Externa  
**NOVEMBRO 2020**



2020 PPGTER – Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede

Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato; adaptar, remixar, transformar, e criar a partir do material, de acordo com o seguinte: você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças forem feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou seu uso. Você não pode usar o material para fins comerciais.

# PPGTER

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - CENTRO DE EDUCAÇÃO

Editoria Técnica do PPGTER

Universidade Federal de Santa Maria

Av. Roraima n. 1000

Centro de Educação, Prédio 16, sala 3146

Santa Maria – RS – CEP 97105-900

Fone / FAX: 55 3220 9414

ppgter@ufsm.br

edtec.ppgter@gmail.com

ISSN: 2675-0309

Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede / Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Universidade Federal de Santa Maria. – Vol. 2. n. 2 (2020) Ago/Dez. – Santa Maria: PPGTER/UFSM, 2020.

Periodicidade semestral.

1. Tecnologia Educacional.
  2. Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais.
  3. Gestão de Tecnologias Educacionais.
1. Universidade Federal de Santa Maria.  
Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede.

Como citar este relatório:

FERREIRA, M.D.; ROCHA, K.M. da. **O Aluno Monitor da Sala de Informática nas Escolas da Rede Municipal de Santa Maria: Reflexos de uma Formação.** Santa Maria: 2020. Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, v. 2., n.2. Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/pos-graduacao/santa-maria/ppgter/ppgter-ges-12-2020-ans/>

## Resumo

O presente relatório de projeto de extensão traz como temática principal a integração das Tecnologias Educacionais em Rede na prática pedagógica dos professores municipais, a partir da implementação do Projeto Aluno Monitor da Sala de Informática pelo Núcleo de Tecnologia Educacional Municipal (NTEM Santa Maria). Objetiva-se analisar em que medida essa integração pode auxiliar na prática dos professores que utilizam o ambiente informatizado na escola com o apoio dos alunos monitores, como também as transformações que poderão ocorrer nas relações que se estabelecem entre aluno monitor e professor. Por meio da pesquisa-ação e com oficinas de formação continuada, procura-se incentivar e analisar as possíveis contribuições da ação. A proposta de formação do aluno monitor aconteceu em três fases: a primeira, abrange a inscrição das escolas, seleção dos alunos e professor participantes, e um encontro inicial, in loco, nas escolas que aderiram à proposta com o objetivo de dar a conhecer aos alunos e professor selecionados, os objetivos do programa e as funções dos envolvidos. A segunda fase, de implementação da ação, foi organizada, com a sequência de oficinas presenciais no NTEM, em dois momentos: o primeiro momento (primeiro semestre) com três oficinas básicas: Primeira oficina – Conhecendo o Computador e suas conexões; Segunda oficina – Perfil do Aluno Monitor; Terceira oficina – Segurança na Internet; no segundo momento (segundo semestre) teve continuidade com oficinas pontuais, com o uso de Recursos Educacionais Abertos (REA): Quarta oficina – Inkscape; Quinta oficina – Impress; e Sexta oficina – Práticas Iniciais de Apresentação Empoderamento. A terceira, e última, fase culminou com um seminário final para apresentação dos relatos de experiências dos alunos monitores na sala de informática da escola e certificação da formação. O período de desenvolvimento foi de dois semestres, em 2019, tendo como produto final a elaboração de um material didático em formato de e-Book, contendo os tutoriais elaborados para as oficinas específicas com base nos programas utilizados ao longo do ano. A formação estimulou a utilização das tecnologias, perpassando pela apropriação, aperfeiçoamento de competências, habilidades e atitudes que resultem em mudanças do aluno, no papel de monitor, no processo de aprender-ensinar-refletir-reaprender. A promoção de sua autonomia e ação voluntária na sala de informática da escola, é uma importante contribuição social que evidencia o protagonismo do aluno monitor e sua atitude cidadã. A análise e discussão dos resultados apontam que o aluno monitor constituiu-se um potencializador voluntário do uso do espaço informatizado, facilitando o desenvolvimento da cultura de aprendizagem colaborativa na escola, exemplificando uma importante contribuição de prática social cidadã. Suas ações na sala de informática protagonizaram a inclusão digital dos colegas e professores, que passaram a utilizar o ambiente informatizado, possibilitando uma otimização dos ambientes tecnológicos implementados pelo ProInfo.

# 1. Introdução

A inserção das tecnologias da informação e comunicação, doravante denominadas tecnologias educacionais em rede, no cotidiano escolar se traduz em diferentes práticas pedagógicas, novas relações sociais, novos olhares sobre o espaço e significado da aprendizagem, justificada pela investigação, análise e construção de uma proposta pedagógica e metodológica, envolvendo o uso destas tecnologias como recursos pedagógicos que garantam o acesso da comunidade educativa à era da informação, possibilitando a integração das mídias que facilitam a construção do conhecimento.

Para as escolas e educadores, a necessidade criada pelo uso das tecnologias/mídias é saber como aplicar todo o potencial existente no sistema educacional, especialmente nos seus componentes pedagógicos e processos de ensino-aprendizagem. Para tanto, Moran (2000) diz que, “ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”, instigando a reflexão sobre o potencial transformativo e criativo das tecnologias educacionais em rede, bem como as contribuições advindas de sua integração na prática pedagógica dos professores, possibilitando a construção de um ambiente de aprendizagem colaborativa entre alunos e professores. Assim, o presente relatório técnico tem o intuito de apresentar o Projeto de Extensão Aluno Monitor da Sala de Informática desenvolvido pelo Núcleo de Tecnologia Educacional Municipal (NTEM) em parceria com a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) através do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em rede (PPGTER). Financiado pelo FIEIX, foi desenvolvido durante o ano de 2019 e teve como objetivo principal capacitar tecnologicamente 80 alunos oriundos 18 escolas municipais de Santa Maria, RS.

O Projeto Aluno Monitor da Sala de Informática é fruto de uma dissertação de mestrado desenvolvida no período de 2016 a 2018, no PPGTER/UFSM. A proposta hipotética a de potencializar o uso de tecnologias nas escolas da rede pública municipal de Santa Maria (AZENHA E ROCHA, 2017). Sua relevância está na integração das TIC à prática pedagógica dos professores municipais, como estratégia para transpor desafios de ensino-aprendizagem e o manuseio das mídias educacionais existentes nas escolas. Proporcionando aos estudantes a compreensão acerca do perfil de um Aluno Monitor, bem como, desenvolvendo habilidades e competências através de ferramentas tecnológicas. Para Gomes (2002), a tecnologia é aliada à aprendizagem colaborativa e potencializa as situações em que professores e alunos interagem, coletivamente, construindo seus conhecimentos. O computador pode ser considerado como um recurso para a aprendizagem colaborativa, pois além de servir para a organização das mais diversas atividades, pode ser um meio para que os alunos colaborem uns com os outros nas atividades de grupo, o que caracteriza o protagonismo juvenil.

Alguns estudos ressaltam a sua importância como forma de participação dos estudantes em atividades que vão além dos seus interesses individuais, sendo o protagonismo associado à ações coletivas e participantes, a partir dos interesses dos próprios jovens que, no envolvimento coletivo, constroem sua autonomia (GANDOLFO, 2006).

Para esta ação extensionista, realizamos oficinas de formação, ofertadas aos alunos dos anos finais do ensino fundamental e professores da rede municipal de ensino como

continuidade à ação implementada pelo NTEM Santa Maria (2015), por meio do ingresso de duas pesquisadoras integrantes da equipe de assessoramento pedagógico do NTEM e da bolsista FIEX e mestranda no Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede/PPGTER/UFSM (2019), durante o ano de 2019. A pesquisa poderá potencializar o uso desse ambiente nas escolas da rede pública municipal de Santa Maria, sendo uma experiência inovadora no que se refere ao protagonismo do estudante, pois ao mesmo tempo em que aprende, torna-se incentivador do uso das tecnologias educacionais como prática cotidiana, contribuindo para que os professores utilizem a sala de informática com o apoio do aluno monitor. A relevância da integração das TIC à prática pedagógica dos professores municipais é uma maneira para transpor desafios de ensino-aprendizagem e o manuseio das mídias educacionais existentes nas escolas.

Destaca-se a necessidade e importância das formações de alunos para tornarem-se incentivadores do uso das tecnologias educacionais em rede como prática cotidiana, incluindo, digitalmente, a comunidade escolar. A ativação dos ambientes informatizados, legados do ProInfo, que estavam subutilizados nas escolas municipais, justifica a importância deste trabalho. Espera-se que as oficinas de formação sejam capazes de proporcionar competências, habilidades e atitudes para que o aluno monitor consiga transpor os desafios de ensino-aprendizagem de professores e colegas, constituindo-o em mediador, colaborador entre seus pares e do professor para o uso dos recursos tecnológicos existentes na escola, introduzindo um ambiente propício à aprendizagem colaborativa.

Fases do Projeto Aluno Monitor da Sala de Informática:

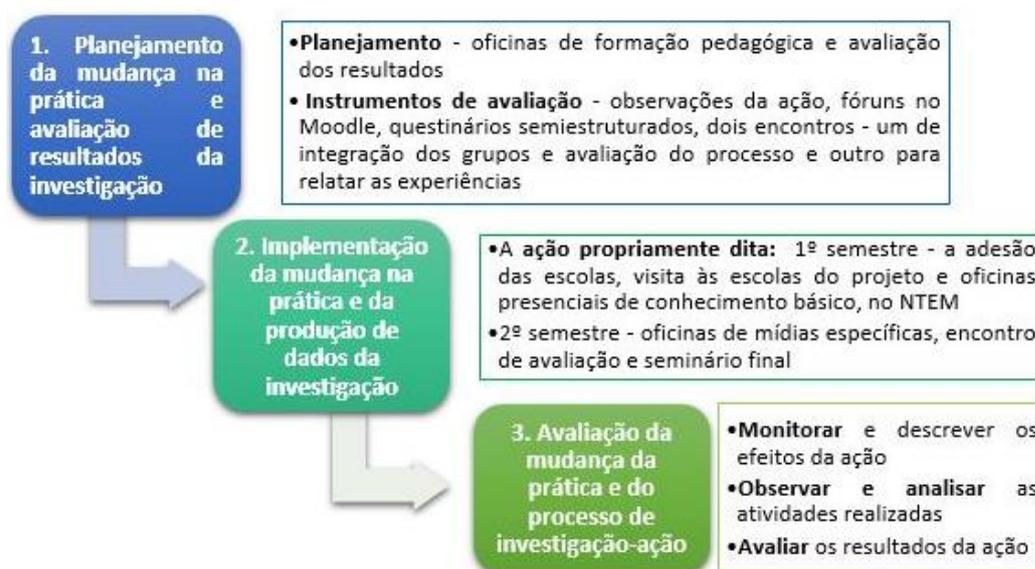
- **Fase 1:** Inscrição das Escolas;
- **Fase 2:**
  - Parte 1:* a) Conhecendo o computador e suas Conexões; b) Perfil do Aluno Monitor
  - c) Segurança na internet;
  - Parte 2:* a) Inkscape; b) Impress; c) Práticas Iniciais de Apresentação: Empoderamento; e
- **Fase 3:** Seminário Final.

Desenvolveu-se as oficinas em três etapas distintas durante o ano. Para iniciação do projeto, no primeiro semestre de 2019, foram ofertados três dias de encontros. Posteriormente, no segundo semestre desenvolveu-se mais três oficinas pontuais, onde o foco era o ensino-aprendizagem de ferramentas e tecnologias diferenciadas com a utilização de REDs. Nesse contexto, pretendeu-se abordar diferentes experiências com o auxílio das Tecnologias de Informação e Comunicação, de modo a formar indivíduos autônomos e protagonistas dentro dos seus contextos escolares.

## 2. Desenvolvimento do Projeto Aluno Monitor da Sala de Informática

Esta proposta constitui-se em uma pesquisa-ação, estruturada em etapas ordenadas, organizadas em fases cíclicas, na prática da investigação, caracterizando uma sequência ou ciclo, refletindo mudanças na prática e na ação (Tripp, 2005; Thiollent, 2011), representadas na Figura 1.

Figura 1: Etapas da Pesquisa-Ação - Adaptação de Tripp (2005)



Fonte: A autora

Segundo Tripp (2005), as fases são cíclicas, pois se perpassam ao longo de toda a ação e possibilitam a análise constante nos dois diferentes campos da prática e da investigação, caracterizando uma sequência da ação propriamente dita, onde é possível vislumbrar o ciclo da ação-reflexão-ação, com o planejamento da mudança na prática, a implementação da mudança na prática e da produção de dados da investigação, culminando com a avaliação da mudança da prática no processo de investigação-ação. Thiollent (2016) coloca, ainda, que na pesquisa-ação existe ênfase na ação. As ações são discutidas, analisadas, deliberadas, decididas com pleno consenso ou não. São ações significativas para os atores em situação. São interpretadas pelos pesquisadores com base em diferentes referenciais. São ações portadoras de aprendizagem e conhecimento mútuo, com interações entre observadores e observados, corroborando com a ação que gerou esta proposta e é objeto desta pesquisa.

As instituições participantes selecionaram de 3 a 5 alunos dos anos finais do ensino fundamental e 01 (um) professor para fazer a formação junto com os alunos, responsabilizando-se pelo grupo de monitores dentro da escola, pela organização dos horários de estudo e trabalho do grupo na sala de informática, pelo compartilhamento das informações entre os sujeitos envolvidos e os professores da escola de origem.

Figura 2: Ação - Projeto Aluno Monitor da Sala de Informática



Fonte: A autora

A primeira etapa ocorreu no planejamento da proposta com a adesão das escolas e seleção de alunos e professores. A segunda etapa é a implementação da ação propriamente dita. Nesta etapa deu-se início às oficinas continuadas, coincidindo com a segunda etapa ou fase da proposta e desenvolvimento da pesquisa. Esta, foi estruturada em dois momentos distintos, organizados e desenvolvidos, pedagogicamente, visando a formação dos alunos, que podem ser visualizados na Figura 3.

Figura 3: Etapas da Formação



Fonte: A autora

A terceira etapa é a da análise dos dados coletados durante a ação. Estes são provenientes de dois formulários *online*, para avaliação da percepção dos alunos quanto a formação recebida; das observações da pesquisadora durante o desenvolvimento das oficinas e dos relatos dos alunos no seminário final; do questionário online para professores participantes e gestores das escolas como critério de avaliação externa; e, da comparação do boletim do

resultado anual dos alunos concluintes, no encerramento do período letivo, para analisar se houve melhoria no desempenho escolar dos alunos monitores.

Isto posto, realizamos esta ação através de oficinas de formação pautadas em habilitar alunos monitores para auxiliar na integração das tecnologias educacionais à prática pedagógica dos professores, instigando nos alunos o perfil protagonista para a utilização das tecnologias existentes na escola e a prática cotidiana de aprendizagem colaborativa. Pretendemos analisar o significado da experiência de monitoria dos estudantes na sala de informática da escola e, se a formação contribuiu para a melhoria da aprendizagem dos alunos envolvidos na proposta. Salienta-se que o impacto social seja usar as tecnologias educacionais como recurso pedagógico que auxilie os professores na transposição dos desafios da utilização e funcionamento da sala de informática, refletindo na promoção da autonomia, autoestima dos alunos monitores e o senso de pertencimento à escola através da monitoria voluntária.

Assim, este capítulo tem como objetivo detalhar o desenvolvimento do Projeto Aluno Monitor da Sala de Informática durante o ano de 2019, apresentando as oficinas ministradas e as práticas pedagógicas observadas durante a utilização das TIC na realização do projeto de extensão.

## **2.1. Fase 1**

A Fase 1 abrange a inscrição das escolas, seleção dos alunos e professor participantes, e um encontro inicial, in loco, nas escolas que aderiram à proposta com o objetivo de dar a conhecer aos alunos e professor selecionados, os objetivos do programa e as funções dos envolvidos.

## **2.2. Fase 2 – Primeira parte**

A primeira parte da Fase 2 diz respeito a formações iniciais, onde além de capacitar os novos Alunos Monitores quanto as competências necessárias, desenvolveu-se habilidades primárias no âmbito tecnológico para aprofundá-las no 2º semestre de 2019.

### **2.2.1 Conhecendo o Computador e suas Conexões**

Constituída de conhecimentos técnicos básicos necessários para que os alunos monitores possam dar acesso à sala de informática, visando proporcionar suporte para a interação com as mídias e suas potencialidades, esta oficina objetiva introduzir os Conhecimentos Técnicos Básicos de Hardware e Linux Educacional 4, de forma a capacitar alunos para a monitoria autônoma na sala de informática da escola, assessorando os professores em suas atividades, como estratégia para transpor desafios de ensino-aprendizagem através da investigação-ação.

São seus objetivos específicos foram: abordar a forma correta de ligar e desligar os computadores; apresentar os componentes de Hardware, abordando a segurança e conservação dos equipamentos e periféricos para o uso adequado dos mesmos; explorar, no menu do Linux Educacional, os recursos que possam ser úteis para o desenvolvimento da integração das tecnologias educacionais à prática pedagógica dos professores; demonstrar a instalação do projetor multimídia, de forma a que os alunos possam auxiliar os professores no manuseio das tecnologias existentes nas escolas; as atividades contemplaram conceitos trabalhados em aula de forma ativa onde os alunos devem demonstrar compreensão dos recursos abordados em relação às atividades da sala de informática da escola.

As práticas foram conduzidas de forma interativa, ministradas com o apoio dos professores formadores do NTEM, pelas especificidades do conteúdo. Durante a oficina foram apresentados os componentes de hardware e software que existem nas escolas municipais, abordando os recursos tecnológicos que poderão ser utilizados e disponibilizados aos professores e alunos.

Assim, com a intenção de apresentar aspectos de hardware e software para os alunos, a oficina teve como base os componentes físicos presentes no computador.

A seguir, apresenta-se cada atividade desenvolvida durante esta oficina.

### **Atividade 1 – Conexões**

Nesta atividade os alunos foram separados de acordo com cada escola e desafiados a ligar os cabos e conexões do computador corretamente.

### **Atividade 2 - Jogo Quiz**

Visando contemplá-los a respeito da temática da aula de forma lúdica, na Atividade 2 os estudantes foram convidados a jogar um quiz com perguntas e respostas. Para isso, previamente foram criadas as questões no software Kahoot e durante a aula disponibilizou-se o código de acesso para o jogo.

### **Atividade 3 – Criação de E-mail**

A última atividade do dia foi o desenvolvimento de um e-mail individual para cada aluno no software Gmail. Os mesmos foram instruídos passo-a-passo e participaram ativamente no processo. Esta atividade teve o intuito de simplificar a futura atividade “Criação de Quiz”.

## **2.2.2 Perfil do Aluno Monitor**

Conhecidos como referência nas escolas em que estão inseridos, os Alunos Monitores são responsáveis por aspectos ligados a sala de informática. Para Duran e Vidal (2007) a figura do aluno monitor, denominado também como tutor, associa-se a uma metodologia que vem sendo estimulada em países europeus, como a Espanha.

Neste contexto, com os objetivos de salientar a importância, reponsabilidade e competências do Aluno Monitor no âmbito escolar, durante a oficina de “Perfil do Aluno Monitor” mostra-se as características necessárias aos estudantes, apresenta-se questões para resoluções de problemas que possam vir a surgir, bem como, empodera-os quanto a utilização de softwares na escola.

A prática foi estruturada de maneira dinâmica, de forma a disponibilizar aos alunos e professores participantes, informações importantes sobre atividades pertinentes aos Alunos Monitores e possibilidades de plataformas para estimular a criatividade e a autonomia.

A seguir, apresenta-se cada atividade desenvolvida durante esta oficina.

### **Atividade 1 – Caracterização do Aluno Monitor**

Esta atividade aconteceu de forma expositiva dialogada, onde apresentou-se características, competências e habilidades essenciais do Aluno Monitor. Os estudantes foram constantemente indagados sobre suas responsabilidades com o uso de slides e vídeos.

### **Atividade 2 – Criação de Quiz**

Com os e-mails já criados, os alunos foram surpreendidos com a atividade de criação de quiz no software no Kahoot. Durante está atividade, os alunos foram instruídos e acompanhados assiduamente.

### **Atividade 3 – Criação de Documentos no Word**

Na Atividade 3, visando apresentar possibilidades de letramento e escrita, os Alunos Monitores criaram convites para a Festa Junina das suas escolas. Foram solicitados quatro critérios durante a execução da atividade: moldura, escrita, cor e figura.

## **2.2.3 Segurança na Internet**

O conteúdo desta oficina foi dividido em duas partes. Inicialmente foi trabalhado segurança na internet e as especificidades do uso seguro de sites e redes sociais. Os Alunos Monitores são instruídos quando a necessidade de conhecer com veracidade com conteúdos compartilhados, proteger-se de possíveis invasões de perfil e a não prática de cyberbullying.

Em segundo momento, foi dado enfoque à série educacional multidisciplinar GCompris se deve ao fato desta constituir-se de um conjunto de jogos educacionais que tem como característica principal a descoberta e a ludicidade, onde os alunos aprendem brincando. O software possibilita o trabalho sem depender de conexão à internet (offline).

Esta oficina visa capacitar os alunos a utilizarem tanto a internet de forma segura quanto o GCompris e sua imensa variedade de atividades de alfabetização, adequadas aos alunos dos anos iniciais, como estratégia para transpor desafios de ensino-aprendizagem através da investigação-ação.

A seguir, apresenta-se cada atividade desenvolvida durante esta oficina.

### **Atividade 1 – Jogo e Criação de Quiz**

Inicialmente, tendo como objetivo afirmar o aprendizado a respeito da temática desta oficina, os alunos são convidados a jogar um quiz no software Quizizz.

Em um segundo momento, esses desenvolvem seu próprio quiz com temática livre. Para isso, os Alunos Monitores são acompanhados durante a criação e execução do jogo.

### **Atividade 2 – Jogos Pedagógicos**

Para apresentar possibilidades de jogos seguros e de cunho pedagógico, na Atividade 2 desta oficina, os alunos são convidados a abrir e jogar com o *software* livre *Gcompris* durante alguns minutos. Posteriormente são convidados a acessar o blog no NTEM, onde encontram-se jogos já selecionados por ano escolar.

## **2.3. Fase 2 – Segunda parte**

Na segunda parte desta fase, que aconteceu no 2º semestre de 2019, os estudantes aprofundaram seus conhecimentos através do uso das TIC, capacitando-se com a utilização de diferentes Recursos Educacionais Abertos (REA) e empoderando-se em criativas apresentações em grupo.

### **2.3.1 Inkscape**

Baseada no pressuposto da comunicação e suas linguagens para a construção de conhecimentos específicos de diagramação, esta oficina buscou incentivar os alunos para a produção de artes gráficas próprias. Para isso, utilizou-se do Inkscape *software* livre disponível no Linux, para desenvolvimento de artes gráficas e materiais impressos, de forma a estimular a construção de conhecimentos específicos de design gráfico, motivando os alunos a criarem diferentes materiais de divulgação como flyers, folders, cartões de visitas e suas possibilidades.

O objetivo principal desta oficina é o de capacitar os alunos para a utilização do Inkscape através da criação de materiais gráficos e conteúdos diferenciados, motivando-os a desenvolverem o letramento digital através do desenvolvimento de imagens e escritas variadas e a autoria dos alunos, como estratégia para transpor desafios de ensino-aprendizagem através da investigação-ação.

A oficina foi organizada de forma prática e ativa, sendo todo o processo acompanhado pelos alunos através de exposição com projetor multimídia.

A seguir, apresenta-se cada atividade desenvolvida durante esta oficina.

### **Atividade 1 – Vetorização**

Nesta atividade os alunos receberam uma imagem (bitmap) e receberam as coordenadas para transformá-la em um vetor através do uso das formas geométricas. Todos trabalharam individualmente e puderam tirar suas dúvidas durante a execução da atividade.

### **Atividade 2 – Criação de Flyer**

Como continuidade do processo criativo, os alunos foram convidados a criar flyers com tema livre, utilizando as técnicas de vetorização e a utilização de imagens e frases de suas preferências.

### **Atividade 3 – Criação de Cartão de Visita**

A atividade final desta oficina tinha como intuito a criação de um cartão de visita de para uma empresa fictícia em grupo. Os estudantes se dividiram em duplas e trios e criaram um cartão de visita frente e verso, com logo, informações e imagens.

## **2.3.2 Impress**

O incentivo à produção de apresentações gráficas, apropriando o uso das tecnologias pelos alunos e professores, vem ao encontro das novas linguagens da mídia-educação, apontando para a integração das mídias como ferramenta pedagógica, “como educação para as mídias, com as mídias, sobre as mídias e pelas mídias. Somente assim a escola poderá cumprir sua missão de formar as novas gerações para a apropriação crítica e criativa das mídias” (BELLONI e BÉVORT, p. 1084), educando para a criatividade, a participação e a cidadania.

Baseada no pressuposto da construção de conhecimentos e linguagens da mídia-educação, esta oficina busca apropriar o aluno no uso do LibreOffice Impress na elaboração de slides para apresentação dos conteúdos na escola, como recurso significativo para utilização em todas as disciplinas do currículo escolar. Desta forma, tendo em vista a usabilidade das apresentações através do Impress no dia-a-dia escolar, software livre do Linux, está oficina teve o intuito de ensinar os Alunos Monitores a desenvolver apresentações de forma coerente e dinâmica.

O LibreOffice Impress é um software livre que permite a manipulação total sobre apresentações gráficas. A ferramenta é um aplicativo do BrOffice.org (OpenOffice.org) e permite a criação, apresentação e elaboração de suas apresentações com inserções de animações, gráficos e multimídias. Com ele pode-se criar slides que contenham diferentes elementos, incluindo texto, marcadores e listas numeradas, tabelas, clipart e uma ampla gama de objetos gráficos. O Impress inclui corretor ortográfico, dicionário, estilos de textos predefinidos e atrativos estilos de fundo. Usar o Impress para apresentação de slides requer conhecimento dos elementos que o slide contém, incluindo o uso de estilos dos diferentes tipos de texto, que determinam a aparência do texto, exigindo a construção de novos conhecimentos e novas linguagens comunicativas.

A oficina objetiva capacitar os alunos para a utilização do Impress na criação de slides que contenham os diferentes elementos da ferramenta e suas características para apresentações multimídia, como estratégia para transpor desafios de ensino-aprendizagem

através da investigação-ação. Seus objetivos específicos são apresentar a ferramenta LibreOffice Impress, no Linux Educacional, bem como abordar seus vários recursos, de maneira a criar slides de apresentação diferenciados e interativos. A oficina foi ministrada de forma prática, iniciando com uma explanação sobre o LibreOffice Impress e seus vários recursos.

A seguir, apresenta-se cada atividade desenvolvida durante esta oficina.

### **Atividade 1 – Criação de Slides**

Visando ensinar os acadêmicos de forma simples e dinâmica, nesta atividade os estudantes foram instigados a desenvolver apresentações de Slides no Impress com tema livre. Foi estipulado as seguintes regras: os slides deveriam contar com no mínimo cinco páginas, cor, figuras e coerência na temática escolhida. Os alunos foram assessorados durante a execução da atividade.

### **Atividade 2 – Criação de Quiz**

Buscando inovar na utilização do software livre Impress, a Atividade 2 teve o intuito de instruir os estudantes para a criação de quiz. Na data, depois de divididos em grupos, os Alunos Monitores foram desafiados a desenvolver apresentações de conteúdo utilizando perguntas e respostas. Inteirados do assunto e envolvidos com as temáticas, os alunos tiveram aproximadamente 30 minutos para incluir botões de interatividade nos slides criados na Atividade 1.

### **Atividade 3 – Apresentações Temáticas**

Para atividade final da oficina foi proposta uma pesquisa com o uso de revistas. Os alunos dividiram-se em grupos, cada escola era um grupo e os professores presentes eram os consultores. Ao receber uma revista, o grupo deveria selecionar a reportagem que mais lhes agradasse e criar slides sobre a temática, ao fim da aula os Alunos Monitores deveriam apresentar para o restante da turma. Esta atividade teve em média 1 hora para criação e 5 minutos por grupo para apresentação.

## **2.3.3 Práticas Iniciais de Apresentação: Empoderamento**

Está oficina teve o propósito de desenvolver a cooperação, a expressão de ideias e a reflexão sobre a autoexpressão, a capacidade de inserção transformadora na sociedade e o fortalecimento da autoestima e produção dos alunos. Esta atividade pretende fazer com que os alunos percebam o quanto é importante interagir, trocar ideias e divulgar o aprendizado entre os colegas e com os professores.

Esta oficina utilizou-se novamente do LibreOffice Impress, no Linux Educacional para elaborar apresentações, onde o foco era a postura do aluno e não o conteúdo produzido. Os alunos foram divididos em grupos distintos das suas escolas, o que possibilitou a exploração do seu potencial instigador e proativo, a troca de conhecimentos e a criação de roteiros/conteúdos significativos, estimulando a livre expressão e criatividade dos alunos na edição da ferramenta.

Como durante todo o projeto, mas principalmente na última oficina ministrada (Impress), notou-se a necessidade do empoderamento frente ao público durante apresentações e explicações. O principal objetivo desta oficina foi o estimular a desinibição durante as apresentações, desenvolvendo competências frente ao público.

A seguir, apresenta-se cada atividade desenvolvida durante esta oficina.

### **Atividade 1 – Respiração**

Nesta atividade inicial, os Alunos Monitores foram convidados a levantarem e, em círculo, respirarem fundo imaginando que os desafios e problemas, o medo e a insegurança, e quaisquer outros fatores que pudessem atrapalhá-los estivessem sumido.

### **Atividade 2 – Empoderamento**

Para dar ênfase na importância do empoderamento enquanto Aluno Monitor, explanou-se através de slides a respeito das temáticas: liderança, habilidade digital, poder em resolver problemas, capacidade de trabalhar em equipe, inteligência emocional, empreendedorismo, cidadania global, comunicação.

### **Atividade 3 - Criação de Apresentações**

Findando as atividades desta oficina, os Alunos Monitores foram divididos em grupos aleatoriamente e foi solicitado que cada grupo se apresente uma das temáticas anteriores fazendo uso de slides. Nesta atividade foi avaliada a postura, coerência, divisão das atividades e fluência na fala. Após as apresentações e avaliações dos professores, os colegas puderam contribuir com os demais trabalhos dando suas críticas construtivas a respeito das apresentações.

## **2.4. Fase 3 – Seminário Final**

Na última fase do processo que acontece no Seminário Final para relato das experiências, os alunos apresentaram as atividades desenvolvidas na escola, apoiando-se nas tecnologias educacionais abordadas durante o processo de formação do Projeto Aluno Monitor. As observações feitas durante o processo formativo, e no referido seminário, possibilitaram avaliar a proposta, corroborando as análises das amostras de dados coletados.

Toda a proposta de formação foi estruturada conforme o Cronograma 1, para o seu desenvolvimento e acompanhamento:

**Cronograma 1: Formação do Aluno Monitor da Sala de Informática em 2019**

Meses	EMEFs selecionadas	Datas das formações básicas
Abril	3 escolas	15, 16 e 17/04
Maio	6 escolas	07, 08 e 09/05 - 21, 22 e 23/05
Junho	6 escolas	11, 12 e 13/06 - 25, 26 e 27/06
Julho	3 escolas	09, 10 e 11/07
Meses	EMEFs selecionadas	Datas das formações específicas
Agosto	6 escolas	28, 29/08 e 05/09
Setembro	6 escolas	12, 26/09 e 02/10
Outubro	6 escolas	05/09 e 09, 25/10
Novembro	Seminário Final	13/11/19 - Auditório do Manuel Ribas

Fonte: A autora

É importante ressaltar que, durante o processo de formação, em vários momentos, ocorreram dificuldades técnicas, nos equipamentos do NTEM, com o travamento dos computadores e a lentidão da internet, dificultando a postagem de tarefas no Moodle, demandando paciência e persistência do grupo envolvido na respectiva oficina. Por causa dos travamentos, os alunos tiveram que refazer as atividades e, alguns não conseguiram postar devido aos problemas de navegabilidade.

Salienta-se que estes entraves tecnológicos acontecem também nas escolas, pois as condições dos equipamentos estão defasadas tanto quanto no NTEM, uma vez que requerem atualizações que o hardware não comporta, o que causa esses transtornos. Porém, independente de qualquer fator negativo, os alunos persistiram até conseguirem finalizar a tarefa, alguns recomeçaram mais de uma vez, onde podemos avaliar que foi muito significativo o resultado alcançado, considerando o ocorrido.

### **3. Considerações Finais**

Considerando as análises dos dados coletados durante o Projeto Aluno Monitor da Sala de Informática é possível afirmar que as atividades desenvolvidas obtiveram participação satisfatória e bastante interesse no conteúdo apresentado, por parte dos alunos, com evidências de experiência significativa de aprendizagem entre pares e com professores, pela postura assumida pelos alunos frente às tecnologias na escola.

Foi observada a facilidade inata que possuem para aprender o manuseio das tecnologias apresentadas e, apesar de alguns entraves tecnológicos ocorridos (Internet oscilando, hardwares desfasados, sistema operacional desatualizado), conseguiram realizar as tarefas solicitadas, interagindo com os professores formadores, demonstrando curiosidade e satisfação, com expectativas superadas, de ambas as partes. Observou-se também que os momentos de formação se tornaram, para os alunos envolvidos, sinônimo de conhecer coisas novas, aprendizagem prática e lúdica, alegria de descobrir, de aprender, construções de significados importantes para a apropriação de conhecimentos. Também os professores relataram a evolução percebida na trajetória dos alunos, seu crescimento pessoal, a responsabilidade com que assumiram a proposta e buscaram aplicar os conhecimentos na escola, interagindo com professores e colegas, facilitando o uso da sala de informática da escola.

Por fim, percebeu-se que, a partir do projeto, houve o estabelecimento de laços de confiança entre os alunos e os professores envolvidos na proposta, na capacidade de atender aos objetivos da formação, impactando com a confiança da escola nos alunos assumindo as salas de informática com autonomia, mudando a relação do aluno com a escola.

## Referências

AZENHA, E. P.; ROCHA, K. M. **O Projeto Aluno Monitor de Informática nas Escolas da Rede Municipal de Santa Maria: Reflexos de uma Formação.** Santa Maria: UFSM, 2018.

GANDOLFO, M.A.P. **Formação de Professores de Ensino Médio e (in)visibilidade de experiências de protagonismo juvenil.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, (2006).

GOMES, P. V. et al. Aprendizagem Colaborativa em ambientes virtuais de aprendizagem: a experiência inédita da PUC -PR. **Revista Diálogo Educacional** – v. 3, nº 6, p. 11-27, maio/agosto, 2002.

LINUX EDUCACIONAL. Disponível: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Linux\\_Educacional](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linux_Educacional)>. Acesso em: 17 de novembro de 2019.

MORAN, J.M. et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Projeto Aluno Monitor: Protagonismo Juvenil e Inclusão Digital** – Disponível: <<http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Main/Page/PortalSMESP/Aluno-Monitor>>. Acesso: 25 de novembro de 2019.