



ORIENTAÇÕES GERAIS PARA ELABORAÇÃO DE PROJETO DE ENSINO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM, TECNOLOGIA E ENSINO

Neste seminário, vocês devem apresentar uma proposta de ensino de línguas que seja mediado pelo computador.

Vocês vão entregar a proposta por escrito para o professor e apresentar oralmente para os colegas durante o Seminário.

O projeto escrito deve ter as seguintes partes:

Justificativa: Deve conter uma explicação sobre as razões para desenvolver a proposta e sobre sua relevância para o ensino da língua escolhida. Pode-se se incluir algum histórico que tenha motivado a proposta, adequação ao nível de ensino, demanda da área, etc.

A proposta de ensino

- Público alvo: a quem se destina.
- Objetivos de ensino: Os objetivos devem indicar as metas que pretende alcançar com o desenvolvimento de sua proposta. Essa proposta pode visar ao desenvolvimento de várias competências ou habilidades ou de uma competência ou habilidade específica, ou ainda focar algum tema relevante para a área.
- Recursos a serem utilizados: Alguns exemplos são: Vai usar um site específico? Vai trabalhar com blogs, jogos digitais, twitter, entre outros? Será um material em CD-Rom? Ficará hospedado na web? Usa recursos de som ou de vídeo? Terá conexão com materiais pré-existentes?
- Forma de implementação: Como será a proposta didática propriamente dita? Como o material será usado pelo professor e/ou pelos alunos? Quais seriam os passos da utilização dele? Será implementado em alguma escola? Qual ou quais as formas de acesso?
- Avaliação (dos alunos e da proposta): existem mecanismos de avaliação do projeto ou produto? Como será o processo de avaliação dos alunos?

Considerações finais: alguma informação adicional que o proponente achar pertinente.

Referências bibliográficas: caso tenha havido alguma consulta a textos ou a páginas da web.

Vocês devem entregar para os professores e colegas um *handout* identificando o público alvo por ele(a) almejado, os objetivos de ensino, as instruções gerais que orientarão a implementação do projeto e os recursos a serem utilizados, com os endereços para acesso dos mesmos (se se tratar de material disponível na Internet).



Esse projeto deve ter, no máximo, 4 páginas (fonte Times New Roman, tamanho 12, espaçamento 1,5)

A apresentação oral deve ter a duração de 15 minutos aproximadamente.

Para essa apresentação, na qual vocês vão explicitar e exemplificar a proposta, vocês podem usar o power point, outro programa de apresentação ou páginas da internet dependendo do que for mais adequado ao trabalho.

Na elaboração desse projeto, fique atento aos seguintes pontos:

1. Busque não pensar no computador apenas como um mero automatizador de respostas para exercícios fechados. Pense nas possibilidades de acesso a textos, hipertextos multimodais, à cultura e aos discursos que são proporcionadas pelas modernas tecnologias da informação e da comunicação, e tente vislumbrar o que essas possibilidades podem trazer para objetivos e metas de ensino de línguas.
2. Faça sempre a seguinte pergunta a si mesmo: “Esta atividade didática poderia estar sendo feita, sem absolutamente nenhuma perda, sem um computador?” Se a resposta for afirmativa, isso pode ser um indício forte de que você está apenas transpondo materiais tradicionais de livros impressos para a tela de um computador. Com toda a certeza, ao fazê-lo você estará perdendo de vista o que as tecnologias modernas podem oferecer de interatividade e acesso à informação.
3. Busque ser criativo em sua concepção de tecnologia. Lembre-se que não existem apenas sites e blogs. Não se esqueça de que há uma multiplicidade de ferramentas que permitem graus diferenciados de interatividade. Uma boa estratégia é pensar em objetivos de ensino e aprendizagem primeiro, e depois pensar nas ferramentas que, combinadas, podem dar apoio aos mesmos.
4. O fato de as modernas tecnologias da informação e da comunicação terem como principal característica a busca de interatividade entre sistemas e usuários, assim como de usuários entre si, faz com que o ensino de línguas mediado pelo computador seja especialmente convidativo para o suporte de processos de ensino e aprendizagem de línguas através de seu uso e do engajamento em situações comunicativas autênticas. Não se esqueça disso. Evite restringir o uso do computador à pura memorização de regras e padrões linguísticos. Tenha em vista o uso da tecnologia em seu máximo potencial.
5. Lembre-se de que você pode pensar em projetos didáticos mediados pelo computador sob o ponto de vista de três vertentes de ensino de línguas: o ensino totalmente à distância, o ensino que mescla atividades didáticas à distância com atividades didáticas presenciais, e o ensino presencial em ambientes equipados com computadores (como laboratórios de informática ou salas de aula nas quais se encontram uma ou mais máquinas). Seja, portanto, criativo. Ao planejar seu projeto, pense em qual dessas vertentes ele se enquadra.
6. Procure pensar a aprendizagem como um processo que requer o papel ativo do aprendiz e que tem o professor e as tecnologias como mediadores, motivadores e não como recipientes que contém todo o saber que precisa ser aprendido pelo



aluno. Sendo assim, procure formular atividades em que o aluno seja agente da sua própria aprendizagem.