



ORIENTAÇÕES GERAIS PARA APRESENTAÇÃO DO TRABALHO FINAL

No seminário final, vocês devem apresentar o projeto de ensino mediado pelo computador finalizado.

Sua apresentação deverá compreender os seguintes tópicos.

Justificativa: explicar as razões que o levaram a desenvolver o projeto e falar sobre sua relevância para o ensino de sua área. Pode-se se incluir algum histórico que tenha motivado a proposta, adequação ao nível de ensino, demanda da área, etc.

Fundamentação teórica: descrever os conceitos subjacentes ao conteúdo e o conceito de aprendizagem que orienta o projeto. Perguntas que podem ajudar: o projeto foca alguma habilidade específica? Se sim, definida em que termos? O ensino é baseado em tarefas? Baseado em colaboração? Qual é ou quais são os tipos de interação? Baseia-se em teorias sócio-culturais? Etc.

Apresentar o projeto de ensino.

- Dizer a que público alvo se destina.
- Dizer qual ou quais são os objetivos de ensino: Os objetivos devem indicar as metas que pretende alcançar com o projeto e que competência(s) ou habilidade(s), pretende desenvolver.
- Demonstrar o uso das ferramentas necessárias para a implementação do projeto
- Forma de implementação: Descrever a proposta didática propriamente dita? Como o material será usado pelo professor e/ou pelos alunos? Dizer se já foi implementado em alguma escola e os primeiros resultados ou onde poderá ser implementado e qual ou quais são as formas de acesso?
- Esclarecer como será o processo de avaliação dos alunos?

Considerações finais: alguma informação adicional que achar pertinente.

Manual do professor: Entregar por escrito um pequeno manual do professor onde deve incluir a justificativa, fundamentação teórica, a descrição do projeto em termos de público alvo, objetivos, ferramentas necessárias, formas de avaliação e orientações para o seu uso e um tutorial com orientações de uso do projeto.

Referências bibliográficas: incluir as referências a livros, artigos e páginas da web seguindo as normas da ABNT.

A apresentação oral deve ter a duração de no máximo 30 minutos.

Você terá à sua disposição computador, internet e projetor multimídia. Você poderá usar *power point*, assim como outro programa de apresentação. Alternativamente, você poderá



mostrar o projeto, abrindo o ambiente de aprendizagem desenvolvido na Internet, em CD-Rom ou em outro meio digital.

Na elaboração final do 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.
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. Evite restringir o uso do computador à pura memorização de regras, informações e fórmulas. 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: 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 desenvolver 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 contêm todo o saber que precisa ser aprendido pelo aluno. Sendo assim, procure formular atividades em que o aluno seja agente da sua própria aprendizagem.

Matriz avaliativa: 10 pontos para cada um dos itens

1. Coerência entre objetivos, conteúdo



2. Relevância do material para o público alvo
3. Qualidade do conteúdo
4. Qualidade do manual do professor
5. Organização do material e atratividade do layout
6. Clareza das instruções
7. Correção linguística do próprio material didático e dos textos que o acompanham
8. Indicação das fontes
9. Usabilidade
10. Interatividade e *feedback* ao usuário