

uído. Afirmar a identidade significa demarcar fronteiras, significa fazer inções entre o que fica dentro e o que fica fora. A identidade está sempre da a uma forte separação entre “nós” e “eles” (SILVA, 2011:82).

# sem fronteiras identidade

## Português para Estrangeiros: Questões Interculturais

Rosa Marina de Brito Meyer

Adriana Albuquerque

(Organizadoras)

EDITORA  
PUC  
RIO

# LÍNGUA diversidade cultural Cultura Brasileira

ações sobre quem  
luído e quem está  
ras, significa fazer  
idade está sempre  
2011:82).

maecicente; insoiente, lingua de roq  
labare da. [Linguística] língua franca: siste  
de comunicação, usado para estabele  
relações comerciais ou para comunicaç  
básicas, numa comunidade em c  
coexistem duas ou mais línguas.  
linguagem. s. f. expressão do pensamen  
pela palavra, pela escrita ou por meio  
símbolos, o que as coisas significam, voz c  
apresentado.

estudada em cursos de licenciatura  
interdisciplinada. A abordagem crítica  
teórica produzida em áreas da cultura que  
dependem diretamente da cultura que  
sua função  
vezes da língua para a cultura  
dos seus membros.

*Reitor*

Pe. Josafá Carlos de Siqueira SJ

*Vice-Reitor*

Pe. Francisco Ivern Simó SJ

*Vice-Reitor para Assuntos Acadêmicos*

Prof. José Ricardo Bergmann

*Vice-Reitor para Assuntos Administrativos*

Prof. Luiz Carlos Scavarda do Carmo

*Vice-Reitor para Assuntos Comunitários*

Prof. Augusto Luiz Duarte Lopes Sampaio

*Vice-Reitor para Assuntos de Desenvolvimento*

Pe. Francisco Ivern Simó SJ

*Decanos*

Prof. Luiz Alencar Reis da Silva Mello (CTCH)

Prof. Luiz Roberto A. Cunha (CCS)

Prof. Luiz Alencar Reis da Silva Mello (CTC)

Prof. Hilton Augusto Koch (CCBM)

# Português para Estrangeiros: Questões Interculturais

Rosa Marina de Brito Meyer

Adriana Albuquerque

(Organizadoras)

## Sumário

- 7 **Apresentação – Língua: a pátria sem fronteiras**  
*Ricardo Borges Alencar*
- 13 **Para o bem ou para o mal: a construção de identidade pelo falante de PL2E a partir de estereótipos de brasilidade – uma questão intercultural**  
*Rosa Marina de Brito Meyer*
- 35 **A língua que me basta: português e Línguas em contexto intercultural**  
*Alexandre do Amaral Ribeiro*
- 59 **Questões interculturais durante o processo de concessão de vistos americanos**  
*Flávia Di Luccio*
- 69 **A cultura brasileira e sua culinária: um prato cheio**  
*Regina Igel*
- 91 **Reflexos da diversidade cultural nos atos de fala de brasileiros e italianos: contribuições para o ensino de português para itálofonos**  
*Livia Assunção Cecílio*
- 115 **Integrando língua e cultura nos cursos de PLE na Suécia**  
*Laura Alvarez López*
- 131 **Aulas de português língua não materna, e-learning e experiências de ensino**  
*Maria João Marçal e Ana Alexandra Silva*
- 139 **Identidade brasileira em material para o ensino de português a falantes de alemão**  
*Norimar Jádice*
- 157 **Perdidos na(s) cultura(s)? A competência comunicativa intercultural nas aulas de PLE na China**  
*Liliana Gonçalves*

© Editora PUC-Rio  
Rua Marquês de S. Vicente, 225  
Projeto Comunicar – casa Agência/Editora  
22451-900 | Gávea – Rio de Janeiro, RJ  
Telefax: (21)3527-1760/1838  
edpucrio@puc-rio.br | www.puc-rio.br/editorapucrio

*Conselho Editorial PUC-Rio*  
Augusto Sampato, Cesar Romero Jacob, Fernando Sá, José Ricardo Bergmann, Luiz Alencar Reis da Silva Mello, Luiz Roberto Cunha, Miguel Pereira e Paulo Fernando Carneiro de Andrade.

*Projeto gráfico de capa e miolo*  
Flávia da Matra Design

*Revisora*  
Nina Lua

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou transmitida por quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão escrita da Editora.

Português para estrangeiros: questões interculturais / Rosa Marina de Brito Meyer, Adriana Albuquerque, organizadoras. – Rio de Janeiro : Ed. PUC-Rio, 2013.  
176 p. ; 23 cm  
ISBN: 978-85-8006-081-2  
I. Língua portuguesa – Estudo e ensino. 2. Educação intercultural. I. Meyer, Rosa Marina de Brito. II. Albuquerque, Adriana.  
CDD: 469.07

# Aulas de português língua não materna, e-learning e experiências de ensino

---

Maria João Marçalo e Ana Alexandra Silva  
(Universidade de Évora)

## Introdução

Tradicionalmente o *Computer Assisted Language Learning* (CALL) baseava-se na proposta behaviorista, *programmable teaching*, o que significa que, após o *input* fornecido pelo professor, haveria um controle e, por último, um *feedback*. Este *input* era normalmente fornecido em forma de texto corrido, com as regras que se considerassem adequadas para o bom entendimento do assunto abordado. Após esse *input*, o controle seria efetuado através de um determinado número de exercícios fornecidos em suporte informático. Depois de terminados os exercícios e verificados os resultados, o professor daria ao aluno o *feedback* necessário, para que este conseguisse analisar a sua própria aprendizagem.

Atualmente, a metodologia CALL coloca a ênfase nas quatro competências: ouvir, falar, ler e escrever, sendo dada uma grande importância aos aspectos comunicativos. Mais do que *inputs* e *feedbacks* criam-se agora textos, áudios e vídeos para suporte das quatro competências a desenvolver.

A metodologia CALL pode ser definida da seguinte forma:

the search for and study of applications of the computer in language teaching and learning. The subject is interdisciplinary in nature, and it has evolved out of early efforts to find ways of using the computer for teaching or for instructional purposes across a wide variety of subject areas, with the weight of knowledge and



breadth of application in language learning ultimately resulting in a more specialized field of study (LEVY, 1997:1).

### Aplicações Possíveis – CALL

A metodologia CALL pode tirar partido de várias aplicações existentes, tais como:

- Processamento de texto
- Correio eletrónico
- Plataforma de aprendizagem à distância, como, por exemplo, o *Moodle*
- Apresentações em *Powerpoint*
- *Chats* em tempo real
- Fóruns online

Com estas aplicações (e outras que também existem para os mesmos efeitos) os alunos praticam a língua real, estabelecendo contatos com alunos de outras cidades e países através da internet. A metodologia CALL e as aplicações dela decorrentes permitem uma aprendizagem de tipo cooperativo, promovendo-se a ajuda entre os pares. Por outro lado, podem ser utilizadas também tecnologias já existentes para outros fins, desde que exista uma adaptação à aula de PL2. Assim, jogos de computador podem ser utilizados na PL2; processadores de texto, escolhendo PL2 como língua de utilização e fazendo assim uso do verificador ortográfico. De tudo isto decorre uma diminuição dos tempos de aprendizagem, aumentando o acesso à língua portuguesa real.

Existem também aspectos menos positivos que podem ser ligados à metodologia CALL. Estes decorrem do fato de o material já existente dificilmente conseguir se adaptar a novas turmas, visto que foi criado para outros ambientes de ensino/aprendizagem. O professor que queira utilizar este tipo de metodologia terá que ter um bom domínio não só de técnicas pedagógicas, mas também um bom domínio das novas tecnologias associadas à *World Wide Web*. Outro aspecto que muitas vezes se refere como negativo será a falta de interação em ambiente de sala de aula, visto que há uma maior interação à distância, mas menor *in praesentia*.

Todas essas problemáticas podem levantar questões que servirão de ponto de partida para reflexões futuras. Interrogamo-nos sobre a importância do papel do professor na utilização da CALL. Será que ele continuará a ser o interlocutor entre o aluno e a sua aprendizagem, ou poderá perder importância? Se o uso das novas tecnologias torna o aluno mais autônomo, ele também condiciona a intervenção do professor em sala de aula. Outras questões se levantam, tal como a seleção do software apropriado, pois muito material existe, mas nem todo se aplica ao grupo de alunos que o professor tem à sua frente. Finalmente, coloca-se a questão da forma de avaliar os alunos, sendo este o aspecto que todo o professor tem em mente.

### **POOLS-2 (*Producing Open Online Learning Systems*)**

POOLS-2 é um projeto baseado no POOLS, que decorreu entre 2005-2007, e é por isso um Projeto de Transferência de Inovação (*Transfer of innovation* – 2010). POOLS ganhou, em 2009, a medalha de prata para Inovação e Criatividade.

O projeto POOLS teve como resultados:

- uma biblioteca digital com vídeos para diferentes línguas; cada vídeo está transcrito e classificado de acordo com o Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas;
- um curso para professores de forma a desenvolver materiais para a aprendizagem de línguas através de suporte informático;
- um curso para professores sobre a metodologia da aprendizagem de línguas assistida por computador; e
- um livro didático e vídeos “faça você mesmo” que mostram como desenvolver materiais online.

Como projeto financiado pela Comissão Europeia, através do Programa *Life Long Learning*, é objetivo do POOLS-2 adaptar e transferir os resultados do POOLS para utilização em Portugal, Chipre e Malta. Para cada língua, POOLS-2 desenvolve conjuntos de vídeos e materiais para cursos-piloto de formação de professores no desenvolvimento de material e metodologia

*e-learning*. O *website* de POOLS-2 servirá como um portal e *link* para os seus resultados. A partir do *website* também o professor de Português Língua Estrangeira terá acesso a materiais de ensino e ao manual do professor.

O consórcio do projeto integra colegas de escolas de ensino vocacional, universidades e organizações de Reino Unido, Espanha, Dinamarca, Bélgica, Chipre, Malta e Portugal, todos envolvidos no ensino de línguas estrangeiras/não maternas.

### **A metodologia POOLS-2**

A principal transferência da inovação consiste na adaptação linguística feita pelos três novos países nas suas três línguas, o que significa que o grupo alvo do *website* do projeto pode copiar materiais na sua própria língua, daí resultando um número total de ferramentas para 12 línguas europeias (sendo que o atual *site* tem nove línguas).

Num relatório da Comissão Europeia podemos observar:

the use and deployment of ICT in FLT and FLL is far from satisfactory, as ICT resources are traditionally reserved for “(computer) science” subjects, and rarely assigned to arts subjects. A general lack of appropriate training of language teachers in meaningful uses of ICT tends to strengthen this trend (COMISSÃO EUROPEIA, ver referências).

As equipas participantes de Chipre, Malta e Portugal realizaram:

- gravações de vídeo;
- técnicas editoriais;
- produção de software;
- metodologias CALL;
- aprendizagens baseadas em atividades.

Prontos os vídeos das equipas de Chipre, Malta e Portugal, foram operacionalizados cursos nos três países. Cada curso foi sujeito a uma avaliação e as recomendações daí decorrentes fazem parte do projeto final, constituindo-se



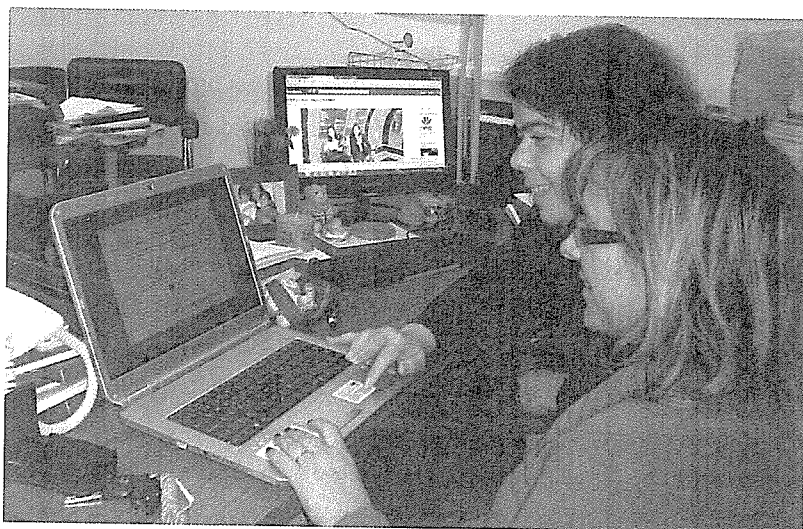
um livro que engloba todos os materiais produzidos durante os cursos. Um exemplo dos vídeos produzidos pode ser visto em: [http://www.languages.dk/digital/indexPT.html#Vamos\\_Tomar\\_um\\_Café](http://www.languages.dk/digital/indexPT.html#Vamos_Tomar_um_Café)

### **POOLS-2: *website* com vários materiais para PLE**

O *site* do POOLS subdivide-se em três projetos: POOLS-2, POOLS-M e POOLS-T e encontra-se em [www.languages.dk](http://www.languages.dk).

POOLS-M teve como resultado uma biblioteca de vídeos (com legendas) que explicam cada um dos métodos utilizados no manual, nomeadamente, *Computer Assisted Language Learning in Context*, *Task Based Learning*, *Teaching Simulations*, *The Physical-Emotional and Cultural Approach (PhyEmoC)* e *Tandem Learning*.

POOLS-T teve como resultado a criação de software que auxilia os professores na utilização da metodologia CALL, tais como o *Textblender* e o *Wordlink*. O primeiro possibilita a conversão de páginas de texto em páginas *web*, em que cada uma das palavras utilizadas está ligada a um dicionário online (através do programa *wordlink*). O POOLS-T explora ainda as muitas possibilidades que um programa como o *Hotpotatoes* pode trazer aos professores de línguas.



**Imagem 1** – Trabalhando no programa *Textblender*



POOLS-2 fornece ao professores de línguas materiais prontos a ser utilizados (já amplamente testados) sobre os mais diversos temas, desde assuntos mais generalistas a aspectos relacionados com o ensino vocacional. Um exemplo de uma unidade generalista será aquela dedicado ao *London Tube*, onde através de textos, áudios e vídeos se fica a conhecer um pouco desse aspecto importante da cultura britânica. O aluno pode ainda verificar os seus conhecimentos através dos variados testes criados pelo *Hotpotatoes*, verificando e fazendo o controle da sua própria aprendizagem. Este material pode ser consultado no seguinte endereço eletrônico: <http://www.languages.dk/online/london/index.htm>

Um exemplo de uma unidade destinada ao ensino vocacional será aquela que mostra as características da *Exploração de pedreiras de mármore em Portugal*, onde através do áudio e do vídeo se descobrem as particularidades deste fenómeno. Os exercícios permitirão ao aluno controlar a sua própria aprendizagem, sempre sob a supervisão de um docente.

### **Experiências de ensino**

Apresentamos o caso de um módulo de Língua Portuguesa no Curso Intensivo Erasmus de fevereiro de 2012. Este é um módulo que faz parte da formação geral dos alunos e tem uma carga horária de vinte horas. Inicialmente traçaram-se alguns objetivos:

- Fazer com que o aluno se responsabilize pela sua própria aprendizagem;
- Desenvolver estratégias que permitam ao aluno lidar com situações novas;
- Criar e fazer um bom uso de ambientes de aprendizagem cooperativos;
- Autoavaliação do próprio progresso do aluno na aprendizagem dos conteúdos programados.

Realizou-se, igualmente, um teste de colocação do aluno num dos níveis do Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas, o que permitiu obter os seguintes níveis: cinco – A1; cinco – A2; cinco – B1; três – B2 e um C1.

Na primeira sessão de quatro horas, apresentou-se o *site* [www.languages.dk](http://www.languages.dk) aos alunos, procedendo-se à escolha de uma unidade para trabalho em conjunto.

Todos os alunos observaram o vídeo escolhido, ouviram o texto e traduzi-

ram (com o programa *wordlink*) as palavras que não conheciam. Em seguida procedeu-se à realização dos exercícios. No final de cada um dos exercícios os alunos tinham a opção de controlar a sua própria aprendizagem através do botão "check".

Uma vez percebido o funcionamento das unidades didáticas, cada aluno escolheu a unidade que mais se adequava, quer ao seu nível de língua, quer ao seu grau de apetência pelo assunto tratado, podendo escolher entre as várias unidades.

No final do módulo ficou provada a autonomia do aluno com a adoção do modelo CALL. Cada aluno, sob supervisão do professor, escolheu os conteúdos de acordo com o seu grau de proficiência na língua e de acordo com as suas próprias preferências. Cada aluno trabalhou ao seu próprio ritmo, não se subordinando ao tempo dos outros estudantes.

O aluno, ao aprender uma L2, processa o *input*, adaptando-o ao seu sistema linguístico. Assim, podemos afirmar que o conhecimento linguístico não é apenas gravado, mas construído pelo aluno. O desenvolvimento das quatro competências será construído tendo um suporte majoritariamente tecnológico e criando um ambiente de aprendizagem muito interativo; acesso a material cultural autêntico e proporcionando ao estudante o acesso a falantes de todo o mundo onde se fala português.

### Referências bibliográficas

- COMISSÃO EUROPEIA. Directorate General of Education and Culture. *The Impact of Information and Communications Technologies on the Teaching of Foreign Languages and on the Role of Teachers of Foreign Languages*.
- FELIX, U. (2001). *Beyond Babel: Language Learning Online*. Melbourne: Language Australia. Reviewed at <http://www.camsoftpartners.co.uk/FelixReview.htm>.
- HIGGINS, J. & JOHNS, T. (1984). *Computers in Language Learning*. Londres: Collins.
- KEITH, C. (Ed.). (1999). *CALL, Media, Design & Applications*. Red Barn Publishing.

- \_\_\_\_\_. (Ed.). (1999). *CALL & The Learning Community*. Elm Ban Publications.
- LEVY, M. (1997). *Computer-Assisted Language Learning. Context and Conceptualization*. Oxford: Oxford University Press.
- MARTY, F. (1981). Reflections on the Use of Computers in Second Language Acquisition. *System* 9/2, p. 85-98.