

Título: Contributo para a Formação (didáctica) e Auto – Formação em Língua: dispositivo dinamizador em contexto do ensino e aprendizagem de Língua ao longo da vida.

Sandra Figueiredo¹

Carlos Fernandes da Silva²

Doutoranda de Ciências da Educação da Universidade de Aveiro¹

Professor Catedrático de Ciências da Educação da Universidade de Aveiro²

Resumo:

A aprendizagem de línguas ao longo da vida é uma aposta europeia e constituiu, naturalmente, um dos aspectos da aprendizagem geral ao longo da vida. A formação que é facultada pelo Ensino Superior e que é recebida pelos aspirantes a educadores, professores, futuros técnicos de transmissão do conhecimento necessitam de manter o meio de comunicação - a língua - em boas *condições de uso*. Com a consciência de um mundo cada vez mais multicultural e multilíngue em que nas nossas escolas e fora delas diversas línguas e culturas operam, torna-se imprescindível a elaboração de meios para preservar e promover a comunicação, resolvendo a insuficiência de dispositivos de ensino/aprendizagem da língua, formais e informais, que actualmente se verifica. Neste contexto procurámos inovar com a elaboração de um projecto em ambiente multimédia, que se apresenta como um contributo ao nível pedagógico-didáctico para docentes e discentes.

Abstract:

The learning of languages throughout life is an important european bet and constitute one of the aspects of the general learning for *life span*. The training that is given by Higher Education and that is received by the futures educators, teachers, the technicians of knowledge transmission, need to keep the main media - the language - in good *conditions of use*. With the conscience of a world each more multicultural and multilingual where, in our schools and out of them, diverse languages and cultures operate, it became essential the elaboration of instruments to preserving and promoting the communication, avoiding the insufficiency of devices to the language learning, that currently are verified. In this context we looked for to innovate with the elaboration of a project in multimedia environment, that will be one contribute at the pedagogical-didactic level for teachers and students.

Introdução

Os factores característicos do indivíduo como a idade, o género e experiência migratória específica (motivos, objectivos, nacionalidade, cultura, tempo) têm de ser tidos em conta pela Escola enquanto espaço promotor de aprendizagem e crescimento académico e psicossocial. A preparação de aprendizagens para uma criança que se encontra na aprendizagem de Língua Segunda, não segue os mesmos parâmetros das aprendizagens para um adolescente ou adulto que se encontra a desenvolver a mesma competência, dados os factores maturacionais, neurobiológicos e socioculturais. O

docente que ensina línguas e, sobretudo, que veicula conhecimentos através da língua, depara-se com um público escolar da comunidade em geral que se encontra em fase de aquisição/ aprendizagem do Português enquanto Língua Segunda (L2) o que obriga a repensar políticas de acção em pedagogia e didáctica. A formação tem de ser actualizada, não só ao nível do que se ensina, mas também pensando em quem se ensina. Os dispositivos que existem e a necessidade de suprimir a sua ausência, inserem-se na esfera da formação e da auto-formação daquele que ensina e daquele que aprende, nunca se distinguindo claramente estas duas posições.

Neste trabalho será apresentado um Projecto de acção educativa, no âmbito da temática de aquisição de Língua Segunda, e serão descritos os seus objectivos, conteúdos didáctico - pedagógicos, perfis do público-alvo, estrutura e configuração do programa. O seu conteúdo didáctico implica aqui, por um lado, o contributo para apoio à aprendizagem formal ou não formal do aluno, e, por outro lado, a capacidade do formador conciliar práticas pedagógicas a que se habituou com novas técnicas que o modificam enquanto profissional e ser social *atingido* pelas mudanças.

Aprendizagem de línguas: oportunidades de *(in)formar* em ambiente multimédia

O Programa BABEL apresenta-se como um projecto educativo inovador que procura suprimir a insuficiência de dispositivos pedagógicos e didácticos dentro e fora da sala de aula, com carácter dinâmico e interactivo, de modo a tornar, para alunos e também professores, a aprendizagem de Português (Língua Materna e Língua segunda) motivadora e bem-sucedida. Este programa promove a aprendizagem de língua, no sentido de língua materna ou segunda, ao longo de toda a vida pois dirige-se para qualquer idade e aposta. O carácter interactivo do programa e todo o ambiente em que

aquele se desenha também permite ao docente repensar práticas pedagógicas com inovação, aprendendo auto-didacticamente.

A aprendizagem de línguas durante toda a vida é uma aposta da Europa e dos seus sistemas organizacionais de Educação. Assim, outros projectos, em diferentes plataformas, se descortinam, não com o mesmo perfil, embora com características partilhadas, ao nível europeu.

Os alunos visados como utilizadores do Programa são, principalmente, indivíduos com experiência migratória (imigrantes portugueses) que tenha implicações em dificuldades de aprendizagem com a língua, bem como para alunos que sejam emigrantes portugueses e, residentes noutro país, necessitem de incentivo e apoio (de partida - dispositivo) na aquisição da Língua Portuguesa. Por outro lado, o BABEL também é indicado para alunos que se encontrem em fase de alfabetização do Português como língua materna (nativos). As múltiplas opções de trabalho que o programa disponibiliza também estão pensadas para serem exploradas por estrangeiros que, mesmo não imigrantes portugueses, queiram saber algo sobre a língua e cultura portuguesas. No que respeita aos alunos imigrantes que não tem o Português como Língua materna, o Programa dirige-se, essencialmente, para os que se encontrem nos seguintes níveis de proficiência: A1 (iniciação) até ao B1 (nível limiar). Ou seja, esta iniciativa pode ser beneficiada por locutores que, em Português, possam produzir, no mínimo, expressões simples, fazer descrições simples, compreender, com auxílio, conversas, textos e leituras sem grau de complexidade comprometedor, até a um nível mais elevado (B1) em que possam compreender textos já com alguma complexidade, conversar mais ou menos fluentemente, sendo que, no entanto, a sua consciência linguística em L2 tem de ser auxiliada pelo interlocutor (QECR, 2001) e a articulação textual não é muito satisfatória.

De acordo com as línguas que se encontram disponibilizadas, o Programa destina-se, principalmente, aos locutores das seguintes línguas: português, árabe, chinês, alemão, inglês, espanhol, francês, ucraniano, russo e romeno. A codificação de todo o Programa nas várias línguas implicou a cooperação guiada com tradutores fidedignos (imigrantes portugueses e professores de várias línguas do Departamento de Línguas e Culturas). Contudo um estrangeiro/imigrante que domine algumas noções da Língua Portuguesa poderá usufruir do Programa, sendo que não terá de seguir as instruções em Português/outra língua, mas apenas em Português, na medida em que constará essa possibilidade no Programa.

Embora o objectivo seja aprender Português, o utilizador poderá ter contacto com outras línguas, em termos de conceitos básicos, numa atitude de intercompreensão.

Parece-nos importante distinguir e perceber o uso de aprendizagem e aquisição no contexto de línguas. A aquisição diz respeito à assimilação natural da língua e de maior parte das suas estruturas, sobretudo ao nível fonológico e lexical. Assim sendo a criança, considerando desde o momento que aprende a falar uma língua antes dos 10/12 anos de idade, como é suposto, encontra-se no período crítico para a linguagem, ou seja, na fase de possibilidade de aquisição, de acordo com a predisposição neurobiológica universal, contando com condições normais de influência do meio, ou seja, a criança adquire naturalmente num crescendo de complexidade (sincretismo-conceito, Vygostky, 2001), estando inserida num meio linguístico que lhe proporcione *input* adequado em língua(s). Quando se trata do conceito de aprendizagem, este deve ser convenientemente aplicado à situação de assimilação de línguas após a puberdade, continuando até ao fim da vida. A aprendizagem difere da aquisição na medida em que implica a instrução e contexto formal para se adquirirem os conhecimentos. No caso da linguagem materna,

depois do período de aquisição, tem início o da aprendizagem que envolve o ensino e interiorização, pela via explícita, de regras da língua e sequências que, entretanto, proporcionam o automatismo. É exemplo de aprendizagem a escrita e leitura que sem intervenção de instrução, não são possíveis.

BABEL integra-se perfeitamente no contexto de aquisição ou de aprendizagem, sendo que no caso de tarefas de leitura ou produção escrita, serve de dispositivo que promova ao professor fazer mais dinamicamente a ponte entre aquisição e aprendizagem da criança e também do adolescente, no caso deste último estar no início da aprendizagem de Língua Segunda.

No início do CD-ROM, o sujeito depara-se com uma lista de descritores que lhe permite efectuar uma auto-avaliação em relação à sua proficiência em Português. Esta escala, com base na matriz de perfis de proficiência do Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (2001), apresenta descrição para cada nível (A1, A2, B1, B2, C1, C2) e em cada competência (oralidade, compreensão oral, escrita e leitura/compreensão escrita).

Este programa elaborado em *Macromedia Flash* apresenta-se em CD-ROM e compreende um conjunto articulado de tarefas. Os ícones, botões, personagens, design e concepção de todos os jogos lúdicos do programa, com cariz didáctico, são, na maior parte, originais e, no caso das adaptações (ao nível apenas de figuras desenhadas), as suas fontes estão devidamente identificadas no CD. O desenho de todo o ambiente gráfico das várias páginas e funcionalidade dos vários componentes (*storyboard*), assim como a reprodução do ambiente gráfico em formato digital, estão destinados a transmitir coerência entre todos os elementos e ser atractivo, indo ao encontro, simultânea e principalmente, das necessidades do público-alvo.

As funções desenvolvidas para cada jogo permitem a interactividade desejada entre programa/computador e utilizador, para a execução bem-sucedida dos exercícios. Todos estes aspectos configuram uma navegação facilitadora ao programa, ao contrário de alguns programas que se encontram nesta área desenvolvidos.

As cores de painel de fundo são sóbrias (considerando que utilizador possa ser quer uma criança, quer um adulto), controlando com o estilo mais extrovertido dos desenhos e jogos didácticos.

Existem duas mascotes principais: *Poli* e *Glota*, que igualmente com aspecto sóbrio, mas bastante simbólico representam as informações sonoras de instruções, passíveis de serem reproduzidas em diferentes línguas. Outras três figuras são assessoras neste programa: *Graf*, responsável pelas tarefas de produção escrita, o *Lex*, coordena as tarefas de leitura e o *Foné*, representante dos exercícios de activação de consciência fonológica e também de compreensão oral. Todas as figuras apresentam-se distribuídas e visíveis em duas barras gráficas que ladeiam cada página de forma a estarem distinguidas da restante informação. Com a selecção sobre alguma das figuras, estas ficam destacadas em cor e forma. O *Graf*, *Lex* e *Foné* alertam para o facto de haver prosseguimento da unidade didáctica, com encaminhamento para as diferentes actividades, de carácter sempre facultativo.

As figuras estão sempre presentes no controlo das respostas do utilizador e no aviso de soluções que aparecem sempre no ecrã para cada tarefa e jogo. As instruções são automáticas, isto é, o sujeito não precisa de clicar nos ícones para dar sequência ao trabalho que está a realizar, a orientação de *tarefa-resolução-solução* é sempre lembrada. Há uma ordem repetível ao longo da estrutura dos exercícios dentro de cada temática que deixa o utilizador prever as opções sobre as tarefas a realizar, de modo a

familiarizar-se com elas. Todas as tarefas que não permitam assinalar se a resposta formulada pelo utilizador está certa ou errada, apresentam a solução ou hipótese de resolução no ecrã. As instruções dos ícones são claras e assistem correctamente o sujeito que utilize o programa.

Considerando os alunos estrangeiros que se encontram a frequentar escolas portuguesas, independentemente dos períodos temporais de permanência (exemplo dos alunos de *erasmus*), o Programa apresenta todas as suas instruções, nas diferentes tarefas, em várias línguas: Português, Inglês, Francês, Ucrainiano, Russo, Romeno, Alemão, Árabe, Espanhol e Chinês. A escolha das línguas nas quais o Programa apresenta tradução foi condicionada pelos tipos de imigração que o nosso país apresenta, com maior incidência. Por outro lado, línguas como inglês possibilitam maior abrangência do programa, quanto à sua utilização.

As informações que servem de guia para os procedimentos a tomar em cada jogo e tarefas respectivas estão, então, sonorizadas em diversas línguas, mas também se exhibe a opção de visualizar o texto da instrução, com intenção de viabilizarmos a utilização por parte de portadores de deficiência auditiva. Para que o BABEL fique programado, já em situação de utilização, para determinada língua, na página inicial apresenta-se o leque de opções de línguas para se seleccionar a pretendida. De qualquer modo, e com o objectivo principal de se ouvir, escrever, falar e ler em Português, a sonorização portuguesa está sempre automaticamente activa, independentemente da escolha de outra língua – concomitância de línguas. Caso o utilizador não necessite de ouvir as instruções numa língua materna que seja qualquer uma das apresentadas, mas apenas em Português, então apenas essa fica activa. Para que isto seja possível, o BABEL tem duas mascotes- o *Poli* e o *Glota*, já referidos. São desenhos que

simbolizam a informação auditiva, sendo que o Poli está destinado a activar quando qualquer uma das línguas, que não o Português, é seleccionada, e o Glota representa a informação em Português. A informação escrita (só em Português) apresenta-se reservada numa caixa de texto visível no ecrã. Para que se repita a audição da informação pretendida, poder-se-ão activar sempre as mascotes respectivas.

Este programa apresenta quinze sequências didácticas, sendo que cada uma é alusiva a um tema que serve de exploração e trabalho de competências: compreensão escrita e oral, leitura, escrita. Estas unidades didácticas apresentam, então catorze temas: família, casa, vestuário, transportes, natureza, profissões, alfabeto, educação, canções, Portugal, desporto, corpo humano, alimentação, animais e *documentos de natureza burocrática*. No último módulo, não há exercícios de exploração, apenas se trata de uma unidade expositiva onde é possível encontrar definição e modelos do tipo de textos como regulamento, requerimento contrato, carta (oficial) e declaração. Esta unidade foi feita a pensar na necessidade que as pessoas migrantes, no caso sobretudo das adultas, manifestam quando têm de elaborar um determinado documento dirigido para uma determinada instituição e com um motivo subjacente. Assim contribuímos com algum tipo de orientação, identificando, explicando a função e apresentando exemplos de redacção de tais textos. São sobrevalorizadas oportunidades que permitam o aluno desenvolver a sua escrita, leitura e, para o mesmo, a sua consciência fonológica, na medida em que o sujeito pode ir apreendendo a competência oral no meio com o qual contacta, contudo, a escrita e a leitura são, geralmente, os campos de maior registo de insucesso escolar e que implicam maior exigência ao nível de pedagogia e didáctica. A página inicial de cada temática exploratória apresenta jogos, num momento de pré-leitura e escrita, sendo que nessa mesma página de recepção há sempre a possibilidade

de seleccionar o *Graf, Lex e Foné* para continuar a resolver actividades, em diferentes módulos, e confrontar sempre hipóteses de resolução.

As tarefas de leitura e escrita estão subordinadas a determinados temas, conferindo a cada unidade coerência e coesão, sendo que o sujeito pode, nas tarefas de escrita, escrever, verificar uma hipótese de um texto escrito segundo os critérios exigidos na tarefa, e pode reescrever o que elaborou. Na leitura, há sempre a possibilidade de recorrer à audição de uma leitura correcta do texto, em Português. Nas tarefas de exercitação fonológica, é dada importância a exercícios em que o indivíduo possa explorar sua consciência fonémica, silábica e lexical. Para isto são exibidas tarefas de divisão silábica, soletração, identificação de sequências de sons, detecção de erros fonémicos em palavras previamente disponibilizadas, identificação de rimas, aliterações, identificação de palavras incorporadas em pseudopalavras, completamento de palavras, redacção de texto com limitação de grafema. Para identificação e exploração fonética, e não apenas fonológica, encontra-se, no tema Alfabeto, um aparelho fonador com espaços em diferentes pontos de articulação, nos quais estão identificados diferentes grafemas. O objectivo é que o indivíduo apreenda os pontos e também modos de articulação dos sons portugueses, tornando-os, portanto, em boas realizações fonéticas (fones e não alofones). Para contribuir para esta visão gestaltista dos sons em português, também se encontra a possibilidade de serem ouvidas todas as letras do alfabeto, correctamente e em Português.

Ao longo da navegação no programa é possível visualizar várias opções denominadas “dicionário” que procuram dar conta do significado de léxico que, ocorrendo em textos ou informações adicionais, se prevê menos ou nada conhecido para as pessoas que se encontrem nos níveis A1, A2 e B1 (QECR, 2001).

Outro aspecto é a referência pontual a curiosidades (cultura geral) relativas à história, cultura, clima, língua, sistema educativo, geografia e gastronomia portuguesas. Também se encontram, em alguns dos módulos didáticos, opções com vocabulário para cada tema, ou seja, além do que é referido nos jogos e tarefas, outro léxico é apresentado como sendo o mais frequente relativamente ao tema trabalhado, em uso diário. Esta opção encontra-se nos seguintes temas: família, casa, vestuário, transportes, natureza, profissões, desporto e corpo humano.

As tarefas e seus conteúdos também contemplam a componente afectiva, sendo que procuram apelar à motivação e predisposição dos sujeitos para falar das suas atitudes face a determinadas situações, realidades sociais, revelar aspectos pessoais, profissionais, de lazer. A curiosidade é estimulada em jogos didáticos, bem como através da audição de canções portuguesas, da leitura de poemas, da observação de provérbios portugueses. Assim personalidade e competência são reveladas, trabalhadas e correlacionadas (Figueiredo & Fernandes, 2006).

Por outro lado, o formato digital e toda a configuração deste programa que aqui descrevemos e que em breve estará disponível, servindo escolas, professores, educadores, alunos, cidadãos, apela à componente afectiva na medida em que cada vez mais estes programas se adequam a utilizadores que sabem usufruir da era multimédia. Este dispositivo orienta para uma boa utilização de tais recursos, em populações escolares e não escolares.

A eficácia na aprendizagem depende das estratégias cognitivas e metacognitivas do aprendente, sendo que este tipo de programas pode ajudar o próprio indivíduo a perceber e a explorar as suas capacidades, no contexto específico da aprendizagem/aquisição de línguas. Importa referir que no ensino multimédia há dois

tipos: a lógica estrutural e a exploratória (Duquette & Laurier, 2000). A última é a que nos interessa na medida em que extrapola os limites do programa e orienta no sentido de uma aprendizagem mais autónoma, onde as decisões são do sujeito na sua própria aprendizagem. O recurso a produtos multimédia, no contexto de língua, vem sendo cada vez mais frequente para avaliar níveis e proficiência das pessoas que pretendem ingressar em cursos de línguas, particulares. Os programas voltados para a aprendizagem de línguas, não são muito adequados para os sujeitos mais proficientes porque estes não beneficiam tanto (Duquette & Laurier, 2000). O sexo feminino quando recorre a estes programas fá-lo por motivação integradora (apreciação da cultura, fazer novos contactos com locutores estrangeiros), ao contrário do sexo masculino que é motivado por razões práticas (motivação instrumental) de aplicação da língua (Duquette & Laurier, 2000) em contextos de cariz mais profissionais. A motivação integradora parece ser, no entanto, a que mais influencia o sucesso na aprendizagem de línguas, quer em ambiente multimédia, quer noutro tipo de contexto (Gardner, 1985, 2005). As diferenças de personalidade são determinantes na motivação e sucesso na aprendizagem de língua, em contexto multimédia. Segundo Ehrman (citado por Laurier & Desmarais, 2000), o pólo sensação/intuição é o mais favorecedor, em que há maior tolerância à ambiguidade, atitude heurística, exploratória e melhor condução na testagem de hipóteses em aprendizagem de línguas.

Considerações finais

Este Projecto educativo suscita expectativas positivas que se descobrem nos objectivos que lhe subjazem e em toda a estrutura e componentes observados no CD-ROM aqui apresentado. Apresentamos, assim, em suporte digital, um apoio ao ensino/aprendizagem do Português enquanto Língua Segunda, Estrangeira e Materna

também. Aqui se encontra, assim, uma oportunidade de formação e auto-formação para qualquer idade. O contacto com a língua e cultura portuguesas, em termos de aprendizagem e aquisição, é assim aqui apresentada como uma oportunidade inovadora de promover plurilingues, isto é, conhecer outra língua, equilibrando conhecimentos anteriormente adquiridos e não entender a aprendizagem de cada língua como uma construção de um conhecimento separado, só assim é possível a competência comunicativa, necessária ao longo da vida.

Bibliografia

Duquette, L., Laurier, M. (editores) (2000). *Apprendre une langue*. Outremont: Editions Logiques.

Gardner, R. C. (1985). *The Attitude Motivation Test Battery Manual*. Canadá: University of Western Ontario.

Gardner, R. C. (2005). “ The socio-education model of second-language acquisition: a research paradigm”. Plenary presentation, in *EUROSLA Yearbook*, vol. 6. Amsterdam: John Benjamins publishing company.

Lantolf, J. (2000). *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford: University Press.

Leiria, I., Queiroga, M. J., Soares, N. V. (2006). *Português Língua não Materna no Currículo Nacional, Orientações Nacionais: Perfis linguísticos da população escolar que frequenta as escolas portuguesas*. Ministério da Educação: Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular

Lier, L.(2004). *The Ecology and Semiotics of Language Learning: a sociocultural perspective*. Boston: Kluwer Academic Publishers.

Ministério da Educação. (2005). Português Língua não Materna no Currículo Nacional. Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular.

http://www.dgidc.min-edu.pt/plnmaterna/DN7/PLNMDoc_orientador.pdf Consulta realizada em 26/02/06.

Pascoal, J., Oliveira, T. (2006). Português Língua não Materna no Currículo Nacional, Orientações Nacionais: *Diagnóstico de competências em Língua Portuguesa da população escolar que frequenta as escolas portuguesas*. Ministério da Educação: Direcção-geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular.

Romero, Eunice. (2006). “Quedem?”, Leisure, Language and Social Cohesion in Catalonia” (www.quedem.omnium.cat) in *V Simposi International Mercator sobre llengües minoritzades: “Els drets lingüístics com a factor d’inclusió social”*. Espanha (aguardando publicação).

União Europeia, Conselho da Europa, (2001). Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas- Aprendizagem, ensino e avaliação. Porto: Edições Asa.

Contactos dos autores

sfigueiredo@dce.uapt

csilva@dce.ua.pt