

SIMPÓSIO AT001

Ensinar Português como Língua Estrangeira com banda desenhada em contexto de *experiências* Airbnb

GIRARD, Salomé
Doutorante na Universidade Aberta de Lisboa
e na Universidade Nova de Lisboa
girsalome@gmail.com

Resumo: O presente trabalho propõe demonstrar as potencialidades de bandas desenhadas realizadas para o desenvolvimento da aprendizagem do Português Língua Estrangeira em contexto de *experiências* Airbnb no Porto, em Portugal. O objetivo para esses viajantes de nível iniciante é que adquiram ao mesmo tempo os conhecimentos e as competências necessárias para responderem as complexidades de uma viagem, e desta forma, relacionar as formas gramaticais às normas do uso da língua para situações comunicativas específicas de turismo. O *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas* (CONSELHO DA EUROPA, 2001) sublinha a centralidade do desenvolvimento de competências socioculturais e pragmáticas no processo de aprendizagem e de utilização de uma língua. Portanto, foi concebido um material pedagógico para que os aprendizes se tornassem atentos aos diferentes níveis de formalidade na linguagem e possam adaptar seus discursos quando necessário. Assim, neste enquadramento, considera-se que o uso da banda desenhada potencializa o desenvolvimento de aspetos gramaticais, lexicais e pragmáticos, uma vez que reflete um modelo de linguagem real, tal como sublinham Morlat e Tomimoto: “De plus, la langue de la BD est une langue de tous les jours, qui de par son style conversationnel (avec des registres de langue différents), permet de travailler sur des situations variées” (MORLAT E TOMIMOTO, 2004, p. 53), além de se poder apresentar como um recurso motivador. Pode-se concluir que, a partir dos resultados positivos dos aprendizes, trabalhar com banda desenhada tem um impacto positivo no desenvolvimento das habilidades e da conscientização da língua portuguesa e da cultura.

Palavras-chave: banda desenhada ; Português Língua Estrangeira ; objetivo específico ; pragmática ; cultura.

Abstract: The present work aims to demonstrate the potentialities of comic strips made for the development of the learning of Portuguese as a Foreign Language in the context of Airbnb *experiences* in Porto, Portugal. The objective for these travelers is to acquire the knowledge and skills necessary to respond to the complexities of a journey, and thus to relate grammatical forms to the norms of language use for specific communicative tourism situations in a beginner's level. *The Common European Framework of Reference for Languages* (COUNCIL OF EUROPE, 2001) underlines the

centrality of developing sociocultural and pragmatic skills in the process of learning and using a language. Therefore, pedagogical material was designed for the students to become aware of the different levels of formality in the language and then adapt their speeches when necessary. Thus, in this context, it is considered that the use of comics enhances the development of grammatical, lexical and pragmatic aspects, since it reflects a real language model, as emphasized by Morlat and Tomimoto: “De plus, la langue de la BD est une langue de tous les jours, qui de par son style conversationnel (avec des registres de langue différents), permet de travailler sur des situations variées” (MORLAT AND TOMIMOTO, 2004, p. 53), as well as being a motivating pedagogical resource. It can be concluded that, based on the positive results of the learners, working with comics has a positive impact on the development of skills and awareness of the Portuguese language and culture.

Keywords: comics ; Portuguese Foreign Language ; specific objective ; pragmatics ; culture.

Introdução

Viajar continua sendo um dos lazeres favoritos dos vários povos do mundo. A Europa continua a merecer a preferência dos turistas internacionais concentrando a maioria das chegadas. Em dezembro de 2018, os estabelecimentos hoteleiros e similares registaram 1,2 milhões de hóspedes no Porto em Portugal, segundo o Instituto Nacional de Estatística. Apesar da crise económica de 2008, a empresa americana Airbnb, originária de San Francisco, nasceu e explodiu o seu crescimento contabilizando 191 países anfitriões. Em março de 2018, apareceu o novo conceito de *experiências* na cidade do Porto. As chamadas *experiências* da empresa Airbnb são atividades criadas e animadas pelos locais de uma cidade anfitriã. Propõem-se vários tipos de atividades de duração curta (um dia no máximo) como visitas guiadas, provas de vinho ou até aula de língua. De facto, a ideia de produzir aulas efémeras, como eu chamaria, de língua surgiu de um forte pedido da parte de viajantes para lecionar-lhes um português de sobrevivência. Uma língua estrangeira pode ser aprendida em diversas situações: numa sala de aula, durante uma viagem linguística num país estrangeiro, em autodidaxia, pelo ambiente familiar, ou graças às novas tecnologias, etc. A noção de aula efémera se une a de aula introdutória. Efémero é o que se relata com algo que não dura, como a vida de uma borboleta. Uma aula introdutória vai justamente introduzir novos conhecimentos com o objetivo de, talvez, continuar a aprendizagem, enquanto

a aula efêmera pode ter o simples objetivo de abrir a uma consciência nova da língua e cultura meta.

Seguindo este contexto, foi concebido um material pedagógico para introduzir noções básicas de português para um público viajante utilizando bandas desenhadas. Neste artigo, apresentarei em primeiro o enquadramento das aulas realizadas para seguir depois sobre a metodologia aplicada para a concepção do material didático e, enfim, farei uma breve argumentação sobre as vantagens de trabalhar com as bandas desenhadas em aula de língua estrangeira, neste caso o português língua estrangeira.

1. Ensinar uma língua estrangeira a viajantes

Viajar em latim, *viaticum*, significa provisões de estrada. A palavra *provisões* expressa a vontade de se abastecer com um conjunto de coisas necessárias a algo. A linguagem sempre foi uma importante fonte de comunicação, quer através das palavras, quer através da gestual. Comunicar é essencial para conviver com os outros. Ao longo dos anos, a necessidade de se expressar em língua estrangeira foi sempre presente por várias razões como comerciais, diplomáticas, económicas, sociais ou militares. Comunicar numa língua estrangeira baseia-se na capacidade de compreender, expressar e interpretar pensamentos, conceitos, sentimentos e opiniões, tanto oralmente como em forma escrita, adaptando-se aos contextos socioculturais e interculturais, e de acordo com os desejos ou necessidades do aprendiz.

1. Um público do mundo

O público no qual se implementou o ensino e a aprendizagem do português como língua estrangeira nas *experiências* Airbnb era constituído por vinte aprendizes com um nível entre o A1 (para a grande maioria) e o A2, nos meses de Junho a Setembro de 2018, na cidade do Porto em Portugal. Tratava-se de um conjunto de adultos (e de uma criança de 10 anos), em contexto de turismo. Os alunos tinham como língua materna o alemão, o coreano, o francês, o holandês, o inglês, o italiano, o mandarim e o norueguês, vindo de vários

países como Canadá, Correea do Sul, Estados Unidos das Américas, França, Itália, Noruega, Países Baixos e Taiwan. Todos os alunos possuíam um bom domínio da língua inglesa. O nível proposto era inicial, visto que até o momento da reserva não se sabia se já tinham conhecimentos da língua portuguesa. A maioria era de nível A1, mas alguns já tinham tido aulas de português para estrangeiros. As aulas eram de duas horas, compostas por seis alunos. Foram no total treze aulas. Todos os alunos mostraram-se cooperantes e motivados na realização de todas as tarefas. Os objetivos dos alunos eram aprender conhecimentos básicos da língua portuguesa para se orientar na cidade do Porto e adquirir saberes culturais sobre Portugal e o Porto, ou seja, queriam aprender o português para se relacionarem com os locais.

1.2. A concepção de um material pedagógico adequado às necessidades

Dessa forma, tendo em conta que era uma aula efêmera, foi concebido um material pedagógico para responder as expectativas. Cada aula tinha uma duração de duas horas divididas entre quatro situações comunicativas: apresentação, cumprimentos e despedida, orientação e pedido em um restaurante. Os tópicos usados incluem vocabulário e funções potencialmente úteis para alunos que precisam de exposição rápida às habilidades de linguagem de sobrevivência. Segundo Almeida Filho (1993), a abordagem comunicativa distingue-se por ter foco no sentido, no significado e na interação desenvolvida entre os aprendizes da língua-alvo, com base no contexto da enunciação da situação comunicativa. Essa abordagem provém de experiências, conhecimentos, motivações e antecedentes culturais que os alunos trazem no seu processo de aprendizagem. É, assim, necessário orientar e facilitar o processo de aprendizagem e conscientizar os alunos com as várias diferenças que podem existir. De facto, o erro pragmático é, muitas vezes, percebido como um defeito de personalidade, enquanto outros erros, como gramaticais, são imediatamente percebidos como erros linguísticos. Assim, por medo de ofender o aprendiz da língua meta, os falantes nativos não corrigem esses erros pragmáticos (KASPER E ROSE, 2002), e frequentemente

entendem essas falhas como um traço de personalidade do aprendiz podendo parecer rude. Implica, então, ensinar a língua com as convenções sociais que o seu uso mobiliza: regras da cortesia linguística, expressões fixas, diferenças de registo de língua e sua adequação face a uma situação.

O material concebido tem como objetivo principal preparar os aprendizes a adquirir as competências necessárias para proporcionar mais autonomia a se adaptar fora da aula, estimular habilidades cognitivas, tornar o processo de aprendizagem mais acessível (sendo que são só duas horas), e conscientizar sobre a cultura da língua-meta. Atividades que incentivam os alunos a descobrirem regras e convenções de forma independente podem ter o potencial de impactar a autonomia. Por exemplo, a primeira atividade do material produzido explica como se apresentar, formalmente e informalmente, através da leitura de duas vinhetas e de um texto, além das orientações do professor. Ao ler, interpretar e discutir os textos e as imagens, o aprendiz poderá fazer a sua própria apresentação ao fim da atividade, e que foi realizado com sucesso. Os alunos, encorajados a superarem-se, podem formar associações, visualizar e inferir, o que vai motivá-los a envolverem-se. Existem diferentes maneiras de tornar o processo mais envolvente: como mudar a natureza das tarefas. Por exemplo, na terceira atividade do material produzido, em vez de ter uma tarefa de leitura somente focada na compreensão, pode-se mudar para uma tarefa de encontro de erros como erros pragmáticos ou lexicais. Ao participar, poderá demonstrar compreensão ou falta de compreensão, e sentir-se-á capaz de desenvolver ainda mais e de interpretar algo que não tinha sentido. De facto, o potencial para a aquisição da língua é melhorado quando a contribuição da língua é significativa, envolvente e de interesse para o aprendiz.

Aprender uma língua estrangeira implica com a identidade do aprendiz, e sugere a necessidade de materiais que privilegiam o desenvolvimento da consciência cultural ao lado da conscientização da linguagem. Kramsch explica a importância da cultura dentro das aulas de língua estrangeira:

Culture in language learning is not an expendable fifth skill tacked on, so to speak, to the teaching of speaking, listening, reading, and writing. It is always in the background, right from day one, ready to unsettle the good language learners when they expect it least, making evident the limitations of their hard won communicative competence, challenging their ability to make sense of the world around them. (KRAMSCH, 1993, p.1)

Quando se aprende uma língua estrangeira pela primeira vez, a própria cultura é tão familiar que não se consegue vê-la e diferenciá-la com uma nova forma de ver o mundo. A experiência de aprender outra língua vai envolver um processo de aculturação. De facto, o aprendiz, ao chegar num país, deverá esforçar-se para entender as diferentes estruturas sociais, pressupostos e expectativas. Mas, ao voltar, ficará sempre com uma visão diferenciada do ambiente familiar, pois, adquire elementos culturais permanentemente. Uma forma significativa de estimular a consciência intercultural é através da imitação e da representação de experiências culturais, cuja banda desenhada proporciona com sucesso. Pois, graças a vários processos, como ideogramas ou pictogramas, as BD transmitem movimentos miméticos e corporais que fazem parte das regras socioculturais.

2. Viajar e aprender pelas bandas desenhadas

A entrada da BD na aula de língua estrangeira começou com o surgimento de documentos autênticos, quando a abordagem comunicativa se desenvolveu na década de 1970. No entanto, há vários anos que a BD tem sido criticada pelo seu carácter lúdico e seu valor didático tem sido questionado. Hoje, há esforços para destruir os preconceitos, há, por exemplo, um aumento nos trabalhos acadêmicos e não acadêmicos, como teses (maioria literária) ou mestrados especializados em BD na França (GROENSTEEN, 2016). Há, então, caminhos para a pesquisa demonstrar a potencialidade pedagógica, superando o valor estético e o carácter cômico das BD.

Muitas vezes referida como a nona arte, a banda desenhada (agora chamada BD) é uma arte literária e gráfica. O texto e a imagem partilham funções. Definir a BD é complexo porque ela é única. Pierre Fresnault-Deruelle

a compara com o movimento da água e acrescenta que muitos autores tentaram defini-la, mas há sempre "quelque chose [qui déborde] de la spécificité supposée"(2009, p.8). Quella-Guyot a define como um "type de récit doté de moyens spécifiques, [qui] développe une narration à l'aide d'une série d'images fixes -les cases- qui sont autant de fragments de récit dessiné constitués en séquences" (2004, p.34).

2.1. A integração da banda desenhada no processo de ensino-aprendizagem

A banda desenhada é um meio completo onde podemos trabalhar diferentes atos de fala e criar várias atividades didáticas, seguindo uma metodologia em adequação com o nosso próprio contexto de ensino e aprendizagem. O *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas* (CONSELHO DA EUROPA, 2001) refere-se às BD num uso artístico e criativo da língua, tal como cantar ou participar numa peça de teatro, e acrescenta que são importantes do ponto de vista educacional. Para o *Quadro*, são atividades chamadas estéticas e que permitem produzir, receber, interagir ou mediar. A capacidade de usar a BD numa aula de língua estrangeira facilita, assim, o processo de aprendizagem graças a sua relação de texto e imagem: pode ser fácil de entender para níveis iniciantes como difícil para níveis avançados; permite provocar, ter impacto ou atrair; encoraja a criatividade e pode melhorar a dinâmica de uma aula. As BD são motivadoras. A motivação é um fator chave na aprendizagem e na construção do conhecimento: os aprendizes assumirão um papel mais ativo e estarão mais envolvidos nas tarefas propostas (CONSELHO DA EUROPA, 2001). Ainda afirma que:

É provável que a execução de uma tarefa tenha mais sucesso se o aprendente estiver muito empenhado. Um nível elevado de motivação intrínseca para realizar uma tarefa – em virtude do interesse pela mesma, pela sua pertinência, por exemplo, para as necessidades reais ou para a execução de uma outra tarefa aparentada (interdependência das tarefas) – promoverá um maior envolvimento por parte do aprendente; a motivação extrínseca *pode* também desempenhar um papel importante, por exemplo, quando existirem pressões externas para completar a

tarefa com êxito (por ex.: receber elogios ou não “perder a face”, ou ainda por razões de competição). (CONSELHO DA EUROPA, 2001, p. 222-223)

A motivação em si é um conceito complexo. Dörnyei define a motivação como "a general way of referring to the antecedents (i.e. the causes and origins) of action." (2001: 6). A fim de não desmotivar os aprendizes, Dörnyei propõe três condições básicas: comportamento adequado por parte do professor, um ambiente agradável e solidário e um grupo coeso de alunos. No caso das *experiências* Airbnb, os alunos sempre foram motivados, pois tinham objetivos específicos e inscreveram já com o motivo de abrir a mente por estarem a viajar e a descobrir. Os grupos eram pequenos, as vezes até só tinha um aluno durante a aula, por isso, não havia confronto de objetivos.

2.2. Para além das fronteiras

A BD permite articular vários temas enquanto desenvolve várias habilidades, o que a torna um recurso interessante para trabalhar em aula. É uma forma popular de comunicação de massa e reúne vários membros de todas as idades. De facto, para Rocco Versaci (2001), a sua leitura está relacionada ao modo como os alunos recebem as informações atualmente. O autor explica que o plano de leitura das vinhetas é semelhante ao dos sítios internet, compostos de vários elementos, onde os leitores devem ler na diagonal, de cima para baixo e de um lado para o outro. Quella-Guyot (2004) argumenta, além disso, que os autores não seguem todas as sequências de imagens diretrizes de formatação, mas eles permitem-se alguma liberdade de leitura para usufruir de todos os efeitos. Para ele, todas as leituras são, então, possível e é isso que torna a BD interativa. Sem mencionar que as BD são uma fonte de amostras de diferentes tipos de linguagem, variando de formal a informal (RAMOS, 2009). A banda desenhada reflete um modelo de linguagem real. Assim, será possível desenvolver aspetos gramaticais, lexicais e pragmáticos utilizando este meio de forma completa. Para o ensino de PLE, é importante uma vez que existe uma troca entre o aluno e a BD: o aluno pode receber informações sobre a língua e a cultura meta, e assim, refletir sobre a

sua própria língua e sua própria cultura. Quella-Guyot (2004) afirma ainda que as BD transmitem cultura porque elas próprias são cultura. Sendo uma forma de comunicação em massa prova ser uma excelente ferramenta para trabalhar temas culturais. Dependendo dos temas, será possível discutir, debater e focar nos elementos culturais da língua meta. Desta forma, desenvolve-se a competência sociocultural dos alunos, analisando estereótipos. Na quarta atividade deste material didático, a situação comunicativa relaciona-se com um pedido dentro de um restaurante. Pode-se discutir dos costumes alimentares em Portugal, sobretudo da fama do bacalhau, e dos outros países. Os aprendizes assumem o papel de mediadores interculturais baseando-se nos seus próprios países. Quella-Guyot confirma concluindo o seu ensaio *La BD de case en classe: Explorer la bande dessinée* (2004) com a afirmação da negação da universalidade das BD. A história narrada com vinhetas é universal na sua leitura, mas continua sendo uma decifração cultural.

Considerações finais

Considera-se poder concluir pelo presente trabalho que as *experiências* Airbnb, com banda desenhada, podem ter um impacto positivo no desenvolvimento das habilidades e da conscientização da língua portuguesa e da cultura. Ao fim das experiências, a empresa Airbnb pedia sempre um feedback para o melhoramento da atividade. Praticamente todos responderam e de forma positiva. Alguns comentaram que para uma melhor eficácia, é aconselhável realizar esta experiência ao início da viagem. Ainda assim, sobre vinte aprendizes, quatro pediram para terem mais aulas.

A BD é, portanto, um meio muito interessante de trabalhar para que os alunos observem e interpretem os elementos culturais e socioculturais de uma determinada comunidade, neste caso a comunidade portuense, estabelecendo um diálogo ponderado a partir de sua própria cultura. Ajuda a neutralizar estereótipos. Esses aspetos reforçam a ideia de que a comunicação é um ato cultural.

É ainda de destacar que se apresenta como um material potencialmente atrativo tanto aos professores como aos alunos, apresentando várias possibilidades de exploração em diferentes níveis de língua.

Referências bibliográficas

ALMEIDA FILHO, José Carlos P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. Campinas: SP – Pontes. 1993.

CONSELHO DA EUROPA. **Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas - Aprendizagem, ensino, avaliação**. Lisboa: Edições ASA. 2001.

DÖRNYEI, Zoltán. **Motivational Strategies in the Language Classroom**. Cambridge: Cambridge University Press. 2001.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. **La Bande Dessinée**. Paris: Armand Colin. 2009.

GROENSTEEN, Thierry. **Un objet culturel non identifié**. Angoulême: L'An 2. 2006.

KASPER, Gabriele. ROSE, Kenneth, R. **Pragmatic Development in A Second Language**. Blackwell Publishing, Inc. University of Michigan. 2002.

KRAMSCH, Claire. **Context and Culture in Language Teaching**. Oxford: Oxford University Press. 1993.

QUELLA-GUYOT, Didier. **La BD de case en classe : Explorer la bande dessinée**. (s.l.): CRDP Dupuis. 2004.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadradinhos**. São Paulo: Contexto. 2009.

VERSACI, Rocco. **How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective**. Illinois: The English Journal. 2001. P. 61-67.