

# **Sala de aula presencial de Português para estrangeiros no mundo virtual via Plataforma Adsum**

(Classroom attendance Portuguese for foreigners in the virtual world via Adsum Platform)

**Ericah Flávia<sup>1</sup>**  
**Juliana Nery<sup>2</sup>**

Departamento de Lingüística, Português e Línguas Clássicas-Universidade de Brasília  
(UnB)

megnery@ig.com.br  
erica\_961@hotmail.com

## **RESUMO**

Este trabalho é uma apresentação de uma Plataforma Tecnológica para o ensino de português para estrangeiros que oferece diferentes possibilidades de comunicação e colaboração via web e que, para isso, integra vasto e sofisticado manancial de aplicativos e funcionalidades. É um sistema dotado de design moderno e usabilidade intuitiva que concorrem para um rico processo de comunicação e interação entre pessoas distantes fisicamente, em qualquer local do mundo onde se encontrem, desde que tenham acesso à Internet. A plataforma é acessível via web e são triviais os recursos de infraestrutura requeridos para o seu uso. Possui um ambiente virtual de educação e conferência que serve para eventos de comunicação que envolvam grande número de pessoas, como aulas, palestras e conferências. É coordenado por um professor ou por um palestrante. Pode ser utilizado em aulas individuais ou em turmas com um número indefinido de alunos. Os alunos ouvem e veem o professor. Cada aluno pode pedir-lhe a palavra e interagir individualmente com ele, sendo visto e ouvido pelos demais alunos. Podem ser usados muitos recursos de colaboração como Power Point, Exibição de Vídeos, entre outros, além da possibilidade de exibição da tela do professor ou do interlocutor para toda a plateia.

**Palavras-Chaves:** Português para estrangeiros; ensino a distância; internet; gêneros; tecnologia.

## **ABSTRACT**

This document is a presentation of a Technologic Platform for Portuguese teaching for foreigners which offers different possibilities to communicate and collaborate through web and for this purpose, integrates a huge amount of applications and features. It is a system that is provided with modern design and intuitive usability making a rich communication process and interaction among people that are far way from each other possible, no matter where they are in the world, as soon as they are

---

<sup>1</sup> Estudante de Graduação de Letras Português como Segunda Língua (Pbsl) da Universidade de Brasília.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação de Letras Português como Segunda Língua (Pbsl) da Universidade de Brasília.

provided with internet access. The platform is accessible through web and the infrastructure resources required for its use are ordinary. It has a virtual environment for education and conference that is suitable for communication events which involves a large number of people, such as classes, lectures and conferences. It is managed by a teacher or lecturer. It can be used in individual classes or public classes with undefined students. Students hear and watch the teacher. Each student can ask to speak and interact, one at a time, with the teacher, and he can be seen and heard by all other students. Many collaboration resources can be used such as Power Point, Video watching, and many others, besides the possibility to show the teacher's or the attendee's screen to the whole audience.

**Keywords:** Portuguese for foreigners; distance learning; internet; genres; technology

## Introdução

Quando se trata de educação a distância uma das coisas que são aliadas para promover a didática são computadores e internet. É importante ressaltar que o barateamento dos computadores e com a incorporação da rede de satélites, do correio eletrônico, do uso da internet e de recursos associados a outras mídias, alguns obstáculos que impediam a interação pedagógica entre docentes e discentes foram superados e a EaD<sup>3</sup> entrou em uma nova fase de intensas possibilidades e qualitativamente diferente das anteriores (Cf. Giusta, 2003, p.28-31 e Gouvêa, Oliveira,2006, p. 34-41). Lembrando que no Brasil inexistem registros exatos dos pioneiros EAD O Ministério da Educação cita o Jornal do Brasil de 1891, como o primeiro registro de EAD, aparece na primeira edição da seção de classificados, anúncio oferecendo profissionalização por correspondência (datilógrafo), o que faz com que se afirme que já se buscavam alternativas para a melhoria da educação brasileira.

O ensino a distância tem se privilegiado com o investimento em tecnologia uma vez, que junto com a globalização vem influenciando em todos os aspectos da vida, fazendo parte da formação do cidadão. A educação tecnológica tem como objetivo levar a compreensão, é um instrumento que inova, transformando conceitos em benefício do homem e do País, uma vez que novas habilidades são precisas para o desenvolvimento da capacidade de pensar, planejar e inovar. A preocupação das instituições de ensino em levar a tecnologia até as salas de aula vem aumentando nos últimos tempos, já que nos encontramos na era da informação.

É importante lembrar que por tecnologia estar ligada a globalização a aquisição de uma língua é de suma importância. A professora Stella Maris da Universidade de Brasília afirma que o Português está em 8º lugar na posição das línguas mais faladas no mundo:

---

<sup>3</sup> EAD: educação a distância.

Estima-se que seja falada por 230 milhões de pessoas, nos cinco continentes, em territórios que somados perfazem 10.074.000 m<sup>2</sup>. Tudo isso faz da Língua Portuguesa a oitava mais falada no mundo e a terceira com maior número de usuários no Ocidente (BORTONI-RICARDO, Stella Maris. Português é a oitava língua mais falada no mundo.

Em: <http://coluquioslusofonia.blogspot.com/2011/06/portugues-e-oitava-lingua-mais-falada.html> . Acesso em 20 agosto 2011)

Sendo o Português a oitava língua mais falada no mundo e o idioma falado no Brasil, país que está em ascensão econômica, conseqüentemente isso há um aumento pela busca do conhecimento da língua Portuguesa pelos estrangeiros. O jornalista Luiz Carlos Azenha afirma que o crescimento econômico do Brasil contribui para que várias pessoas de outros países se interessem em viver no território brasileiro:

Homens de negócio há muito se sentem atraídos pelo Brasil, junto com os confiantes em enriquecer rápido... os estrangeiros estão chegando e as autorizações de trabalho para eles saltaram mais de 30% apenas em 2010, de acordo com o Ministério do Trabalho. (AZENHA, C.Luiz. . NY Times: Gringos desembarcam para tirar proveito do boom brasileiro. Em: <http://www.viomundo.com.br/voce-escreve/ny-times-gringos-desembarcam-para-tirar-proveito-do-boom-brasileiro.html>. Acesso em : 22 agosto 2011)

Além disso, conforme um blog de jornalistas universitários o interesse pelo Brasil não se refere apenas a negócios, mas também há um aumento pelo crescimento pessoal uma vez que entram em contato com a cultura brasileira:

Segundo a EMBRATUR , o Brasil recebeu 5,16 milhões de estrangeiros em 2010.Embora grande parte desse contingente seja referente a viagem de negócios , há estrangeiros que buscam crescimento pessoal e educacional através da interculturalidade.

(Em: <http://jpress.jornalismojunior.com.br/2011/06/construindo-pontes-culturais/> Acesso em: 22 agosto 2011)

Muitos dessas pessoas são diplomatas, empresários e suas famílias que vieram para o Brasil e precisam aprender a nova língua para o convívio social. É tentando sanar necessidades com economia de tempo e recursos que a Plataforma Adsum desenvolvido pela empresa AD Infinitum Soluções surge para ensinar o Português do Brasil.

Esse trabalho tem a pretensão de mostrar essa nova ferramenta tecnológica que além de trabalhar com gêneros textuais que facilitam no momento de ensino e aprendizagem de uma nova língua.

## **Concepções de mídia**

Marcuschi (2004) problematiza a originalidade dos gêneros textuais digitais, que para ele, são capazes de reunir em um só suporte diversas formas de expressão como linguagem verbal escrita, sonora e visual, possibilitando, assim o envolvimento concomitante de múltisemioses (LEROY, 2009). Este é o meio pelo qual circularão os gêneros textuais digitais, que Erickson (2000), *apud* Marcuschi (2004) define como:

um padrão de comunicação criado pela combinação de forças individuais, sociais e técnicas implícitas numa situação comunicativa recorrente. Um gênero estrutura a comunicação ao criar expectativas partilhadas acerca da forma e do conteúdo da interação, atenuando assim a pressão da produção e interpretação. (ERICKSON, 2000, p. 3)

Pierre Lévy (1993) acredita que as tecnologias habitam nosso cotidiano de tal forma que já fazem parte de nossa "natureza humana", então, podem ser pensadas como "tecnologias da inteligência" e, portanto, articulam-se com nosso sistema cognitivo de tal forma que não conseguimos pensar sem seu auxílio.

Para Lévy, o advento da internet por meio de novos gêneros faz com que o computador deixe de ser o centro e sim um componente incompleto da rede universal. Ele atribui uma dimensão coletiva à inteligência: Não são apenas os especialistas mas a grande massa das pessoas que se comunicam, aprendem e produzem conhecimentos de maneira colaborativa em sua atividade cotidiana, trabalhando na construção e na disposição do imenso hipertexto da World Wide Web (LÉVY, 1999, p. 106).

Greenfield (1987) considera que cada meio de comunicação apresenta características que o tornam mais adequado do que outros para a divulgação de determinados tipos de informação. Isto influencia o processo cognitivo ao atuar sobre os sentidos, ativando conjuntos específicos de habilidades responsáveis pelo processamento dessas informações. Portanto, as mídias desempenham papéis complementares no processo de aprendizado, o que leva a acreditar que o processo de aprendizagem pode ser favorecido pelo uso de sistemas hipermídia.

Hipermídia é a denominação genérica para sistemas de representação de conhecimento no que diversos elementos de informação podem ser articulados de diferentes maneiras, de acordo com as diferentes perspectivas dos usuários do sistema. Por meio de *links*<sup>4</sup> a hipermídia oferece mecanismos para se descobrir as ligações conceituais entre seções de assuntos relacionados.

Lancien (1998) afirma que “a interatividade (tecnológica) implica a existência de um dispositivo capaz de dar respostas diferenciadas a uma intervenção humana. Ela permite uma retroação do utilizador em relação a um programa”. O caráter multicanal (LANCIEN, 1998) é a utilização dos diferentes “canais” ou suportes da multimídia (escrita, áudio, vídeo, fotografias, animações, desenhos) dentro de um mesmo suporte informático.

A plataforma ADSUM contempla dentre as classificações de interatividade feitas por Roderick Sims dois tipos, a interatividade refletida e a interatividade contextual não-imersiva a primeira permite que o aluno compare sua resposta com a de outros alunos a fim de analisar o grau de acerto alcançado e a segunda; combina e estende os outros níveis num ambiente educacional virtual completo, onde o aluno pode agir em um ambiente similar ao contexto real de trabalho. Isso evita que o estudante fique apenas se movendo passivamente através de sequências de conteúdo; Do ponto de vista da concepção de mídia, essas foram algumas das características que contribuíram para que fosse escolhido o software ADSUM.

---

<sup>4</sup> Pontos de conexão entre diferentes partes de um texto.

## **Mídia Adsum**

A Plataforma Adsum, que se constitui em solução integrada de colaboração via web, em tempo real, para comunicação e educação corporativas. Essa plataforma singular, que requer recursos de infraestrutura triviais e agrega vasto e sofisticado espectro de funcionalidades, é dotada de design moderno, usabilidade intuitiva e assegura rico processo de interação entre pessoas distantes fisicamente. Disponibiliza ambientes virtuais para realização de múltiplos eventos simultâneos, em tempo real, nos formatos de conferência, reunião e balcão de atendimento.

Até pouco tempo, dispunha-se apenas da alternativa de soluções de videoconferência via satélite, solução muito onerosa e tecnologicamente complexa. Com a ampliação do uso da Internet e o avanço da tecnologia da informação e comunicação surgiram soluções eficientes, de custos mais reduzidos, maior simplicidade de uso, capilaridade universal e que têm revolucionado os processos de comunicação e de educação a distância.

Para entrar nos ambientes virtuais e participar desses eventos via web o procedimento é simples e não exige sofisticação tecnológica dos equipamentos convencionais. Os usuários participam dos eventos em frente a computadores pessoais ligados à Internet ou Intranet, independente do lugar onde estejam. Para o pleno funcionamento da solução, os únicos recursos adicionais demandados nos computadores dos usuários são uma webcam e um microfone, que em alguns casos já são parte integrante da configuração das estações de trabalho. A essa estrutura de comunicação e educação podem ser agregados recursos para gerenciar o fornecimento de cursos a distância, TV e rádio para transmissão pela web de eventos ao vivo ou de conteúdos gravados

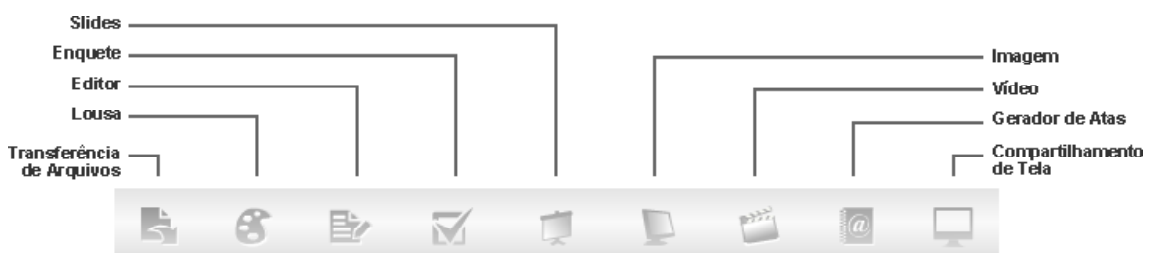
O software ADSUM foi desenvolvido com o objetivo de possibilitar aulas a distância utilizando a tecnologia de vídeo conferência através da Internet, facilitando assim o acesso a essa tecnologia pelos alunos, principalmente se comparado com os atuais métodos de vídeo conferência por satélite, que possuem um custo muito alto e necessitam de vários equipamentos. Por meio desse programa objetiva-se trazer para ouvintes e palestrantes, alunos e professores agilidade, curiosidade e interesse para participar do programa.

É muito importante salientar que o ADSUM não é somente um software de vídeo conferência, pois além dos recursos de áudio e vídeo, os participantes também possuem várias funcionalidades que possibilitam uma forma muito mais ampla de interação. Essa interação é tão grande, que o ambiente virtual passa a ser tão produtivo ou até mesmo mais que um ambiente presencial.



Essa interação é feita com as seguintes funcionalidades:

- **Chat:** possibilita a comunicação através de textos públicos ou privados. A comunicação privada pode ser utilizada por um aluno para conversar exclusivamente com o professor, ou até mesmo para uma conversa em paralelo com outros alunos no decorrer da conferência. É importante salientar que o professor possui a capacidade de bloquear o chat quando achar necessário;
- **Feedback:** a qualquer momento os participantes da conferencia podem informar ao professor como está o seu desempenho com relação ao ritmo e a clareza, sem se identificar. Isso possibilita um melhor rendimento da aula, pois o professor vê através de um gráfico, como está a compreensão dos alunos. Além disso, existe uma barra de funcionalidade pelos quais o professor pode usar para valorizar sua aula:



- **Transferência de arquivos:** funcionalidade utilizada pelo professor para transferir arquivos para os alunos, como por exemplo, uma apostila. Repare que esse recurso

possibilita a transmissão de arquivos em modo privado, ou seja, o professor pode passar um arquivo somente para um aluno em específico.

- Lousa: possibilita que o usuário desenhe ou escreva em um quadro em branco ou sobre uma imagem. Tudo que for desenhado poderá ser salvo por qualquer usuário em um arquivo de imagem jpeg;
- Editor de texto possibilita a edição de um texto em tempo real entre os participantes da aula, sendo que este texto pode ser salvo a qualquer momento, para a sua conclusão posterior;
- Enquete: o professor pode criar a qualquer momento uma enquete sobre um determinado tema, vendo em tempo real o resultado da votação;
- Slides: funcionalidade que dá ao professor a capacidade de transmitir um arquivo PowerPoint para os demais participantes. Além de exibir os slides do PowerPoint os participantes também podem desenhar ou escrever sobre o slide;
- Imagem: é a funcionalidade da lousa com uma área ampliada. Ideal para a exibição de fotos que não caibam dentro da lousa;
- Vídeo: possibilidade de transmitir um vídeo para todos os participantes, podem controlar a sua exibição, com recursos para pausar e retransmitir o vídeo quando achar necessário. Outro ponto importante é a capacidade de desenhar ou escrever sobre um vídeo;
- Ata: ao final da aula o professor pode solicitar ao software um resumo textual da conferência, capaz de informá-lo, quais os alunos participaram, quais os arquivos transferidos, entre outras informações;
- Compartilhamento de tela: possibilidade de transmitir a imagem do computador do professor ou de um aluno para os demais participantes. Este recurso é ideal para treinamento on-line;

## **Benefícios**

Dentre os muitos benefícios que se espera com a implantação do Adsum , vale destacar os seguintes:

- Implantação de um amplo sistema de educação a distância;
- Capacidade para atender a uma demanda ilimitada de alunos;
- Democratização do acesso dos alunos ao conhecimento, eliminando as restrições de tempo, distância e localização geográfica;
- Flexibilização de datas e horários para as aulas, adequando-as à conveniência dos alunos;
- Enriquecimento dos cursos presenciais;
- Redução do tempo gasto pelos alunos com deslocamentos para estudar;
- Ampliação da qualificação dos colaboradores e parceiros;
- Socialização de conhecimentos gerais e básicos sobre diversos assuntos para a sociedade como um todo;
- Conhecimento da satisfação dos alunos, por meio da realização de avaliações (enquetes e outras ferramentas);
- Atendimento personalizado de grande número de alunos por professores e tutores;
- Maximização do tempo de professores e tutores que atuarão nas atividades de treinamento;

- Dispensa de constituição de turmas completas para início dos cursos;
- Redução dos custos operacionais para organização de eventos (seminários, palestras etc);
- Comunicação síncrona e assíncrona entre os participantes;

## Considerações Finais

É nesse contexto que a educação a distância está ganhando espaço em todo o mundo, em especial pelo uso intensivo da Internet como um poderoso recurso que possibilita o exercício da educação continuada, permitindo que alunos e professores, instrutores e tutores, muitas das vezes dispersos no extenso território brasileiro e no mundo, se aproximem virtualmente, eliminando distâncias.

Todo esse ambiente contribui para que a Língua Portuguesa se expanda o que é de suma importância, sendo que o Português é a oitava língua mais falada do mundo e sendo o Brasil, um país em plena expansão e com muitas oportunidades abertas aos estrangeiros, possuir ferramentas que facilitem o ensino aos estrangeiros é de grande valia, levando em consideração que os materiais didáticos são escassos e que os próprios professores são responsáveis em criá-los a educação a distância não é só um grande meio de divulgação, mas também é um grande avanço da relação homem-tecnologia.

## Referências

*Ensino por correspondência*, Ministério da Educação, 1980. *1º Ciclo de Debates sobre Educação a Distância*. Ministério da Educação, 1987.

AZENHA, C. Luiz. NY Times: Gringos desembarcam para tirar proveito do boom brasileiro. In: **Vi o mundo**. [citado em 22 de ago. de 2011] disponível em <http://www.viomundo.com.br/voce-escreve/ny-times-gringos-desembarcam-para-tirar-proveito-do-boom-brasileiro.html>

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. Português é a oitava língua mais falada no mundo. In: **associação dos colóquios da lusofonia**. [ citado em de 20 agosto de 2011] disponível em: <http://coloquioslusofonia.blogspot.com/2011/06/portugues-e-oitava-lingua-mais-falada.html> . (Acesso em 20 agosto 2011)

GREENFIELD, Patricia. M. *Electronic technologies, education, and cognitive development*. In D. E. Berger, K. Pezdek, & W. P. Banks (Eds.), *Applications of cognitive psychology: Problem solving, education and computing* (pp. 17-32). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. 1987.

GIUSTA, A. da S. “Educação a distância: contexto histórico e situação atual”. GIUSTA, A. da S. e FRANCO, I. M. (Org.). *Educação a Distância: uma articulação entre a teoria e a prática*. Belo Horizonte: PUC Minas: PUC Minas Virtual, 2003, p. 17-44.



GOUVÊA, G. e OLIVEIRA, C. I. *Educação a distância na formação de professores: viabilidades, potencialidades e limites*. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2006.

LANCIEN, T. *Le multimédia*. Clé International: Paris, 1998.

LEFFA, V. J. *A aprendizagem de línguas mediada por computador*. In: LEFFA, V. J. (Org.) *Pesquisa em lingüística Aplicada: temas e métodos*. Pelotas: Educat, 2006, p. 11-36. Disponível em:

< [http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/B\\_Leffa\\_CALL\\_HP.pdf](http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/B_Leffa_CALL_HP.pdf) > Acesso em: 5 de novembro de 2010.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática*, Rio de Janeiro, 34, 1993.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, Rio de Janeiro, 34, 1999.

MARCUSCHI, L. A. *Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital*. In: \_\_\_\_\_; XAVIER, A. C. (Orgs.). *Hipertexto e Gêneros Digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 13-67.

SIMS, Roderick. “Interactivity: a forgotten art?”, 1995. Disponível em: <http://itech1.coe.uga.edu/itforum/paper10/paper10.html> Acesso em 15 de março de 2011.