

Aprender Português (Língua Segunda) em contexto de Programa Interactivo

Sandra FIGUEIREDO
Carlos Fernandes da SILVA
Universidade de Aveiro (Portugal)

Resumo

Com a consciência do crescente multiculturalismo 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, ultrapassando a insuficiência de dispositivos de ensino/aprendizagem da língua, formais e informais, que actualmente se verifica. Neste contexto, e no âmbito do projecto de doutoramento que aqui subjaz, serão apresentados os princípios organizadores, critérios de selecção de competências e actividades, configuração interactiva e objectivos de um programa interactivo inovador que se destina a imigrantes de várias nacionalidades (e línguas), situados nos níveis A1, A2, B1 de proficiência em Português (QECR, 2001).

Abstract

Learning Portuguese Second Language in context of interactive programme

Following the awareness of the increasingly multiculturalism in which, be it inside and outside our schools, different languages and cultures operate, it is essential to devise strategies to preserve and promote communication, thus solving the present insufficiency of both formal and informal language teaching/learning devices. In this context, and within the scope of our PhD research, we seek to outline the organizing guidelines, the competence and activities selection criteria, the configuration interactive and the aims of an innovative Interactive Programme intended for immigrants of different nationalities (and languages), situated in levels A1, A2, B1 of language proficiency in Portuguese (QECR, 2001).

Introdução

Numa altura em que, nas nossas escolas *polisocializam* cerca de 120 nacionalidades, locutores de oitenta línguas distintas, sendo que um em cada quatro desses locutores tem sérias dificuldades com o Português e cinco por cento não entende nada (DGIDC, 2005; Comissão da União Europeia, 2004), torna-se imprescindível a elaboração de meios para preservar e promover a comunicação, para explorar competências e combater o insucesso escolar, ultrapassando a insuficiência de dispositivos de ensino/aprendizagem da língua, formais e informais, que actualmente se verifica.

Assim, numa primeira parte deste trabalho, será comentada a importância que a aprendizagem e ensino em ambiente multimédia têm revelado no contexto de aprendizagem de línguas estrangeiras, bem como a influência de factores tais como a personalidade, estilo de aprendizagem, cognitivo, interactivo e motivação na aprendizagem assistida por computador, na perspectiva interactiva e exploratória.

Num segundo momento, serão apresentados os princípios organizadores, critérios de selecção de competências e actividades, configuração interactiva e objectivos de um programa interactivo inovador que se destina, essencialmente, a imigrantes de várias nacionalidades (e línguas), situados nos níveis A1, A2, B1 de proficiência em Português (QECR, 2001).

1. Aprendizagem de Línguas em ambiente multimédia: benefícios e estilos cognitivos/interactivos

Os desafios que as aprendizagens em ambiente multimédia vêm constituindo permitem que, cada vez mais, informação organizada seja apreendida pelas populações escolares e não escolares. A eficácia na aprendizagem depende das estratégias cognitivas e metacognitivas do aprendente, sendo que programas interactivos permitem que o sujeito explore as suas capacidades (Duquette e Laurier, 2000). No ensino multimédia, há dois tipos essenciais de lógica: a estrutural, na linha behaviorista do estímulo-resposta, e a exploratória, na perspectiva construtivista. A aquisição/aprendizagem de Línguas estrangeiras tem sido objecto de alguns programas que se conhecem como dirigidos ao apoio do ensino/aprendizagem de línguas que são aprendidas na escola como o Inglês e Francês, não havendo ainda incidência no ensino de Língua Segunda (L2), em contexto multimédia, tendo em conta as suas implicações linguísticas e culturais para alunos que se encontram em Portugal e não têm o Português como Língua Materna (LM). Os manuais que existem para servir o mesmo objectivo só poderão beneficiar e serem complementados com programas deste cariz.

Noutra vertente, os testes realizados em ambiente interactivo (multimédia) com indivíduos imigrantes e /ou estrangeiros em situação de aprendizagem/aquisição de L2 como objecto de estudo e análise, em contexto de investigação, torna-se imprescindível. Por outro lado, os programas multimédia permitem uma aprendizagem autónoma ou uma resolução de testes igualmente mais autónoma e com opções várias, deixando revelar as estratégias cognitivas e metacognitivas dos alunos/utilizadores (Duquette, Dionne, 2000). Para aplicação de testes (no âmbito de investigação) a alunos bilingues ou que apenas dominem uma língua minoritária, podemos ter programas completos que suprem lacunas de análises que se baseiam em simples papel, modo tradicional, havendo para o próprio utilizador/aprendente uma maior possibilidade de auto-regulação. Segundo Dionne (Duquette e Laurier, 2000), os sujeitos mais proficientes são os que menos ganham com um programa multimédia, na questão da Língua, uma vez que o que se pode conseguir mais veementemente – o léxico –, já é algo mais ou menos adquirido pelos locutores nativos.

Lydie Meunier (Duquette e Laurier, *op. cit.*) realça a complexidade pedagógica do ensino de línguas estrangeiras em ambiente multimédia, correlacionada com o estilo cognitivo e, por outro lado, interactivo dos alunos. Os estudos que analisam o tipo de motivação que orienta os utilizadores de programas de ensino/apoio de línguas estrangeiras, chegam à conclusão de que, por um lado, o sexo feminino quando recorre a estes programas, fá-lo para conhecer a cultura (Romero, 2006) e/ou para aprender a língua de alguém das suas relações – motivação de integração – e o sexo masculino fá-lo para conhecer a língua para fins exclusivamente profissionais – motivação instrumental – e, por outro lado, segundo resultados apurados, as adolescentes são mais desvoltas com as línguas do que os rapazes adolescentes, sendo estes mais ligados à informática, logo mais à vontade com este tipo de programas.

O computador revela também competência partilhada com o sujeito – *interactif* – ou seja, a competência de comunicar e de assistir. O computador questiona, o sujeito responde, o computador avalia. Não existe aqui o estilo behaviorista, mas sim a lógica de exploração: o aprendente controla, toma responsabilidade no que quer aprender, os objectivos não são predeterminados pelo computador – atitude heurística. Por outro lado, o computador também serve de instrumento de apoio à prática pedagógica do professor/educador.

Na perspectiva do estilo interactivo/organizacional e cognitivo geral (Meunier, cit. por Duquette e Laurier, *op. cit.*, pp. 216-217), ficou atestado que, no estilo cognitivo, os estudantes com um estilo cognitivo de tipo analítico tendem a concentrar-se sobre os detalhes gramaticais e a evitar atitudes de expressão porque não anseiam a perfeição oral (em contexto de interacção linguística), mas têm de ser orientados para as lógicas de exploração, de criatividade. Estes serão indivíduos mais *dependentes de campo*, no âmbito dos estilos de aprendizagem (Fernandéz, 1998; 2006).

Os estudantes com um estilo intuitivo e global apreciam a exploração e não lógicas estruturais como os anteriores (pergunta-resposta), a criatividade é um ponto forte, contudo são estes os que têm de estar mais orientados para a exactidão linguística. Os que revelam um estilo pragmático (sensitivo) ficam atraídos pelos programas que oferecem as cores, as animações, os sons, as manipulações tácteis. Negligenciam o conteúdo da mensagem e focam os detalhes mais mecânicos. Os sujeitos mais do tipo cognitivo emocional têm uma memória selectiva, assimilam mais facilmente o léxico que lhe transmita algum sentimento negativo ou positivo. Já os pragmáticos apresentam maior retenção lexical nos campos lexicais relacionados com feitos socioculturais e geográficos. Os mais emotivos não se contentam com as conversas electrónicas, precisam de ver a cara do seu interlocutor, logo são mais adeptos de ensino tradicional-professor-aluno.

Os indivíduos de estilo interactivo introvertido apreciam mais os processos comunicativos multimédia do que a comunicação em sala de aula. Os extrovertidos, já se situam no lado contrário. Os que apresentam um estilo ordenado, precisam de uma direcção imposta/orientada de fora, não motivada pelo próprio, o que não é favorecido pelas lógicas de exploração. Já os perceptivos não competem com aqueles porque preferem explorar e são mais tolerantes ao desconhecido, à novidade.

As diferenças de personalidade entram, portanto, como factores determinantes na aprendizagem assistida por computador (os programas interactivos, *e-learning*), perfilhando estilos que se deduzem através do uso destes programas e prevêem os benefícios conseguidos com os mesmos. Além da variável personalidade, tem de se atentar no nível de proficiência, quando se trata da L2 como objecto de aprendizagem ou análise, e no estilo de aprendizagem e cognitivo do aluno, sendo que há que ter em conta a distinção entre estilo de aprendizagem e de cognição: o primeiro tem a ver com a forma como o sujeito se adapta ao meio, aos novos conhecimentos e à forma de os assimilar, e o segundo está relacionado com o modo como o sujeito processa a informação e a torna representável (Fernandéz, 1998; Milone, 1999). Segundo Ehrman (cit. por Laurier e Desmarais, *op. cit.*), o pólo sensação/intuição é o que mais influencia a aprendizagem nas línguas, porque os sujeitos recolhem a informação a partir das suas sensações, sendo mais tolerantes à ambiguidade, o que é fulcral na aprendizagem de línguas. Meunier (Duquette e Laurier, 2000) corrobora, ao deduzir do seu estudo com sessenta estudantes de Francês como amostra, do ensino superior, que os mais intuitivos são os mais exitosos na sua aprendizagem de línguas, em ambiente multimédia. Já Grace (citada por Desmarais, in Duquette e Laurier, 2000), revela que, através do seu estudo com 181 estudantes de Francês, como língua estrangeira (na mesma situação que no estudo anteriormente referido), os indivíduos, independentemente da personalidade, assimilam melhor o vocabulário se tiverem acesso à tradução na sua Língua Materna, ou seja, a interacção passa também entre dois sistemas de línguas. Os indivíduos com motivação integradora (Gardner e Lambert, 1972; Gardner, 1985; 2005) são, regra geral, mais bem-sucedidos na aprendizagem de L2 do que os que apresentam uma orientação instrumental. Os primeiros desenvolvem atitudes mais favoráveis face aos locutores da L2 pois são motivados pela necessidade de integrarem a nova comunidade linguística e cultural.

Assim os programas têm de ter em conta, naturalmente, a motivação subjacente aos textos, estes têm de apelar ao aspecto afectivo nos sujeitos (Lantolf, 2000; Lier, 2004) e contemplar diferentes gerações, quando não têm um alvo especificado. Na configuração e organização de actividades, tem de haver possibilidade de verificar resoluções efectuadas para as poder emendar, possibilidade de escolher itens numa tarefa, tem de haver momentos de pré-leitura e de escrita para familiarização com o tema a tratar. As actividades têm de ter pertinência para o desenvolvimento da língua e para motivar discussão entre utilizadores. Tem de haver a noção de controlabilidade de aprendizagem bem conseguida por parte do próprio sujeito – *locus* de controlo (Rotter, 1966; Levenson, 1973), veiculada pelas opções em contexto multimédia que o aprendente deve sentir como dependentes de sua própria orientação (escolha e resolução de actividades, remodelação de uma tarefa elaborada). Todos estes parâmetros estão presentes na configuração do projecto que aqui se apresentará.

O objectivo geral de iniciativas (no âmbito de dispositivos pedagógicos para ensino de L2) em multimédia é a aposta no plurilinguismo, conceito a entender tal como se encontra definido no Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (p.23):

“A abordagem plurilinguística ultrapassa esta perspectiva (a do multilinguismo) e acentua o facto de que, à medida que a experiência pessoal de um indivíduo no seu contexto cultural se expande, da língua falada em casa para a da sociedade em geral e, depois, para as línguas de outros povos (...), essas línguas e culturas não ficam armazenadas em compartimentos mentais rigorosamente separados; pelo contrário, constrói-se uma competência comunicativa...”

Porque a aprendizagem de línguas durante toda a vida é uma aposta sobretudo de projectos de mobilidade profissional europeia, os programas multimédia deverão, a nosso ver, estimular a aprendizagem não só de línguas dominantes como o Inglês, como também devem contemplar as línguas consideradas mais minoritárias.

Tendo em conta que o indivíduo não só desenvolve competência linguística, social, cultural, biológica, mas também existencial, as tarefas de um programa interactivo de ensino de uma L2 têm de apelar ao *self* do sujeito, ou seja, apresentar tópicos familiares, exercícios orais, de leitura ou escrita que possam ter algo da sua língua e cultura maternas, começando logo pela possibilidade de tradução das instruções dos exercícios para a Língua Materna do sujeito. Não só não se perde informação, como também não se perde identidade.

2. Desenvolvimento de um projecto multimédia – BABEL

Público-alvo, objectivos

No âmbito de um projecto de doutoramento que tem como tema *Consciência e execução fonológicas, concepção motivacional e atitudinal na perspectiva da criança e adolescente imigrantes*, está a ser desenvolvido um programa interactivo de ensino de Português como Língua Segunda, intitulado BABEL, entendido como uma iniciativa de acção educativa única, no contexto português, concebido para o apoio dirigido, quer à prática pedagógica do professor/educador, quer à aprendizagem do aluno imigrante e/ou estrangeiro, que não tenha o Português como Língua Materna, mas também para os que, devido à experiência emigratória, possam querer aperfeiçoar o Português que têm como Língua Materna, além de poderem dominar a língua do seu país de acolhimento. Este mesmo programa serve de apoio à aprendizagem e exploração do Português e de aspectos culturais (e tradicionais) do país e da sua população, contribuindo para uma aprendizagem social bem-sucedida. Por outro lado também contribui para a criação de oportunidades de exploração do Português, como Língua Materna, por parte das crianças nativas, em fase de alfabetização.

Os principais utilizadores visados são os que se encontram a frequentar a escola, desde que já alfabetizados ou a desenvolver essa tarefa. A divulgação/publicação será veiculada por CD-ROM e/ou por Internet.

O público-alvo migrante, de acordo com os níveis comuns de referência (QECR, 2001), terá de se encontrar, a julgar pelo teor das actividades do projecto, num nível de proficiência em português que vá desde o nível A1 (iniciação) até ao B1 (nível limiar). Ou seja, esta iniciativa pode ser beneficiada por locutores

que, em Português, possam produzir desde expressões simples, fazer descrições, compreender, com auxílio, conversas, textos e leituras também sem grau de complexidade comprometedor, até a um nível mais elevado (B1) em que possam compreender textos com alguma complexidade, conversar mais ou menos fluentemente, sendo que a sua consciência linguística em L2 tem de ser auxiliada pelo interlocutor (QECCR, 2001).

O programa destina-se, no que respeita ainda ao público imigrante, aos locutores das seguintes línguas, essencialmente: árabe, chinês, alemão, inglês, espanhol, francês, italiano, ucraniano, russo e romeno. 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 consta essa possibilidade no programa.

É de salientar que este projecto não tem pretensão de ser um programa de assimilação cultural, de imposição linguística e nem de exclusão, pois não está apenas concebido para a utilização por parte de pessoas com experiência migratória, mas também para os nativos.

Estrutura/Configuração: imagens, sequências didácticas, tarefas e competências visadas

Assim, todas as instruções das actividades do programa poderão ser ouvidas nas línguas supracitadas, sendo que também, no caso de pessoas com deficiência auditiva, poderão ser apenas lidas, em Português. Para activar qualquer uma das línguas, há uma opção na entrada do programa para seleccionar a língua em que, automaticamente, terão de ser apresentadas as instruções. Estas são sempre faladas por duas mascotes do projecto, o *Poli*, que é o locutor português e que está sempre presente, uma vez que o programa tem de ser, independentemente da tradução a ser feita, falado em Português, e o *Glota*, que é o ícone destinado a falar em qualquer uma das línguas, desde que seleccionada. A codificação de todo o programa nas várias línguas implicou um trabalho de tradução intensivo (Português – outra língua) e de controlo de qualidade de som, sendo que os tradutores são fidedignos – professores de línguas do Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro e imigrantes locutores de algumas das línguas, em nível de proficiência C2 (QECCR, 2001).

Este programa apresenta catorze 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. São sobrevalorizadas oportunidades que permitam ao aluno desenvolver a sua escrita, leitura e, para o mesmo, a sua consciência fonológica. A competência oral é trabalhada, por sua vez, no meio com o qual contacta, contudo, a escrita e a leitura são, geralmente, os campos de maior registo de insucesso escolar para estes alunos. 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 outros três ícones que são também imagem constante do projecto – o *Graf*, responsável pelas tarefas de escrita e reescrita, o *Lex*, coordena as tarefas de leitura, o *Foné*, representa os exercícios de fonologia e de compreensão oral.

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 silábica, fonémica, rima, aliteração e consciência da palavra (Castro, 2000; Barrera, 2003; Nascimento, 2004). Para isto são exibidas tarefas de divisão silábica, soletração, identificação de sequências de sons, detecção de erros fonémicos em palavras, identificação de rimas, aliterações, identificação de palavras incorporadas em pseudopalavras, completamento de palavras, redacção de texto com limitação de grafemas.

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. As instruções dos ícones são claras e assistem correctamente o sujeito que utilize o programa.

As tarefas e seus conteúdos também contemplam a componente/competência 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 didácticos, bem como através da audição de canções portuguesas de renome, da leitura de poemas, da observação de provérbios portugueses. Assim personalidade e competência são reveladas, trabalhadas e correlacionadas.

Design e programação

O desenvolvimento deste produto multimédia, elaborado em Macromedia Flash, tem como intuito ser, depois, disponibilizado em CD-ROM e/ou Internet e compreende uma vasta e complexa bateria de tarefas.

Serão elaborados todos os desenhos animados e não animados: ícones, botões, personagens, design e concepção de todos os jogos lúdicos do programa, bem como a edição e tratamento de todas as imagens. Na criação e tratamento de sons será trabalhada a locução respectiva de cada personagem, a reprodução verbal de todas as instruções do programa e feedback sonoro dos botões, animações, jogos, entre outros. Será tratada a configuração do formulário de identificação do utilizador para conseqüente acesso ao programa (no caso específico de utilização do programa via Internet). O desenho de todo o ambiente gráfico das várias páginas e estipulação de toda a 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 das necessidades do público-alvo.

No que respeita à programação, no desenvolvimento individual de cada jogo, serão criadas as variáveis e funções com o objectivo de proporcionar ao utilizador a interactividade necessária à execução dos respectivos exercícios. A interactividade e funcionalidade merecerão cuidado para possibilitar a navegação

por todo o programa. No desenvolvimento de toda a estrutura nas diversas línguas disponíveis, não se procederá à criação da estrutura referida anteriormente, mas à sua readaptação e execução de cada bloco linguístico.

Considerações finais

Assim este projecto prevê-se como um programa de apoio e acolhimento linguístico e cultural para migrantes e também para nativos, aqui especificamente no que respeita ao apoio no processo de alfabetização em Português, na perspectiva de todos serem entendidos como cidadãos e não como partes distintas da comunidade. Este projecto servirá, assim também, de dispositivo e de complemento pedagógico para o ensino da língua e cultura portuguesas nas nossas escolas. Fora destas é oferecida a oportunidade de contactar com o Português e com Portugal, em qualquer parte do mundo, como seu locutor nativo ou estrangeiro. Assim poderemos contribuir para o desenvolvimento de "Nous parlants, neues sensibilitats" (Romero, 2006).

Referências bibliográficas

- BARRERA, Sylvia; MALUF, Maria Regina (2003). Consciência metalinguística e alfabetização: um estudo com crianças da primeira série do ensino fundamental. www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010279722003000300008&lng=pt&nrm=iso.htm&tlng=pt (20/06/2006).
- CASTRO, São Luís, GOMES, I. (2000). Dificuldades de aprendizagem da língua materna. Lisboa, Universidade Aberta. Comissão da União Europeia, (2004). Direcção-Geral da Educação e da Cultura, *Integrating immigrant children into schools in Europe*. Bruxelas, Eurydice.
- DUQUETTE, L., LAURIER, M. (eds.) (2000). *Apprendre une langue*. Outremont, Editions Logiques.
- FERNANDEZ, Daniel M. (1998). *Guia para la investigación en el aula de idiomas*. Granada, Grupo Editorial Universitario, pp. 42-44.
- GARDNER, R. C.; LAMBERT W. E. (1972). *Attitudes and Motivation in Second-Language Learning*. Rowley, Newbury House.
- 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. e SOARES, N. V. (2006). Português língua não materna no currículo nacional. Orientações nacionais. *Perfis linguísticos da população escolar que frequenta as escolas portuguesas*. Lisboa, 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.
- LEVENSON, H. (1973). Multidimensional locus of control in psychiatric patients. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 41, pp. 397-404.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (2005). *Português Língua não Materna no Currículo Nacional*. Lisboa, Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular. www.dgicd.min-edu.pt/plnmaterna/DN7/PLNMDoc_orientador.pdf (26/02/2006).
- NASCIMENTO, Liliane, C. R. (2004). Consciência fonológica. www.fonoesaude.org/conscfonologica.htm. (20/07/2006).
- MILONE, Mário C. (1999). Uma nova abordagem ao processo de ensino e aprendizagem. In *IV SEMEAD*. www.ead.fea.usp.br/semead/4semead/artigos/Adm_geral/milone.pdf (01/04/2006).
- 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*. Lisboa, Ministério da Educação, Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular.
- ROMERO, Eunice. (2006). "Quedem?", Leisure, Language and Social Cohesion in Catalonia. In *V Simposi International Mercator sobre llengües minoritzades: "Els drets lingüistics com a factor d'inclusió social"*. Espanha (aguardando publicação). (www.quedem.omnium.cat)
- ROTTER, J. B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs*, n.º 80. New York.
- SÓCRATES-COMENIUS 2.1 Inter Project. (2003). A practical guide to implement intercultural education. *Needs Assessment Report*. www.inter.up.pt/inter.php?item=project (12/12/2005).
- UNIÃO EUROPEIA, CONSELHO DA EUROPA, (2001). *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas – Aprendizagem, ensino, avaliação*. Porto, Ed. ASA.