

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGÜÍSTICOS
ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM, TECNOLOGIA E ENSINO

Vagner José Santana

CYBER BERIMBAU
DIGITAL CAPOEIRA
ROD@ PR'APRENDER
PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA

Belo Horizonte
2022

Vagner José Santana

**CYBER BERIMBAU
DIGITAL CAPOEIRA
ROD@ PR'APRENDER
PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Versão final

Monografia de especialização apresentada à Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino.

Orientador: Prof. Dr. Junot de Oliveira Maia

Belo Horizonte
2022



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e
Educação

ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Nome do aluno(a): Vagner José Santana

**Título do trabalho: CYBER BERIMBAU DIGITAL CAPOEIRA ROD@ PR'APRENDER
PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA**

Às 15 horas do dia 04 de fevereiro de 2022, reuniu-se na Faculdade de Letras da UFMG a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação para julgar, em exame final, os trabalhos de conclusão de curso, requisito final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação. Abrindo a sessão, os professores da banca, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra ao(a) candidato(a) para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa do(a) candidato(a). Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Profa. Érika Amâncio Caetano indicou a aprovação do candidato;

Profa. Marina Morena dos Santos e Silva indicou a aprovação do candidato;

Pelas indicações, o(a) candidato(a) foi considerado(a) **aprovado**.

O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 04 de fevereiro de 2022.

Marina Morena dos Santos e Silva
Érika Amâncio Caetano

RESUMO

A capoeira, símbolo de luta e de resistência, foi praticada durante séculos por negros escravos que, para não despertar suspeita de seus senhores, associaram música e instrumentos e, com os gingados típicos dessa luta, tornaram-na uma forma de dança. Durante o século XIX, os capoeiras, nome dado aos que praticavam essa arte, eram rotulados como bandidos e malfeitores, já que, com o fim da escravidão no Brasil, os negros, lançados à própria sorte, muitas vezes se viam em meio a revoltas ou na organização de gangues, sendo o jogo da capoeira considerado uma forma de infração. Foi a partir da década de 1930 que a capoeira começa a ser vista como um patrimônio cultural brasileiro. Nesse tempo, o presidente Getúlio Vargas convidou capoeiristas para se apresentar oficialmente no Palácio do Catete. A partir desse evento, a capoeira foi adquirindo maturidade e representatividade em todo o Brasil. Personagens como mestre Bimba, Pastinha e Gato são lembrados como ícones na prática capoeirista e, conseqüentemente, na difusão desta luta. Em 2022, a capoeira é praticada em mais de 160 países e vários deles apresentam associações voltadas para a prática da luta. Junto a esta difusão há também a disseminação da língua portuguesa e da cultura brasileira, inaugurando um novo *ethos* relativo ao papel de representação da capoeira, por sua singular atuação como representante do Brasil na aldeia global. O uso de ladainhas, cantos e corridos – cânticos utilizados no decurso de uma roda de capoeira – podem ser pronunciados e ouvidos com sotaques os mais variados e, para isso, o conhecimento do português brasileiro se faz necessário para o desenrolar do jogo. O projeto didático-pedagógico ora apresentado tem por fim sistematizar uma proposta de ensino do português do Brasil para estrangeiros praticantes da capoeira nos países onde esta arte é praticada. Seguindo as diretrizes da “Proposta curricular para o ensino do português para praticantes de capoeira”, lançado em 2020 pelo Ministério das Relações Exteriores do Brasil, o constructo pedagógico deste projeto não somente contribui para o ensino da língua, mas também com a consolidação da diplomacia cultural brasileira, que há muito tanto atua como política de Estado nas relações internacionais.

Palavras-chave: Português como Língua Estrangeira; Capoeira; Ensino de Línguas; Diplomacia Cultural.

ABSTRACT

Capoeira, a symbol of struggle and resistance, was practiced for centuries by black slaves who, in order not to arouse suspicion from their masters, associated music and instruments and, with the typical swings of this struggle, turned it into a form of dance. During the 19th century, capoeiras, the name given to those who practiced this art, were labeled as bandits and malefactors, since, with the end of slavery in Brazil, blacks, thrown to their own devices, often found themselves in the midst of revolts. or in the organization of gangs, with the game of capoeira being considered a form of infraction. It was from the 1930s onwards that capoeira began to be seen as a Brazilian cultural heritage. At that time, President Getúlio Vargas invited capoeiristas to officially perform at Palácio do Catete. From that event, capoeira acquired maturity and representation throughout Brazil. Characters such as mestre Bimba, Pastinha and Gato are remembered as icons in capoeirista practice and, consequently, in the dissemination of this fight. In 2022, capoeira is practiced in more than 160 countries and several of them have associations dedicated to the practice of fighting. Along with this diffusion, there is also the dissemination of the Portuguese language and Brazilian culture, inaugurating a new *ethos* related to the role of representation of capoeira, for its unique role as a representative of Brazil in the global village. The use of litanies, chants and corridos – songs used during a capoeira roda – can be pronounced and heard with the most varied accents and, for this, knowledge of Brazilian Portuguese is necessary for the development of the game. The didactic-pedagogical project presented here aims to systematize a proposal for teaching Brazilian Portuguese to foreign practitioners of capoeira in the countries where this art is practiced. Following the guidelines of the “Curricular proposal for the teaching of Portuguese for capoeira practitioners”, edited in 2020 by the Ministry of Foreign Affairs of Brazil, the pedagogical construct of this project not only contributes to the teaching of the language but also to the consolidation of cultural Brazilian diplomacy, which has long acted as a State policy in international relations.

Keywords: Portuguese as a Foreign Language; capoeira; Language Teaching; Cultural Diplomacy

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
3. PROJETO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO.....	10
Módulo 1.....	13
Módulo 2.....	18
4. AVALIAÇÃO NA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS.....	22
5. MANUAL DO PROFESSOR	27
6. CONCLUSÃO.....	27
7. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	28

1. INTRODUÇÃO

O Ministério das Relações Exteriores do Brasil, por meio da Fundação Alexandre de Gusmão¹, disponibiliza, no ano de 2020, uma série de propostas curriculares voltadas ao ensino de português como língua estrangeira. Essas propostas se dividem em seis categorias: (1) ensino de português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em países de língua oficial espanhola; (2) ensino de português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em países de língua oficial portuguesa; (3) cursos de literatura brasileira nas unidades da rede de ensino do Itamaraty no exterior; (4) ensino de português para praticantes de capoeira; (5) ensino de português como língua de herança; (6) ensino de português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em contextos de línguas de média distância.

Essa coletânea tem por principal objetivo atender a demandas de harmonização metodológicas no currículo para ensino de português nos leitorados, núcleos de estudos do Itamaraty e centros culturais brasileiros, que atendem a aprendizes da língua portuguesa em diferentes contextos no exterior. Essa iniciativa se apresenta como política linguística de Estado voltada à difusão da língua portuguesa e cultura do Brasil, em perspectiva pedagógico-educacional, sendo uma das ações focadas em reafirmar a diplomacia cultural brasileira.

Diante dessa política linguística no ensino do português para atender à diversidade de contextos no exterior, uma das que se destaca é a de ensino da língua portuguesa para praticantes de capoeira. Essa manifestação cultural, enquanto vetor no processo de difusão do português brasileiro, apresenta-se como material autêntico para o ensino da língua, projetando-se como possível recurso didático para que o aluno possa aprender o português como língua estrangeira.

O reconhecimento pela Unesco² da capoeira como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade ressalta a importância desta arte na construção identitária brasileira e, ainda, amplia mundialmente a circulação das variantes aqui faladas, já que os cânticos utilizados nas rodas de capoeira se valem de letras em português do Brasil. Além de promover que se valem da prática nesta língua, o uso da capoeira como recurso didático propicia contato não só com suas múltiplas nuances, mas também com o “sujeito social, suas marcas sócio-históricas e ideológicas em seu corpo – e os sofrimentos ou vantagens que acarretam” (MOITA LOPES, 2013 p.105).

Ensinar a língua portuguesa com o uso da capoeira é estar atento a uma oportunidade singular, considerando que, segundo dados do Itamaraty (MRE, 2020), essa expressão cultural

¹ <https://funag.gov.br/biblioteca-nova/categoria/cat/58>, acesso em 29 dez. 2021

² <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/66> acesso em 29 dez. 2021

é praticada em mais de 160 países, dos quais 72 apresentam associações voltadas à prática capoeirista. Atuando em conjunto com outros valores simbólicos e ideológicos (como ladainhas, cantos, corridos), a língua portuguesa – e suas diversas variantes brasileiras – é elemento presente durante o jogo de capoeira e o uso da língua é comum entre praticantes russos³, franceses⁴ ou estadunidenses⁵, apesar de o uso do português brasileiro ocorrer de maneira informal.

Além de estimular os praticantes estrangeiros da capoeira a conhecer e aprender de forma contextualizada um pouco do português brasileiro, este projeto tem como objetivo apresentar, desenvolver e discutir uma proposta de ensino de português para fins específicos, baseada no currículo apresentado pela cartilha “*Proposta Curricular para Ensino de Português para Praticantes de Capoeira*” (MRE, 2020) e na utilização de recursos digitais que potencializem o processo de aprendizagem desses capoeiristas no uso da língua portuguesa. Logo, este projeto se vale da seguinte questão de pesquisa: como associar uma pedagogia de ensino de línguas – neste caso o ensino do português como língua estrangeira – a elementos da prática de capoeira, além de inserir e compartilhar essas proposta em ambientes virtuais de aprendizagem com o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)?

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A partir das novas formas de interação entre as pessoas, resultantes do uso de tecnologias digitais, torna-se necessário repensar o conceito de letramento. Segundo Daley (2010), a maioria das pessoas define letramento como “habilidade de ler e escrever, entender informações e expressar ideias de maneira concreta e abstrata.”. Contudo, tais habilidades devem passar por constantes revisões e refinamentos, principalmente em tempos de avanços tecnológicos, quando se requer das pessoas atribuir “sentido a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagens, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas fontes de linguagens” (DIONÍSIO, 2008 p.131).

Essa multiplicidade de trocas simbólicas impacta as práticas de letramento, que, ao se valerem da leitura, da escrita e dos sentidos inerentes a essas práticas, se constituem por “atividades específicas e, ao mesmo tempo, fazem parte de processos sociais mais amplos” (BARTON; LEE, 2015, p. 25). Exemplo disso é o projeto de ensino de português como língua

³ <http://capoeiraaural.ru> acesso em 29 dez. 2021

⁴ <https://www.cdoparis.fr> acesso em 29 dez. 2021

⁵ <https://capoeiraventreuvre.com> acesso em 29 dez. 2021

estrangeira (PLE) aqui proposto, que envolve práticas de letramento encontradas no conjunto mais amplo de práticas sociais características de uma roda de capoeira.⁶

Esse novo olhar sobre os letramentos, em meio à sociedade globalizada, nos leva a perceber o surgimento e a ampliação de outras práticas de leitura e escrita, de natureza hipermidiática e multimodal. Segundo Barton e Lee (2015, p. 47), essas novas práticas são produtos de “sistemas ou recursos que as pessoas mobilizam na construção de sentido”, em construção dialógica entre textos multimodais e a multiculturalidade. A sociedade urbana contemporânea, balizada na multiplicidade cultural das populações e na multiplicidade semiótica de constituição de textos, é a responsável pelo surgimento e pelas práticas conceituadas como multiletramentos (ROJO, 2012).

O jogo da capoeira apresenta uma diversidade de elementos semióticos, constituindo, desse modo, uma profusão de linguagens apropriadas para uma pedagogia de ensino de PLE baseada em multiletramentos digitais, que se constituem na integração entre a multiplicidade cultural das populações envolvidas e a multiplicidade semiótica de gêneros discursivos praticados em ambientes digitais. Os recursos mobilizados na prática capoeirista podem ser pensados a partir da proposta de Cope e Kalantzis (2009, p.178-179, tradução nossa) sobre as possibilidades de mecanismos multimodais:

1) Linguagem escrita: escrever (representando o significado para o outro); ler (representando o significado para si mesmo); escrever à mão; página impressa, tela.

2) Linguagem oral: fala ao vivo ou gravada (representando o significado para o outro); ouvir (representando o significado para si mesmo).

3) Representação visual: imagem estática ou em movimento; escultura; arte (representando o significado para o outro); visão; cena; perspectiva (representando o significado para si mesmo).

4) Representação auditiva: música; som ambiente; ruídos; alertas (representando o significado para o outro); audiência; escuta (representando o significado para si mesmo).

5) Representação tátil: toque, cheiro e sabor: a representação para si mesmo de sensações corporais e sentimentos ou representação para os outros que lhe tocam o corpo; formas de representação tátil incluem cinestesia, contato físico, sensações da pele (calor/frio, textura, pressão), aperto, manipular objetos e artefatos, cozinhar e comer, sentir aromas.

6) Representação gestual: movimento das mãos e braços; expressões da face; movimento e fixação dos olhos; atitudes do corpo; marchas; modos de se vestir; estilo de

⁶ Segundo Bourdieu (2001, p.173), a delimitação do corpus para análise “implica uma análise sociológica das funções sociais que constituem a base da estrutura e do funcionamento de todo sistema simbólico”.

cabelo; dança; sequência de ações; sincronização; frequência; cerimonia e ritual. O gestual aqui é entendido como uma ação física ampla e metafórica no processo de significar, em lugar de um simples movimento de mãos ou braços.

7) Representação espacial: aproximação; espaçamento; configuração; distancia interpessoal; territorialidade; arquitetura/construção; cenários de rua e urbanos; paisagens.

O tempo por que passamos, em que “as novas tecnologias digitais de comunicação e informação produzem novos comportamentos e relacionamentos pessoais e sociais” (KENSKI, 2013, p. 91), nos inquieta quanto à necessidade de buscar soluções educacionais responsivas aos novos desafios advindos de uma sociedade hiperglobalizada. Os recursos inerentes aos multiletramentos digitais devem ser dinâmicos e maleáveis ao ponto de acompanharem e se ajustarem ao ritmo acelerado das mudanças tecnológicas que caracterizam nossa era.

A adequação de plataformas digitais em processos de ensino e aprendizagem foi uma das soluções sugeridas no trabalho de Barton e Lee (2015) para o ensino online. Contudo, o que proponho com este projeto de PLE, que se vale para seu desenvolvimento dos elementos constitutivos da capoeira, é que o simbólico capoeirista seja também adaptado a uma nova pedagogia de ensino de língua. Espera-se que não somente as tecnologias disponíveis se adaptem e sirvam como meios para aprendizagem da língua. mas que haja uma interação entre os objetos simbólicos da capoeira, os recursos tecnológicos e o PLE, em um espaço digital e interativo composto por recursos multimodais relacionados ao universo de legados culturais brasileiros.

3 PROJETO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

Título do projeto: Cyber Berimbau, Digital Capoeira, Rod@ pr’aprender Português Língua Estrangeira.

Público-alvo: aprendentes capoeiristas ou pessoas interessadas em ter contato com essa arte. Em suma, sujeitos não falantes do português como língua materna, que têm interesse em aprender e praticar o português do Brasil com base nos elementos da capoeira.

Período e carga horária (semanal / total): dois módulos sequenciais com carga horária entre 45 a 60 horas.

Objetivo de ensino-aprendizagem: desenvolver projeto para o ensino de português como língua estrangeira para praticantes de capoeira em países onde esta prática é desenvolvida. O

projeto visa aliar o conteúdo comunicativo e o conteúdo gramatical aos aspectos culturais e físico-corporais presentes em uma roda de capoeira.

Conteúdos: O currículo está organizado em unidades que trazem temas ligados à capoeira. A roda é o ponto de partida das descobertas; é, portanto, o contexto ideal para os eventos de aprendizagem. Cada unidade apresenta um texto abordando alguma temática relativa ao esporte e um diálogo sobre o tema. Após essa etapa, um glossário e diversas atividades serão disponibilizadas envolvendo compreensão e produção oral, bem como compreensão e produção escrita. Cada unidade conterá vídeo(s) ilustrativo(s) relacionado(s) ao campo semântico do texto.

Recursos: O desenho deste projeto está associado à “*Proposta Curricular para Ensino de Português para Praticantes de Capoeira*” (MRE, 2020), voltada ao ensino de português a partir da prática da capoeira. A proposta curricular se compõe por dois módulos, com quatorze lições no módulo I e onze lições no módulo II. Cada lição apresenta três módulos: 1) sugestão de textos; 2) temas e conteúdos gramaticais; 3) objetivos comunicativos. O projeto é desenvolvido utilizando recursos digitais diversos e foi pensado o uso de plataformas online para o ensino de Português como Língua Estrangeira. O professor pode se valer do material produzido e utilizá-lo, com os devidos ajustes, em aulas presenciais.

Implementação: O projeto “*Cyber Berimbau, Digital Capoeira, Rod@pr’aprender Português Língua Estrangeira*” será desenvolvido por meio da plataforma digital Edmodo⁷. Com interface parecida com a do Facebook e podendo ser acessado, gratuitamente, em diversos dispositivos (Android, iPad e iPhone), o Edmodo se apresenta como opção para o desenvolvimento do projeto já que, baseado em tecnologia da Web 2.0, essa plataforma oferece espaço para postagem e integração de diversos recursos multimodais, atividades individuais ou em grupo.

O acesso aos estudantes será por meio de cadastro feito na plataforma e cada lição será disponibilizada ao aluno a partir de um código a ser encaminhado após a finalização do processo de inscrição. Outra vantagem no uso do Edmodo é a possibilidade de convidar professores para terem acesso aos recursos da plataforma, permitindo que haja um espaço de “colaboração, autoria compartilhada e revisão por pares, chamando a atenção para a flexibilização do direito autoral, especialmente para uso educativo.” (SEBRIAM, 2017, p.34). O ambiente passa, assim,

⁷ <https://new.edmodo.com/> acesso em 29 dez. 2021

a ser um espaço customizado pela participação integrada de vários docentes, tornando-se um Recurso Educacional Aberto (REA). Segundo Sebriam, o objetivo de um REA é que “qualquer recurso de aprendizagem que uma pessoa publique possa ser utilizado e re combinado por outras pessoas, de modos diferentes, como forma de ampliar o conhecimento” (SEBRIAM 2017, p. 34), democratizando saberes e conteúdos não só entre alunos, mas também entre docentes.

Um dos cuidados tomados na elaboração do espaço do Edmodo para a alocação deste projeto foi criar um design agradável e funcional para o aluno. Em relação a isso, Leffa (2000, p. 246) pontua que a integração dos recursos disponíveis, visando à fusão entre forma e a funcionalidade, deve se ater à capacidade “de adaptação às novas demandas que podem surgir nas dimensões espaciais e temporais.” Para tanto, o Edmodo apresenta uma interface leve e que se adequa de forma clara e com recursos simples, mas funcionais, podendo ser acessado pelo PC, tablet ou celular.

A página inicial no ambiente de aprendizagem é o primeiro contato do aluno com o projeto – espaço onde são postadas as informações necessárias para o início das atividades. Pela proposta de constante atualização do projeto, permite-se que professores contribuam na ampliação dos conteúdos ali postados, já que é um ambiente que visa a facilitar a interação e a viabilizar o compartilhamento de temas voltados para o ensino do português brasileiro com o uso da capoeira.

O projeto “*Cyber Berimbau, Digital Capoeira, Rod@ pr’aprender Português Língua Estrangeira*” está dividido em módulos e lições. Na estruturação das lições, buscou-se seguir as orientações didáticas apresentadas pela “Proposta Curricular para o Ensino de Português nas Unidades da Rede de Ensino do Itamaraty em Contextos de Línguas de Média Distância”, considerando que a capoeira hoje é praticada em países cuja língua corrente e falada pelos praticantes são bem distantes do português brasileiro. Assim, a língua inglesa será utilizada com intermediária no processo de ensino, já que é considerada como língua franca estudada e praticada em todo o mundo.

MÓDULO 1

Lição 1	O ABC da Capoeira.
Sugestão de textos	✓ Cântico: “O ABC da capoeira”, mestre Suassuna. ✓ “É da nossa cor”: berimbau, atabaque, pandeiro, agogô, etc.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Sons do alfabeto em português brasileiro.
Objetivos comunicativos	✓ Conhecer palavras que fazem parte do mundo da capoeira, identificando nelas os sons do alfabeto da língua portuguesa. ✓ Conhecer o nome dos instrumentos da roda de capoeira.

Lição 2	Iê! Salve Capoeira! Camará!
Sugestão de textos	✓ Texto: A saudação na capoeira: a rainha Nzinga.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Palavras de cumprimentos e despedidas: • <i>Fora da roda</i> : Bom dia! Boa tarde! Boa noite! tudo bem? Beleza! Muito prazer! Com licença, Tchau!... • <i>Dentro da roda</i> : Salve! Iê! Camará! Irmão! Irmã! Axé! Ajaiô! Paranauê! ✓ Produção oral e escrita: breve diálogo que retrate diferentes formas de cumprimentos.
Objetivos comunicativos	✓ Cumprimentar e saudar os colegas de capoeira, no momento antes e depois da roda. ✓ Cumprimentar e saudar os colegas de capoeira, no momento antes e depois da roda.

Lição 3	Meu apelido é AÚ! Eu sou capoeirista. E você?
Sugestão de textos	✓ AÚ: O capoeirista (Hq 2008, Min. Cultura). ✓ Cântico: Quem vem lá sou eu.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Apresentação pessoal: Pronomes pessoais, Verbos “ser” e “estar”.
Objetivos comunicativos	✓ Apresentar-se aos camaradas e apresentar um (a) camarada. ✓ Comunicar e identificar o essencial numa situação de apresentação pessoal.

Lição 4	A Capoeira no mundo.
Sugestão de textos	✓ Texto: Diálogo sobre como a capoeira se difundiu mundo afora.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Países e suas nacionalidades: Verbo “ser” (de), morar em. ✓ Artigos.
Objetivos comunicativos	✓ Designar países e nacionalidades em português. ✓ Informar origem e localização. ✓ Usar adequadamente palavras que ajudam a determinar gênero dos substantivos.

Lição 5	A ancestralidade da Capoeira: a família.
Sugestão de textos	✓ Texto: A família do Capoeira: dentro e fora da roda. ✓ Vídeo: Maré Capoeira (MinC. Brasil). ✓ Cântico: “Amanhã é dia santo um, dois, três”.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Pronomes possessivos. ✓ Verbo “ter”. ✓ Números 1-100.
Objetivos comunicativos	✓ Identificar vocabulário relacionado à família em língua portuguesa. ✓ Explicar relação de parentesco entre os membros da família e compreender uma narrativa sobre família. ✓ Dizer números e escrevê-los, por extenso.

Lição 6	Você luta e dança Maculelê?
Sugestão de textos	✓ Texto: Quem é Maculelê? O que é Maculelê? ✓ Cantiga: “Ô boa noite pra quem é de boa noite, ô bom dia pra quem é de bom dia”.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Origem de (o) Maculelê. ✓ Presente simples: verbos em -ar. ✓ Pronomes interrogativos. ✓ Adjetivos.
Objetivos comunicativos	✓ Expressar ações que caracterizam práticas (verbos em -ar), diferenciando-as de verbos que expressam qualidade e características. ✓ Elaborar perguntas objetivas e simples para o estabelecimento de diálogo.

Lição 7	A Capoeira é o que a boca come, o olho vê, a mão pega, o pé pisa, o coração sente. <i>Mestre Pastinha</i> .
Sugestão de textos	✓ Texto: A capoeira: o corpo e a natureza. ✓ YouTube vídeo: “A arte da capoeira”, 1, 2, 3.
Temas e conteúdo gramatical	✓ O movimento do corpo e o diálogo com a natureza: partes do corpo, animais, adjetivos, onomatopeias nas canções de capoeira.
Objetivos comunicativos	✓ Ampliar vocabulário sobre as partes do corpo, animais da natureza e sons deles derivados em português (onomatopeias).

Lição 8	O Capoeira e o empinador de arraias em São Salvador.
Sugestão de textos	✓ Texto: O empinar arraias em Salvador-Bahia: arte e luta na rua. ✓ Blog do Gutemberg: “Diversão de soltar arraias”. ✓ Cântico: “Hoje tem capoeira”.
Temas e conteúdo gramatical	✓ A batalha dos empinadores de arraias: ✓ Meia-lua. ✓ O corpo de cocorinha. ✓ O corpo na negativa. ✓ Aú. ✓ Rasteria. ✓ Chicote (boca de calça).
Objetivos comunicativos	✓ Descrever em língua portuguesa movimentos e posições do corpo na capoeira.

Lição 9	A rotina de um capoeirista e de um empinador de arraias.
Sugestão de textos	✓ Texto: Rotina na prática da capoeira e outras artes. ✓ Cântico: “É de manhã, mainha, vou vadiar”.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Rotina do capoeira: ✓ Meditar. ✓ Saudar os camaradas. ✓ Alongar. ✓ Exercitar. ✓ Conversar/trocar ideias. ✓ Tocar. ✓ Jogar. ✓ Brincar. ✓ Mandingar. ✓ Lutar. ✓ Dançar.

	(Outros verbos poderão ser incluídos) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rotina do empinador de arraia: ✓ Preparar: desenhar, colorir, cortar. Colar. ✓ Temperar. ✓ Jogar. ✓ Embaraçar. ✓ Largar. ✓ Bagunhar.
Objetivos comunicativos	✓ Descrever rotinas, usando os mais diversos verbos, sobretudo os que cercam a prática da Capoeira.

Lição 10	Ó mãe amanhã eu vou.
Sugestão de textos	✓ Texto: Vamos vadiar com mestre João Pequeno. ✓ Cântico: “Ó mãe amanhã eu vou”.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Uso do verbo “ir” como: a) Descrever rotina (advérbio de frequência); b) Descrever ação no futuro (advérbio de tempo).
Objetivos comunicativos	✓ Expressar futuro imediato e rotina com o verbo “ir”.

Lição 11	Você conhece Carybé?
Sugestão de textos	✓ Texto: Capoeira é obra de arte nas mãos de Carybé.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Biografia: A capoeira como obra de arte desenhada. ✓ Presente simples -er. ✓ Profissão (Carybé foi um artista múltiplo: pintor, jornalista, desenhista, escultor, tradutor, ceramista, historiador). ✓ Glossário prefixo/sufixo. ✓ Cores em português.
Objetivos comunicativos	✓ Produzir texto descritivo através de texto não verbal.

Lição 12	Iaiá. Ioió. Berimbau tá tocando.
Sugestão de textos	✓ Texto: Diálogo que apresente a capoeira e a relação com a oralidade e a tradição oral.
	✓ Pronúncia de algumas palavras na oralidade: ✓ Tá – está ✓ Tô – estou

Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Num – não ✓ Iaiá – senhora ✓ Ioiô – senhor ✓ Camará – camarada ✓ Capuêra – capoeira ✓ Aruandê – Luanda
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar e reconhecer o vocabulário e pronúncia de palavras do português do período colonial. ✓ Praticar a pronúncia do discurso oral cotidiano do português das camadas mais populares.

Lição 13

Vamos agora entrar no aço.

Sugestão de textos	✓ Texto: A gíria do capoeira.
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ As gírias mais comuns na roda de capoeira: ✓ Cambar: passar de um partido para outro (também significa, mudar de grupo). ✓ Tungar: ferir o inimigo. ✓ Trastejar: dar um golpe falso (finta). ✓ Banho de fumaça: tombo. ✓ Melado: sangue. ✓ Firma: “não foge!”. ✓ Caveira no espelho: cabeçada no rosto. ✓ Cheira topete: cabeçada no nariz. ✓ Lamparina: bofetada.
Objetivos comunicativos	✓ Identificar e fazer uso de gírias de uso frequente entre os capoeiristas.

Lição 14

Tempo livre: você gosta de um samba de roda?

Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Texto: A capoeira, o samba de roda e o “tempo livre”. ✓ Cantigas: ✓ “Lê lê baiana”; ✓ “Você não me pega e nem eu te pego; você só me pega quando eu te pegar”; ✓ Samba de roda, de Carolina Soares.
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tempo livre: ✓ Eu gosto de... Ela gosta de... ✓ Eu prefiro... Ela prefere... (verbo em -ir)
Objetivos comunicativos	✓ Identificar e descrever outras formas de tempos livres: primeira e terceira pessoa

MÓDULO 2

Lição 1	“Eu nasci para a Capoeira”, diz o Mestre Pastinha. E você?”
Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Texto: monólogo de mestre Pastinha sobre sua autobiografia. YouTube vídeo: “Mestre Pastinha rei da Capoeira”. ✓ Cânticos: “Capoeira é uma arte”, “Ê angoleiro, que hora você chegou?”
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pretérito perfeito -ar, -er, -ir. ✓ Apresentação pessoal no passado: <ul style="list-style-type: none"> • Como conheceu a capoeira? • Quando começou a praticar a capoeira? • O que sentiu quando entrou na roda? ✓ Números: os anos. ✓ Produção oral e escrita: ✓ Autobiografia. <p>Entrevista: interação via <i>web</i> (EU) sobre quem sou, onde nasci, como aprendi capoeira, etc.</p>
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expressar acontecimentos, ações e atividades realizadas no passado. ✓ Dizer os números referentes aos anos no passado. ✓ Organizar a apresentação pessoal de caráter autobiográfico no passado. ✓ Trocar experiências com capoeiras mundo afora.

Lição 2	Luta e dança se misturam no mundo: “o N’golo, os Pauliteiros, a Ladja”.
Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Texto: Onde lutam-dançam essas manifestações artístico culturais?
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lusofonia, CPLP e outros países: nome de países e suas línguas.
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dizer nacionalidade e que língua(s) fala. ✓ Apresentar pessoas de diferentes nacionalidades, localizando sua região geográfica em português, descrevendo características e particularidades.

Lição 3	E aí! já pulou o carnaval? Do “frevo” aos “filhos de Gandhi” no carnaval.
Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Texto: A origem do “frevo” e do “Afoxé filhos de Gandhi”. ✓ Canal do YouTube: “Mexê com tudo”. ✓ Música: “Patuscada de Gandhi”, Gilberto Gil.
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pretérito perfeito, verbos “ser”, “ter”, “estar”: ✓ Como foi que surgiu o “frevo” e “Os Filhos de Gandhi”? ✓ Qual a relação da capoeira com o carnaval? ✓ Quem teve participação? ✓ Produção oral e escrita: ✓ Autobiografia. ✓ Entrevista: interação via web (VOCÊ): ✓ Onde nasceu? ✓ Como conheceu? ✓ Quem conheceu? ✓ O que praticou?
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expressar acontecimentos, ações e atividades realizadas no passado. ✓ Ser capaz de fazer perguntas sobre ações no passado conforme o tipo de assunto e finalidade.

Lição 4	<p>Você já foi à Bahia?</p> <p>(aqui pode-se mudar o foco geográfico, mas a escolha remete ao título da canção de Dorival Caymmi).</p>
Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Como foi sua viagem? ✓ Quais pontos turísticos conheceu? ✓ O que comeu? ✓ Quem foi com você? ✓ Como viajou pela Bahia? ✓ Música: Você já foi à Bahia? de Dorival Caymmi
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pretérito perfeito: o verbo “ser” e “ir” no passado. ✓ Produção escrita: roteiro de viagem.
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expressar movimentos no espaço e tempo no passado conforme a localização, meio utilizado e Companhia. ✓ Usar os verbos “ser” e “ir” no pretérito perfeito, diferenciando-os. ✓ Ampliar vocabulário sobre pontos turísticos.

Lição 5	Você já ouviu esta canção? Capoeira e MPB.
Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diálogo: Conversa entre dois amigos sobre gosto musical: já ouviu? Quem escreveu? Quem fez? ✓ Vinícius de Moraes e Tom Jobim: “Berimbau”, “Água de beber”. ✓ Batatinha, “Sambacapoeira”. ✓ Caetano Veloso: “Meia-lua inteira”.
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pretérito perfeito: verbos irregulares (as canções listadas possuem muitos verbos irregulares). ✓ Pronome indefinido (as canções também possuem pronomes indefinidos). ✓ Produção oral e escrita: Biografia (autores).
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aperfeiçoar aprendizado do uso do pretérito perfeito, sendo capaz de expressar acontecimentos e opiniões no passado. ✓ Conhecer outros gêneros textuais que fizeram uso dos instrumentos da capoeira.

Lição 6	Mestres de hoje e do passado.
Sugestão de textos	✓ Encontro de mestres: ofício de Mestres como Patrimônio Imaterial.
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presente simples e pretérito perfeito (perguntas). ✓ Produção oral e escrita: entrevistas e depoimentos.
Objetivos comunicativos	✓ Interagir com narrativas no presente e no passado.

Lição 7	Infância de um capoeira.
Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A infância do mestre Pastinha contada por ele mesmo. ✓ YouTube vídeo: “Mestre Pastinha Rei da Capoeira”. ✓ YouTube vídeo: Oro mi má! Por Bantos de Iguape. (Clipe sobre infância, tendo a canção como temática)
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pretérito imperfeito (ser, estar, ter, ir) e verbos -ar. ✓ Advérbios de frequência, de tempo. <p>Produção oral e escrita: Contação (E a sua infância?)</p>

Objetivos comunicativos	✓ Falar de ações habituais e repetidas no passado.
-------------------------	--

Lição 8	O pescador de Xaréu.
---------	----------------------

Sugestão de textos	✓ A lenda da pesca do xaréu (muitos centros de capoeira gostam de dramatizá-la). ✓ Cântico: “Puxada de rede do Xaréu”, por mestre Ligeiro “Xaréu Xerelete”, Peixe do Mar.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Pretérito imperfeito. ✓ Gênero textual: lenda. ✓ Teatro.
Objetivos comunicativos	✓ Falar de ações habituais no passado que deram origem a histórias e mitos fundadores da cultura brasileira e de sua cultura. ✓ Utilizar o espaço cênico da roda para dialogar com outras artes.

Lição 9	Diz o grande Bimba: “procure gingar sempre, pratique diariamente, evite conversa”.
---------	--

Sugestão de textos	✓ Texto: “Recomendações do mestre Bimba” e sua filosofia disciplinadora. ✓ Cântico: “Saudades de mestre Bimba”, mestre Burguês. ✓ Cântico: “A palma de Bimba”, mestre Itapuan.
Temas e conteúdo gramatical	✓ Imperativo regular. ✓ Produção de oficina criativa: artesanato. (Juntamente com os alunos de capoeira, promover uma oficina de criação de instrumentos para capoeira e samba de roda: Caxixi, Agogô, prato, reco-reco, tabuinhas (também chamadas de taubinhas), Xequerê (Agbê), etc.
Objetivos comunicativos	✓ Compreender instruções e recomendações utilizadas na formação de um capoeirista.

Lição 10	Capoeira tem dendê.
----------	---------------------

Sugestão de textos	✓ Texto: As comidas típicas que apimentam a capoeira. ✓ Música: “Vatapá”, Dorival Caymmi. ✓ Cântico: “A Bahia tem dendê”, grupo Muzenza.
--------------------	--

Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verbos no imperativo. ✓ Produção escrita: receita (a atividade dependerá da habilidade dos participantes para culinária.) ✓ Vocabulário (glossário) de comidas típicas afro-brasileiras como repertório representativo da Capoeira.
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar tipos de alimentos que fazem parte do repertório vocabular da capoeira. ✓ Fazer pedido em restaurante e expressar opinião sobre sabores.

Lição 11	E pra encerrar: vamos ao samba de roda.
----------	---

Sugestão de textos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Texto: Samba de roda: só no miudinho e na umbigada ✓ Cântico: “Na praia de Amaralina”, Carolina Soares ✓ Cântico: Minha sabiá, minha Zabelê”, Meninas de Sinhá.
Temas e conteúdo gramatical	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A roda de samba compõe o encerramento da roda de capoeira, quando todos, inclusive os que estão apreciando de fora, são convidados a participar. Assim, indica-se como produção textual final a elaboração de chulas para a celebrar a brincadeira com o idioma.
Objetivos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exercitar o improviso na elaboração de chulas para o samba de roda.

4. AVALIAÇÃO NA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

A rod@ é espaço de interação, de compartilhamento, de manifestação de emoções; em especial, é lugar de desenvolvimento das práticas de ensino e aprendizagem da arte da capoeira. Como todo processo de construção de conhecimento, os processos de assimilação e a naturalização de golpes, movimentos e estilos dessa luta ocorrem com tempo e treino constantes, exigindo dos praticantes não somente disciplina, mas também avaliação periódica, por meio do batizado – em que o iniciante recebe a primeira corda e o apelido – e das demais mudanças de graduação.

O projeto “Cyber Berimbau...” segue dinâmica semelhante à da capoeira. O ensino de língua deve estar atento a não a apresentar em sua forma, restringindo o ensino do português às estruturas gramaticais. Pelo contrário, deve-se fomentar práticas comunicativas e

sociodiscursivas em que os falantes possam interagir com base nos conteúdos que aprendem. Após o desenvolvimento das atividades de cada lição do projeto, que foram elaborados com base nos descritores “sugestão de textos”, “temas e conteúdo gramatical” e “objetivos comunicativos”, o aluno estrangeiro, praticante da capoeira e aprendiz da língua portuguesa, será submetido a algum tipo de avaliação.

Segundo Scaramucci (2006, p. 52), “a avaliação não é apenas central ao processo ensino-aprendizagem; é, sobretudo, o elemento integrador entre os dois processos”. Assim, não somente ao final de cada lição será programado algum tipo de avaliação, mas, a medida em que o objeto de ensino for sendo desenvolvido em cada lição, um conjunto de avaliações podem ser desenvolvidas pelo professor, em especial se as propostas pedagógicas estiverem associadas a práticas reais da capoeira. Contextualizada, ainda que de forma simulada, a avaliação é capaz de “exercer, potencialmente, um impacto positivo no ensino, definindo, redefinindo ou reforçando objetivos, conteúdos e habilidades consideradas desejáveis” (SCARAMUCCI, 2006, p. 52), em um processo de interação entre a arte do jogo da capoeira e o ensino-aprendizagem do português brasileiro.

O processo de avaliação, que pode se dar junto ao do ensino-aprendizagem, torna a aprendizagem do português para fins específicos um meio de compartilhar a língua enquanto outras observações ou avaliações ocorrem durante o jogo. Praticantes alemães (MRE, 2020, p. 20) relataram a relevância da experiência de se aprender o português brasileiro em um contexto como este, pois, durante a roda, precisam se comunicar com o mestre e acompanhar os cantos e letras das músicas de capoeira. Capoeiristas em Nova Delhi, do Centro de Capoeira Cordão de Ouro, ressaltam a importância de se conhecer o português brasileiro, já que “possibilita integrar a dinâmica do movimento da capoeira na roda, que vai desde cantar as ladainhas e corridos a saber saudar o companheiro com o corpo e com as palavras.” (MRE, 2020, p. 21).

A partir dessas falas dos praticantes de capoeira, e considerando o distanciamento entre a língua materna desses capoeiristas em relação ao português, deve-se considerar que o processo avaliativo tem de se ater aos desafios do processo de aprendizagem de línguas de troncos linguísticos distantes entre si. Almeida Filho (MRE, 2021, p. 22) classifica, em relação ao português, o espanhol como língua próxima; línguas de média distância, como o italiano, o inglês, o holandês e o finlandês⁸; e línguas de longa distância, como o japonês, o árabe, o vietnamita e o chinês. Portanto, cabe ao professor avaliar o contexto de ensino-aprendizagem e de avaliação em que está imerso e adotar os ajustes necessários.

⁸ Segundo Almeida Filho (2021, p. 22), essas línguas “pertencem a uma segunda categoria [...] por ser a mais praticada depois da relacionada ao espanhol”.

Seguindo a orientação proposta pela cartilha do MRE (MRE, 2020, p. 25), este projeto avaliará o desempenho do aluno ao longo das lições referentes aos módulos 1 e 2, com carga horária de 45 a 60 horas cada. Em todo o processo, serão levados em conta os conteúdos comunicativo, gramatical e cultural, com objetivo de ressaltar as manifestações multimodais descritas por Cope e Kalantzis (2009, págs. 178-179), presentes no jogo da capoeira.

Como proposta curricular, o projeto é focado para o ensino do português em nível básico e foi dividindo em dois estágios: Básico 1 e Básico 2. Segundo Almeida Filho (MRE, 2021, p. 23), “os níveis podem ser ainda desmembrados em módulos menores, com vistas a permitir que aprendizes de línguas de distância média, menor ou maior, em relação ao português, consigam, ao final de cada nível, apresentar competência comunicativa em grau semelhante”. Os referenciais orientadores desses níveis de proficiência são os seguintes:

PROPOSTA CURRICULAR PARA PAÍSES DE LÍNGUAS DE MÉDIA DISTÂNCIA	
Básico 1	Ao final deste nível, o aprendiz deve alcançar conhecimento da língua que o capacite para a interação em nível inicial em situações do cotidiano, incluindo expressões básicas de apresentação, saudação e cumprimentos; expressão de gostos e preferências e trocas de informações.
Básico 2	Ao final deste nível, o aprendiz deverá apresentar ampliação de conhecimento da língua, relacionado a rotinas de práticas sociais, tornando-se capaz de interagir em situações de interesse pessoal que exijam trocas simples e diretas.

(Almeida Filho, MRE, 2021, p. 28)

O processo de aquisição do português como língua estrangeira com o uso da capoeira se defronta com variados tipos de desafios e problemas reais à medida em que os alunos relacionam a apropriação da língua com a prática capoeirista, fazendo-se necessário buscar soluções para que os melhores índices de aprendizagem sejam alcançados. A sala de aula do projeto Cyber Berimbau... reúne o momento da roda de capoeira e o uso de tecnologia para acessar as lições propostas. Este momento de aprendizagem permite que o aluno negocie e busque soluções, individual ou coletivamente, para o aprendizado do português e para interação com a roda.

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) se apresenta como recurso pedagógico que atende à proposta de ensino-aprendizagem acima detalhada. Segundo Costa (2020, p. 15), os projetos devem ser tratados “de maneira semelhante à forma como empresas e demais organizações desenvolvem os seus projetos. São formas estruturadas e planejadas que resultam

no objetivo proposto inicialmente” e, conforme Bender (2004, p. 09), a ABP é um “modelo de ensino que consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas do mundo real que consideram significativos, determinando como abordá-los e, então, agindo de forma cooperativa em busca de soluções”.

O procedimento avaliativo relativo à ABP tende a ser mais reflexivo, já que está focado na solução de problemas. A avaliação de ABP, segundo Bender (2004, p.130), inclui “várias alternativas de avaliação, como autoavaliação, avaliação de colegas ou reflexões pessoais”. Essa última alternativa, em particular, segue as tendências encontradas em processos avaliativos em ambientes de trabalho contemporâneos. Ao longo do projeto Cyber Berimbau... e das lições a ele relacionadas, os praticantes de capoeira aprendizes do português brasileiro serão submetidos a avaliações não somente que auxiliem na estruturação de determinadas tarefas mas também que dialoguem com o conjunto de atividades desenvolvido ao longo do projeto.

O recurso de avaliação adotado no projeto Cyber Berimbau... será a rubrica, recurso avaliativo que, para Bender (2004, p.133), “é um procedimento, ou guia de pontuação, que lista critérios específicos para o desempenho dos alunos e, em muitos casos, descreve diferentes níveis de desempenho para esses critérios.” A rubrica analítica é o modelo adotado para este projeto, principalmente por proporcionar “múltiplos indicadores que permitem a análise de várias partes da tarefa como um todo (BENDER, 2004, p.133).

As lições encontradas nos dois módulos do projeto Cyber Berimbau... apresentam, ao final, um conjunto de atividades relacionadas ao conteúdo de língua portuguesa e da capoeira. Estas atividades visam auxiliar o aluno no decorrer da realização do projeto de ensino e funcionam como etapas que auxiliam no alcance dos objetivos de aprendizagem previstos.

Serão quatro as habilidades a ser observadas ao longo do projeto: 1) compreensão oral; 2) compreensão escrita; 3) produção oral; 4) produção escrita. Cada lição apresenta uma determinada rubrica que pontuará os descritores das habilidades aferidas por meio de quatro graus: 1) Parabéns! (100-75%); 2) Bom trabalho. (50-74%); 3) Melhorando (25-49%); 4) Tente de novo (0-24%). Esta tabela de graus será comum para todas as lições, havendo alterações nos descritores das quatro habilidades, já que cada lição trata de um aspecto particular do ensino da língua portuguesa associada à capoeira.

A elaboração do modelo de rubrica que permitirá avaliar cada módulo deste projeto contou com as contribuições teóricas de Almeida Filho (2020) e das propostas de descritores para avaliação apresentadas pelo Quadro Europeu Comum de Referência (QECR, 2001). Quanto às atividades propostas para cada lição, estas devem se ater ao que propõe a rubrica e, desta forma, é importante que o professor, à medida em que planeja sua abordagem, possa ter

em mente o desenrolar do projeto e sua coerência em relação aos objetivos de ensino e de aprendizagem.

O exemplo de rubrica proposto a seguir é referente ao Módulo 1 Lição 1. O professor deverá adequar esse descritor a cada conteúdo proposto nas demais lições dos dois módulos. É importante ressaltar que esse descritor foi elaborado para atender a estudantes falantes de línguas de média distância e, caso venha a ser utilizado para línguas de longa distância, faz-se necessário a inserção na rubrica, entre outros aspectos linguísticos, de descritores voltados a avaliar, por exemplo, o conhecimento do aluno quanto ao alfabeto latino.

RUBRICA – Básico 1 Módulo 1 – Lição 1 Aluno: _____				
	Parabéns!	Bom trabalho.	Melhorando.	Tente de novo.
Compreensão Oral Capaz de reconhecer palavras e expressões simples de uso corrente relativas à capoeira e seus instrumentos musicais. Diferencia o som de vogais, consoantes, ditongos, tritongos e hiatos. 0 a 25 %	Compreende as estruturas fonológicas das palavras relativas à capoeira, apesar de alguma dificuldade.	Apresenta pouca dificuldade em compreender as estruturas fonológicas das palavras relativas à capoeira.	Apresenta alguma dificuldade em compreender as estruturas fonológicas das palavras relativas à capoeira.	Apresenta grande dificuldade em compreender as estruturas fonológicas das palavras relativas à capoeira.
Compreensão Escrita Capaz de compreender nomes conhecidos, palavras e frases dos cânticos “ABC da capoeira” e “É da nossa cor”. 0 a 25 %	Lê os textos sem dificuldade. Compreende bem o sentido do texto.	Lê os textos com pouca dificuldade. Reconhece o alfabeto latino. Compreende o sentido do texto.	Lê os textos com alguma dificuldade. Reconhece quase todo o alfabeto latino. Compreende a maior parte do texto.	Lê os textos com muita dificuldade. Não reconhece o alfabeto latino. Não compreende o sentido do texto.
Produção Oral Capaz de falar expressões e frases simples utilizadas na roda da capoeira. Falar o nome de instrumentos musicais. 0 a 25 %	Fala claramente com frases completas (90 a 100%).	Fala claramente, vocabulário correto, às vezes usa fala completa (80 a 90%).	Fala claramente, vocabulário por vezes inadequado, às vezes usa fala completa (70 a 80%).	Por vezes não fala claramente, vocabulário inadequado, não usa fala completa.
Produção Escrita Capaz de reescrever em alfabeto latino nomes de objetos e pequenas frases em português brasileiro. 0 a 25 %	Sem erros ortográficos, apesar de alguns deslizes.	Poucos erros ortográficos, troca de acentos e escrita clara.	Alguns erros ortográficos graves ou muitos erros na escrita do alfabeto latino.	Demasiados erros ortográficos, combinados com falta de acentos e alfabeto latino ininteligível.

5. MANUAL DO PROFESSOR

Com a finalidade de auxiliar o docente no desenvolvimento do projeto Cyber Berimbau..., foi confeccionado um manual do professor, que apresenta de forma detalhada todos os módulos e lições do projeto bem como o arcabouço teórico. Além deste manual, a lição 1 do módulo 1 está disponível no Edmodo, permitindo uma real experiência de atuação colaborativa que, em meio às práticas docentes de ensino, contribui para a melhoria deste material didático. O projeto Cyber Berimbau... já conta com uma conta no Google, cujo endereço eletrônico é cyberberimbau@gmail.com, e se espera ampliar a presença em diversas redes sociais como YouTube, Instagram, Facebook, entre outros que venham a surgir.

6. CONCLUSÃO

Este trabalho é uma contribuição às sugestões pedagógicas encontradas na “Proposta curricular para o ensino de português para praticantes de capoeira” (MRE, 2020). O que foi aqui apresentado é uma proposta que busca agregar ao conteúdo da cartilha recursos tecnológicos digitais customizados para o processo de ensino-aprendizagem do Português como Língua Estrangeira por meio do legado cultural da capoeira. Este projeto visa não somente à colaboração pedagógica em relação ao ensino de língua, mas também atua como instrumento de política linguística de diplomacia cultural promovida pelo Estado brasileiro, em particular no âmbito do Ministério das Relações Exteriores.

A proposta de utilização do Edmodo como ambiente digital para veiculação do curso não é uma opção fechada. Outros recursos de tecnologia – à propósito, em vasto número nesses tempos digitais – podem ser testados e agregados a esta primeira versão do projeto. Pesquisadores e professores estão convidados a contribuir na melhoria das atividades aqui propostas. Contudo, o público de maior relevância para a melhoria constante deste trabalho são os alunos estrangeiros praticantes da capoeira. Espero que este trabalho possa ser compartilhado pela aldeia global e que seja um espaço de convergência para praticantes de capoeira espalhados por todo o mundo, a fim de compartilhar a cultura da capoeira e a língua portuguesa do Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTON, D. LEE, C. **Linguagem Online**. São Paulo: Parábola, 2015.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI** (recurso eletrônico). Porto Alegre: Penso, 2014.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. “**Multiliteracies**”: **New literacies, new learning**. *Pedagogies: An international journal*, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009. Disponível em: [www.tandfonline.com.ezpr....1080/15544800903076044 \(ubc.ca\)](http://www.tandfonline.com.ezpr....1080/15544800903076044 (ubc.ca)), acessado em: 02/10/2021

COSTA, Yanko Yanes Kleber da. **Aprendizagem baseada em projetos** (recurso eletrônico). Curitiba: Contentus, 2020.

DIONISIO, A. P. **Gêneros multimodais e multiletramento**. In: KARWOSKI, A.; BRITO, K. S. (Orgs.). *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. 3ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008, p.119-132.

DALEY, Elizabeth. **Expandindo o Conceito de Letramento**. *Trabalhos em Linguística Aplicada*. Campinas, v. 49, n. 2, p. 481-491, 2010. <http://www.scielo.br/scielo.php>.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e tempo docente**. Campinas: Papirus, 2013

MRE (Ministério das Relações Exteriores) **Proposta curricular para o ensino de português para praticantes de capoeira**. Brasília: FUNAG, 2020

MRE (Ministério das Relações Exteriores). **Proposta curricular para o ensino de português nas unidades da rede de ensino do Itamaraty em contextos de línguas de média distância**. Brasília: FUNAG, 2021

MOITA LOPES, L.P. **Como e por que teorizar o português: recurso comunicativo em sociedades porosas e em tempos híbridos de globalização cultural**. In: MOITA LOPES, L.P. (Org.). *O Português no Século XXI: cenário geopolítico e sociolinguístico*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013, p. 101-119.

QUADRO EUROPEU COMUM DE REFERÊNCIA PARA AS LÍNGUAS – **Aprendizagem, ensino, avaliação**. Porto, Portugal: Editora Asa, 2001.

SCARAMUCCI, Matilde V. Ricardi. **O professor avaliador: sobre a importância da avaliação na formação do professor de língua estrangeira**. *Ensino-aprendizagem de línguas: língua estrangeira*. Ijuí: Ed. da Unijuí 2006. Disponível em: <https://bit.ly/3GFFI>, acessado em: 14/12/2021

SEBRIAM, D.; MARKUN, P.; GONSALES, P. **Como implementar uma política de Educação Aberta e Recursos Educacionais Aberto (REA): guia prático para gestores**. São Paulo: Cereja Editora, 2017.