_____. *Le Français et la Vie 3*. Paris: Hachette, 1974.

_____. *Le Français et la Vie 4*. Paris: Hachette, 1976.

NATUREL, M. *Pour la littérature, de l'extrait à l'œuvre*. Paris: Clé International, 1995.

PINHEIRO-MARIZ, J.; ISHIHARA, T. L'enseignement de la littérature en classe de FLE dans un contexte exolingue. *Letra Viva* (UFPB), João Pessoa. v. Ed esp, p. 73-84, 2007.

PINHEIRO-MARIZ, J. O Tratamento do Texto Literário nos Manuais para o Ensino de Francês Língua /literatura Estrangeira. *Ariús* : Revista de Ciências Humanas e artes (UFCG), Campina Grande. v. 14, p. 95-102, 2008.

PELFRÊNE, A. ; SCTRICK, R. Méthodes de langue et textes littéraires; Une dimension négligée: l'approche sémiotique. In : PEYTARD, J. (org.) *Littérature et classe de langue*. Paris : Didier, p.35-58, 1982.

PEYTARD, J. *Littérature et classe de langue*. Paris: Didier, 1982.

PUREN, C. *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris: Nathan-CLÉ International, 1988.

RIVAROL, A. *De l'universalité de la langue française*. Paris: Bailly et Dessenne, 1964.

TOUTAIN, G.; LABRUNE, P. *L'histoire de France*. Paris : Nathan, 1986.

VERCORS. *Le silence de la mer*. Paris : Albin Michel, 1951/ 1994

RECURSOS DO *LIVE MOCHA*: FERRAMENTAS DE INTERAÇÃO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS NA WEB*

Júlio César Araújo**
Rebeca Sales Pereira***

Resumo: Nossa pesquisa realiza uma análise dos recursos hipertextuais oferecidos pelo programa *Live Mocha* (doravante LM), como ferramenta auxiliadora no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras. Para obtenção dos dados, foi feita uma descrição dos recursos do programa, ressaltando suas múltiplas funcionalidades. Além disso, foi aplicado um questionário composto por dez questões a vinte usuários de diversas nacionalidades e tempo de participação nos cursos do LM, com o objetivo de apresentar as dificuldades e os benefícios de estudar nesse novo meio virtual de aprendizagem e de lidar com os recursos que o compõem. Os dados revelaram a considerável importância dos recursos disponibilizados pelo LM como auxiliar na aprendizagem de idiomas, embora ainda apresente algumas lacunas a serem preenchidas.
Palavras-chave: Línguas estrangeiras, Ambientes virtuais, Live Mocha.

Abstract: Our investigation carries out an analysis of hypertextual resources offered by the program Live Mocha (from now on LM) as an auxiliary tool for the teaching-learning of foreign languages. For data gathering, a detailed description of resources of the studied program was made, emphasizing its multiple functionalities. Besides, a questionnaire composed of ten questions was applied to twenty program users, from several nationalities and different length of time of participation in the LM courses, aiming at identifying difficulties and benefits of studying in this new virtual learning environment, as well as aiming at dealing with the resources that compose it. The data revealed a considerable importance of LM resources as assistance to learn languages, although it still shows some gaps to be filled.
Keywords: Foreign languages, Virtual environments, Live Mocha.

---

* Versão modificada de um trabalho apresentado na forma de comunicação oral no III Encontro Nacional sobre Hipertexto, realizado no CEFET-MG, Belo Horizonte, 2009. O artigo está ligado a um projeto maior intitulado "Práticas de linguagens na web: links entre gêneros, letramentos, hipermodalidade e convergências de mídias (Etapa I)", em andamento no grupo de pesquisa Hiperged, vinculado ao PPGL da UFC.

** Professor e pesquisador no Programa de Pós-Graduação em Linguística do Departamento de Letras Vernáculas da UFC. Coordenador do grupo de pesquisa HIPERGED.

*** Graduanda em Letras pela Universidade Federal do Ceará. Bolsista de Iniciação à Docência, atuando como monitora da disciplina Leitura e Produção de Textos Acadêmicos. Membro do grupo de pesquisa Hiperged, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFC.

1 O ambiente virtual: suporte de informação, entretenimento, cultura e ensino

Era comum durante o século XIX que os jovens intelectuais se reunissem em cafés para discutir temas relacionados aos diversos âmbitos da vida social, como a política, a arte, a Literatura, o Estado, e até mesmo falar sobre frivolidades. Muitas vezes, eram desses cafés que sairiam grandes intelectuais de todas as áreas e onde nasceriam os primeiros traços de um novo estilo literário, artístico ou mesmo de vivência da época. No Brasil, por exemplo, foi nas mesas do famoso Café Java, na Praça do Ferreira, da cidade de Fortaleza-CE, que nasceu o movimento de cunho intelectual denominado Padaria Espiritual[1], uma das maiores agremiações literárias do estado cearense.

Hoje em dia, este hábito não é tão corriqueiro nos centros das grandes cidades e a discussão intelectual está basicamente restrita ao espaço acadêmico. Os jovens contemporâneos reúnem-se, não mais em tais cafés, e sim, em comunidades virtuais, onde podem interagir com várias pessoas ao mesmo tempo, trocar idéias, realizar muitas tarefas e experiências livremente; rompendo, assim, muitas barreiras no que diz respeito à comunicação.

Apesar da relutância inicial de alguns profissionais da educação em relação à internet (Marques *et alli* (1995), o educador de hoje percebe que, em vez de se posicionar contra essa nova forma de ver o mundo, ele pode adaptar os interesses de ensino-aprendizagem ao sistema virtual e conceber uma nova forma de compartilhar o conhecimento. A partir daí, surgem programas virtuais voltados para diversas áreas do ensino, conhecidos como Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA's), e também a modalidade de ensino a distância (EaD), onde o aluno realiza tarefas por computador e mantêm apenas um contato virtual com o professor, em um sistema de tutoria, ou até mesmo em uma modalidade semipresencial, quando o encontro dos dois ocorre algumas vezes durante o curso (cf. SILVA, 2008; PEREIRA, 2009; LIMA, 2009).

Nessa mesma linha de ambientes virtuais atrelados ao ensino, é criado o programa online *Live Mocha*[2], doravante LM. Um *site* gratuito, em sua fase inicial, denominada fase *Beta*, que disponibiliza diversos

[1] Desta agremiação participaram intelectuais como Antônio Sales (fundador), Rodolfo Teófilo, Juvenal Galeno, Adolfo Caminha, Henrique Jorge, dentre outros.
[2] O site pode ser acessado no endereço: www.livemocha.com

Leia Escola, Campina Grande, v. 9, nº 1, 2009 - ISSN 1518-7144

recursos interativos como auxiliadores da aprendizagem de línguas estrangeiras e proporciona o contato virtual com nativos. Com a adequação do ensino aos adventos tecnológicos, os encontros de estudantes são transportados dos cafés das praças de grandes cidades ao ambiente virtual, e nada melhor do que continuar discutindo sobre a cultura, enquanto se aprecia um bom café mocha no conforto de sua casa.

Em nossa investigação, abordaremos especificamente o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras mediado pelo recente programa denominado *Live Mocha*, e buscaremos através da análise de seus recursos hipertextuais e da opinião de alguns de seus usuários, tecer considerações sobre as contribuições do referido programa na aprendizagem de idiomas, bem como, revelar possíveis lacunas não preenchidas por ele.

2 "Live Mocha: um jeito social de aprender um idioma"

A rede de relacionamentos *Live Mocha* foi idealizada pelo indiano Shirish Nadkarni[3], executivo de sucesso, na intenção de auxiliar os filhos a adquirir fluidez no idioma espanhol. A partir dessa idéia, criou juntamente com companheiros de trabalho, alguns da companhia de informática *MSN,* o programa de aprendizagem de idiomas que foi se expandindo com muito estudo e colaboração de usuários e sócios, reunindo hoje milhares de usuários registrados de diversas nacionalidades, um número que cresce consideravelmente todos os dias.

Esse novo portal de idiomas oferece ferramentas didáticas de forma divertida, o que passa ao usuário a ideia de ser um entretenimento e que o atrai justamente pelo fato de proporcionar algo bem mais interativo e interessante que as aulas presenciais de línguas que, geralmente, são ministradas tendo o livro didático como principal recurso e sendo apresentadas de maneira expositiva.

A comunidade de relacionamentos e aprendizagem LM proporciona o acesso direto dos usuários com nativos da língua que se está aprendendo. O programa dispõe de vários idiomas que podem ser aprendidos ao mesmo tempo, como o chinês (mandarim), inglês, francês,

[3] O criador do Live Mocha possui um blog onde disponibiliza informações sempre atualizadas a respeito do programa e pode ser acessado pelo endereço http://blog.livemocha.com/; e ainda sua página pessoal na *web*, acessada pelo endereço http://www.shirishnadkarni.com/

hindi, italiano, português, espanhol, dentre outros cursos especiais como idioma para viagem e TOEFL[4]. Possui ainda a vantagem do próprio usuário poder controlar o seu curso de aprendizagem e seguir ao seu tempo, avançando rapidamente nas lições, repetindo partes que não foram bem assimiladas ou até mesmo deixando para concluí-las em outro momento.

Em LM, o usuário tem a oportunidade de ter seus exercícios de fala e produção escrita realizados no programa, corrigidos por nativos, bem como corrigir exercícios de outros usuários que estão aprendendo a sua língua. A ideia do programa é exatamente esta maneira informal de aprender um idioma, oferecendo também atividades mais sistemáticas que exploram a gramática do idioma escolhido sem o auxílio de professores formados. É possível que haja graduados ou pós-graduados que buscam ampliar seus conhecimentos acerca de um idioma que já conhece ou aprender outro e treinar seus conhecimentos dando um apoio profissional aos companheiros virtuais, mas poucas vezes chegam a identificar-se como tal.

Mesmo que um nativo não saiba explicar exatamente as regras da gramática de sua língua materna como um profissional de Letras, sabe como estruturar as frases e quais as situações conversacionais às quais estas se aplicam, pois possuem a competência comunicativa necessária. Dessa forma, os usuários têm que estar realmente dispostos a ajudar e serem ajudados, estimulando ainda mais a interação.

Diversos investigadores das áreas de Linguística Aplicada, Pedagogia, Filosofia, dentre outras, têm buscado posicionar-se a respeito da aprendizagem por meio virtual e realizado diversos estudos, dentre os quais nos deteremos apenas a alguns que se relacionam mais intrinsecamente com nossa proposta de trabalho e que se apresentam, de maneira breve, a seguir.

3 Internet e ensino: uma parceria difícil, mas válida

Na busca pela versatilidade do ensino, os professores buscam no meio virtual algo que possam utilizar de maneira adequada e benéfica para a aprendizagem, mesmo que a Internet tenha sido criada com finalidade

[4] Test of English as a Foreign Language (Teste de Inglês como uma Língua estrangeira)

alheia à educação, como podemos perceber pelas palavras de Marques *et alli* (1995, p. 16):

> O homem inventou o livro, a fotografia, o vídeo e outros instrumentos. O ensino adotou o livro, a fotografia, o vídeo e os outros. Nenhum deles nasceu de uma necessidade expressa pela educação, mas, uma vez inventados, tornaram-se indispensáveis para ela [...] Quase sempre o que está em jogo [...] não é o instrumento em si, mas sim a maneira de empregá-lo.

Alves (2001, p. 126-127), por sua vez, chama a Internet de rede global de informações e afirma também que a interação proporcionada por este meio virtual é algo privilegiado "sobretudo em contextos de ensino-aprendizagem, tendo em vista a possibilidade de se estabelecerem contatos entre um número importante e variado de parceiros e de desenvolverem diferentes tópicos."

Marques *et alli* (1995) destaca como vantagens do uso do computador na aprendizagem em relação a outros instrumentos, o fato de possuir recursos audiovisuais (onde gráficos, jogos e animações podem facilitar a compreensão de temas abstratos), ter alto grau de interatividade (evitando a passividade do aluno), onde o usuário pode realizar as atividades propostas em seu próprio ritmo (podendo avançar ou retroceder sempre que necessário, para sua compreensão total), além da rapidez com a qual o aluno recebe o *feedback* de suas intervenções (conhecendo de imediato seus erros e acertos).

Marques *et alli* (1995) apresenta também as limitações do computador quando utilizado como instrumento educacional, considerando como maior motivo o fato deste não ter sido criado para fins educativos e apresentar características tais como: ambientes virtuais pré-programados para respostas mais objetivas (como certo ou errado e verdadeiro ou falso); ou ainda o fato de haver uma maior ênfase em recursos visuais do que nos auditivos, atualmente. Partindo disto, as autoras consideram o computador um excelente instrumento didático complementar ao processo de aprendizagem, mas que não deve substituir a relação aluno-professor e dos alunos entre si em uma educação presencial, como também pondera Araújo (2007).

4 Letramento e letramento digital

É de fundamental importância o nível de conhecimento sobre as ferramentas virtuais do *site* por meio do usuário, para que este possa servir-se de todas as formas possíveis de acesso e aproveitar de maneira satisfatória as técnicas virtuais disponíveis. Se o estudante desconhece a existência ou funcionalidade de uma ferramenta, por exemplo, como acessar a bate-papos ou como gravar seu exercício de expressão oral e enviá-lo para que um amigo possa revisá-lo, não poderá concluir uma lição e, talvez, chegue a abandonar o curso virtual.

A esse conjunto de habilidades poderíamos chamar de letramento digital. O termo letramento, inicialmente mencionado em *No mundo da escrita: uma perspectiva psicolingüística* (1986), de Mary A. Kato, está geralmente relacionado ao domínio das competências sobre leitura e escrita, mas não se trata apenas de dominar a leitura e escrita no sentido de decodificar os signos que compõem a língua, mas sim, compreendê-la e possuir o conhecimento de *como*, *porque* e *quando* usá-la. Ou seja, diz respeito à "apropriação" das práticas sociais de um grupo social, sendo poucas vezes desvinculado do sentido de alfabetização e tendo sua definição conceitual expandida cada vez mais, sendo vista de diferentes formas por muitos teóricos (cf. COSCARELLI 2005; RIBEIRO, 2005; XAVIER, 2005; ARAÚJO, 2007; ARAÚJO; DIEB, 2009).

Tfouni (1995, p.20) propõe que a diferença sutil entre alfabetização e letramento é de que a primeira está relacionada a aquisição da escrita por um indivíduo, enquanto o último tem por foco os aspectos sócio-históricos da aquisição de uma comunidade.

Sendo assim, Xavier (2002) defende que, com as novas tecnologias e a grande necessidade de adequabilidade do indivíduo a essa nova "prática social", surge o conceito de letramento digital, ligado à capacidade de utilizar de maneira satisfatória os recursos que surgem ou que são adaptados ao meio digital. Meio este, que possui clara característica multimodal, já que transmite mensagens, não apenas utilizando a linguagem verbal, mas também, a não-verbal (como imagens e animações, cores, som e vídeo).

Leia Escola, Campina Grande, v. 9, nº 1, 2009 - ISSN 1518-7144

A pesquisadora Illana Snyder, em entrevista[5] ao jornal cearense *O Povo*, fala sobre letramento digital e afirma que os tipos de linguagens criados pelo ambiente eletrônico não devem ser motivo de tanto receio por parte dos educadores, que temem que essas adaptações gráficas, denominadas "internetês", possam deformar a língua culta. Pelo contrário, não podem ignorar o fato da grande influência tecnológica na atualidade, e também no ensino, e procurar orientar seus alunos de forma que eles possam compreender que tais transformações só são permitidas na Internet, e que a língua culta deve seguir regras para sua realização, mesmo porque a história do desenvolvimento da língua mostra que esta não é fixa, e sim, mutável, flexível. Como mostram Araújo (2008) e Dieb e Avelino (2009), no que diz respeito ao internetês, por exemplo, estamos diante de novas relações com a escrita e não diante de deturpações linguísticas.

5 Os hipertextos e a autonomia de aprendizagem: um grande desafio

Lévy (1994, p.135) define hipertexto como "um conjunto de nós conectados pelas ligações [...] em estrela, de modo reticular". Já Bolter (1991), faz uma interessante comparação do hipertexto com um livro impresso que pode ser recortado e colado com partes de outros textos que, de alguma maneira, relacionam-se e que podem ser dispostos pelo usuário da forma que lhe parecer mais conveniente.

Seja como for, parece haver um consenso de que o hipertexto possibilita o acesso a diversos textos relacionados entre si em alguma medida. Na internet, basta um *click* e o usuário pode acessar diversos sites a partir de uma palavra-chave, que em geral está destacada no texto em azul e sublinhada. Todo o acesso é resultado da convergência das características mais marcantes do meio hipertextual, que são: a simultaneidade de produção e circulação, a ausência de limites, a multilinearidade e a interatividade (cf. LOBO-SOUSA, 2009).

Estudos como os dos teóricos MOTTA-ROTH (2001),

[5] A pesquisadora concedeu a entrevista ao periódico em sua visita ao estado do Ceará para proferir sua conferência no Colóquio de Hipertexto (CHIP), realizado pelo grupo de pesquisa HIPERGED, do Programa de Pós-graduação em Lingüística da Universidade Federal do Ceará, em 2008. A entrevista encontra-se disponível em: http://www.opovo.com.br/opovo/paginasazuis/810906.html. A pesquisadora australiana retoma e desenvolve essas questões em Snyder (2009).

PARREIRAS (2001) e ARAÚJO (2005) mostram que, quando as possibilidades didáticas são extraídas adequadamente dos recursos hipertextuais, há uma tendência a um melhor aproveitamento desses pelos internautas que usam a web para ensinar e aprender. Além disso, tais estudiosos afirmam que esse fato ajuda na descoberta da uma autonomia em relação à aprendizagem, uma vez que os interessados passam a gerenciar sua aprendizagem. Sobre tal assunto, reunimos considerações importantes de Brown[6] (1994:20 *apud* Parreiras, 2001), que afirma

> 'os métodos' usados pelo aprendiz no seu processo de aprendizagem são tão ou mais importantes que os utilizados pelo professor para ensinar. [Chama-se] de 'Princípio do Investimento Estratégico' ao nível de dedicação pessoal do aprendiz em termos de tempo, esforço e atenção à sua aprendizagem. Tal princípio pode ser observado a partir do conjunto de estratégias utilizadas pelo aprendiz para compreensão e produção de conhecimento.

Parreiras (2001), a partir desta consideração de Brown (1994), evidencia que a autonomia do indivíduo é uma das metas mais importantes da educação e que ao alcançá-la, o aluno tem muito mais êxito em sua aprendizagem, mas que requer muito esforço e dedicação de sua parte. Sendo assim, considera que a autonomia "pressupõe a independência do aprendiz no que concerne *onde*, *quando* e *o que estudar*" (p.193). O que nos faz pensar que, se isso ocorre no ensino-aprendizagem mediado por computador sob a supervisão do professor (como nas EAD's), tal fato se faz ainda mais relevante no que diz respeito à aprendizagem sem intervenção de um profissional da educação, como é o caso do *Live Mocha*, aqui estudado.

6 Construção dos dados

Enviamos um questionário aos usuários de diversas nacionalidades do *Live Mocha* em diferentes níveis de aprendizado no programa, com objetivo de recolher informações que possibilitassem uma estimativa dos resultados, benefícios e inconvenientes da aprendizagem de idiomas mediado por este tipo de comunidade virtual.

O questionário foi disponibilizado em português, inglês e espanhol, no intuito de reunir informações sobre usuários de diversas

nacionalidades, obtendo a resposta de 20 pessoas, dentre elas espanhóis, latino americanos, brasileiros, indianos e alemães. As dez questões discursivas buscavam fazer uma sondagem das possíveis facilidades e dificuldades do usuário ao utilizar os recursos hipertextuais do programa (na intenção de verificar como o grau de letramento digital pode influir na aprendizagem de línguas pela forma que o usuário lida com os recursos disponíveis no *Live Mocha),* qual o motivo que o levou a iniciar um curso virtual, quantos idiomas estava aprendendo; além investigar de que maneira os recursos disponíveis auxiliavam satisfatoriamente na aprendizagem e em que momento estes não supriam a necessidade de um contato em uma sala de aula tradicional.

7 Recursos do *Live Mocha*: ferramentas de interação e aprendizagem

O *Live Mocha* oferece diversos recursos, de modo a auxiliar a aprendizagem de uma ou várias línguas estrangeiras ao mesmo tempo ao usuário do programa, proporcionando ainda um alto grau de interação entre os participantes, motivado através de medalhas virtuais, conferidas toda semana aos usuários que mais enviaram e revisaram atividades, obtendo maior número de *megapoints*.

A página inicial do LM possui várias sessões, subseções e abas. Todas as informações e ações do usuário estão presentes em seu perfil, para que ele possa visualizar sempre e mudar suas configurações na sessão INÍCIO, além de relatórios de progresso que são mandados periodicamente para o e-mail do participante, incentivando-o a concluir lições que passaram muito tempo sem ser feitas e a convidar novos participantes. Os recursos utilizados especificamente para o aprendizado da gramática do idioma, para que o usuário possa desenvolver as habilidades auditivas, orais e de escrita necessárias, serão apresentados a seguir.

A segunda sessão é denominada APRENDER e apresenta as abas cursos, *flashcards, envios, prática adicional e ensino do inglês*. Na opção *cursos*, que podemos visualizar na Fig. 1, encontram-se várias unidades, divididas em lições com vários níveis (iniciante, intermediário, avançado ou superior). Ao selecionar a lição que será realizada, o usuário visualiza uma tela que apresenta os ícones *aprender (1), revisão (2), escrever (3) e falar (4), além de exercícios opcionais como os de ler (5), ouvir (6), chamariz (7) e questionário (8).*



Figura 1: Aba Cursos

A lição se inicia ao clicar na ferramenta *aprender*, ilustrada pela Fig. 2, que abrirá uma tela contendo uma foto com áudio que, ao ser ativada por meio do clique, apresenta o nome do objeto na língua estrangeira estudada. Ao longo da lição são apresentadas também frases inteiras, que serão aplicadas nos exercícios de escrita, ao final. Para auxiliar na compreensão da atividade, há as opções *traduzir*(1) e *dicas* (2) ao lado da tela da lição, que são enviadas por outros usuários, geralmente nativos do idioma que se está aprendendo. As ferramentas auditivas podem ser repetidas várias vezes, até que se obtenha a compreensão necessária para realizar bem as atividades de audição e oralidade posteriores.

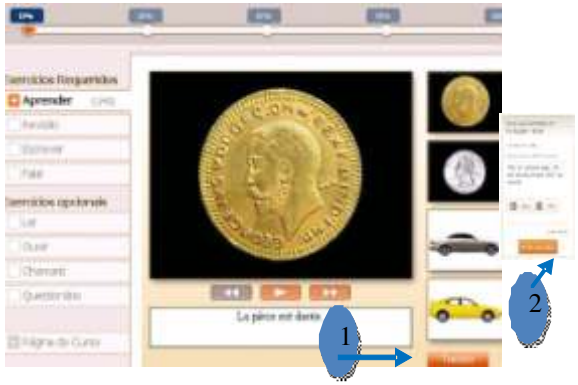


Figura 2: Ferramenta Aprender.

Nas Fig. 3, 4, 5 e 6, podemos ver as várias funções da ferramenta revisão,onde o usuário realiza os exercícios opcionais de ler (associar a palavra ou frase escrita (1) à imagem correta (2) – Fig. 3), ouvir (associar a palavra ou frase falada à imagem correta- Fig. 4), chamariz (arrastar com o mouse a palavra (3) para formar uma frase (4) que se relaciona corretamente com a figura mostrada (5) para a caixa de resposta fornecida- Fig. 5) e a opção questionário (tela a parte que traz uma contagem de pontos e de tempo (6), com perguntas (7) e alternativas (8) para que o usuário faça a tradução do que está escrito (9) em uma caixa de texto- Fig. 6).

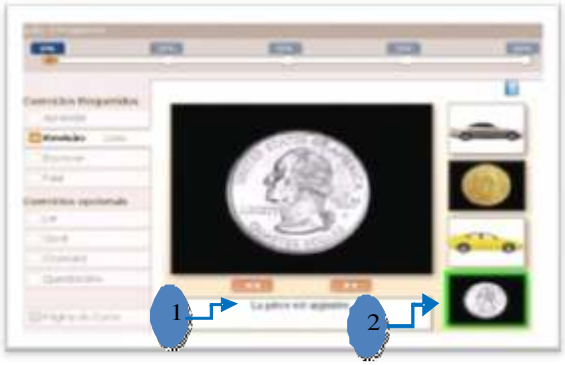


Figura 3: Ferramenta Revisão (ler)



Figura 4: Ferramenta Revisão (ouvir)



Figura 5: Ferramenta Revisão (chamariz)



Figura 6: Ferramenta Revisão (questionário)

Em *escrever*, ferramenta mostrada na Fig. 7, é proposta uma atividade escrita (geralmente uma narração ou descrição curtas) de acordo com a temática da lição estudada e com o nível de aprendizagem escolhido pelo usuário. Ao concluir a atividade, o estudante deverá escolher usuários aos quais enviá-la para revisão e auxiliar em sua aprendizagem, preferencialmente nativos. Na Fig. 8 é possível ver a tela de correção de uma atividade escrita.

Leia Escola, Campina Grande, v. 9, nº 1, 2009 - ISSN 1518-7144



Figura 7: Ferramenta Escrever



Figura 8: Atividade de escrita (correção)

Na ferramenta *falar*, representada a seguir pela Fig. 9, é necessária a utilização de microfone, visto que há um texto no idioma estrangeiro, que deve ser lido e enviado aos amigos de seu perfil para avaliação de seu desempenho oral (Fig. 10), da mesma forma que é feito com os exercícios de expressão escrita. Antes de enviar a gravação, o usuário pode revisá-la ou refazê-la se estiver incorreta ou de má qualidade.



Figura: 9: Ferramenta Falar



Figura 10: Avaliação de atividade oral

Outro recurso da sessão APRENDER é a aba *flashcards* (Fig. 11), cartões virtuais que possuem uma face na língua materna do usuário (1) e o verso na língua estrangeira escolhida (2), e que proporcionam ao usuário o exercício de temas específicos que aprende nas lições, podendo

colecionar seus favoritos e até mesmo criar outros que podem ser adicionados e avaliados por participantes que estudam a mesma língua estrangeira.



Figura 11: Flashcards (Cartões)

Na aba envios há o registro dos exercícios orais e escritos enviados. Na aba prática adicional há uma série de propostas de exercícios de fala, escrita e diálogo (para praticar com parceiros online), para serem feitos além daqueles previstos para a conclusão de uma unidade do programa.

Na aba ensino do inglês, é ofertada uma sessão particular de inglês conversacional com professores nativos, mas que possui custo financeiro (pagos por "pacotes", de acordo com a duração do curso). O usuário pode escolher o professor que prefere por meio de uma pequena apresentação profissional e pessoal disposta na página e agendar uma aula em tempo real através da web cam. O fato de trazer uma aba especial para o estudo do inglês parece-nos confirmar claramente um foco maior dado a este idioma, de grande importância atualmente.

A próxima sessão chama-se COMPARTILHE, onde se seleciona os envios escritos ou orais mandados por outras pessoas e que se pretende revisar, adicionando comentários e dando notas de 0 a 10 por ortografia, qualidade do exercício e gramática.

A sessão ENSINAR alerta que, futuramente, usuários poderão ser professores pelo *Live Mocha* e receber em dinheiro ou em créditos no programa por fornecerem instruções no site. Têm mais pontuação aqueles que possuem maior número de contribuições em revisões e colecionam

mais *flashcards*, o que nos parece uma forma de estimular o usuário a utilizar todos os recursos disponíveis na comunidade virtual. É importante ver que o *Live Mocha* é um sistema que está procurando atualizar-se ainda mais e trazer coisas novas, garantindo assim o seu sucesso e divulgação.

8 Recursos em ação: contribuições na aprendizagem de línguas estrangeiras

Mediante os recursos descritos e os dados reunidos a partir do questionário enviados aos usuários do *Live Mocha*, podemos apontar as contribuições e as prováveis lacunas não preenchidas pelo programa, de acordo com nossa investigação.

Muitos usuários relataram que buscavam o estudo de idiomas pelo programa por necessidade de aprimoramento acadêmico e profissional, desejo por viajar a vários países e a possibilidade de manter uma relação com pessoas de todas as partes do mundo. Porém, quase a totalidade afirmou já possuir algum conhecimento da(s) línguas(s) que aprendia pelo *Live Mocha*, tendo procurado inicialmente o programa para seu aperfeiçoamento.

Ao perceber que tinham ao alcance a possibilidade de estudar vários idiomas ao mesmo tempo, começaram a se interessar até mesmo por línguas de menor acesso, como as orientais. No entanto, alguns relataram que a empolgação inicial foi desvanecendo a medida que os níveis ficavam mais avançados e era necessária maior disciplina do usuário para seguir adiante as atividades. Esse ponto deixa bem claro a necessidade da autonomia da aprendizagem de cada indivíduo, fazendo-o estagnar ou avançar em seus objetivos de aprendizagem.

A quantidade de usuários que afirmaram ter conhecimento básico, intermediário ou avançado de informática e de domínio dos recursos hipertextuais (letramento digital), foi muito equilibrada. Ainda assim, quase a maioria considerou de extrema facilidade o uso das ferramentas disponibilizadas pelo LM para a aprendizagem, justificando que o programa tem um método muito fácil de ser seguido e todas as sessões possuem uma breve explicação das atividades que devem ser realizadas. Além disso, grande número de usuários ressaltou que a facilidade se dá ainda pela 'familiaridade' da estrutura do *Live Mocha* com outras comunidades virtuais, como o Orkut; e o fato de apresentar gêneros

hipertextuais dos quais os usuários já possuíam domínio prévio, como chat e email[7].

Os motivos citados pelos sujeitos de nossa pesquisa a respeito da maior vantagem de estudar línguas estrangeiras pelo *Live Mocha* foram, em sua maioria, uma confluência de ensejos, como: um maior conforto de aprender em casa e no horário que lhe parecesse mais conveniente e o controle do ritmo de aprendizagem e a possibilidade de interação com as pessoas de diferentes sotaques e culturas. Sobre este último motivo, um usuário que estudava língua espanhola pelo programa advertiu que esse contato facilita também a percepção das diversas variações linguísticas de uma mesma língua, como as distintas pronunciações (Por exemplo: a letra *c*, diante de *e* e *i,* pode ter uma pronunciação fricativa interdental surda ou simplesmente, fricativa alveolar surda), grafias (a palavra em português 'piscina', pode ser falada *piscina*, na Espanha; *pileta*, na Argentina e *alberca*, no México) e até mesmo sentidos de palavras de língua espanhola entre os falantes europeus e os hispano-americanos (Como exemplo, poderíamos citar as diferentes conotações atribuídas ao verbo *coger*, que na Espanha significa simplesmente pegar um objeto e na Argentina, faz alusão à relação sexual, sendo utilizado o verbo *tomar* para o sentido de pegar um objeto.

Quanto à maior desvantagem da aprendizagem pelo programa em relação à sala de aula tradicional, os usuários mostraram-se bem divididos. Dos vinte usuários que participaram da pesquisa, dois afirmaram que não havia nenhum inconveniente, enquanto três apontaram a dificuldade em lidar com alguns recursos do *Live Mocha*; seis ressaltaram como desvantagem a falta da figura de um profissional que os auxiliasse com perguntas mais especificamente linguísticas, como a formação de certas palavras e conjugações de verbos ou a demonstração da articulação de fonemas inexistentes em sua língua materna; e dois apontaram a dificuldade em adquirir uma autonomia de estudo. Além disso, sete usuários, afirmaram enfaticamente que o contato humano é a causa maior de todas as outras desvantagens, pois, embora conscientes de que o contato com pessoas de todas as partes do mundo ao mesmo tempo é algo mais facilmente proporcionado pelo ambiente virtual, o contato real com os parceiros de aprendizagem e um mediador profissional ainda se

[7] O programa também disponibiliza um tipo de e-mail personalizado no perfil dos usuários, por meio do qual podem manter maior contato entre si e enviar produções escritas e orais para correção.

fazem indispensáveis, principalmente no que concerne aos aspectos linguísticos.

O *Live Mocha* foi bem avaliado e recomendado por todos os usuários entrevistados, que fizeram considerações muito positivas ao programa. Um deles afirmou que esse novo ambiente de aprendizagem já se tornou uma tarefa assídua, que realizava por satisfação pessoal e que, por não ter nenhum custo financeiro, muitas pessoas podem ter acesso ao programa e aprender sempre mais. Consideramos ainda que o fato de poder interagir com pessoas virtualmente, com a opção de manter sua face preservada, incentiva o usuário a perder seus medos iniciais de se expressar em uma língua que pouco conhece, podendo resultar na superação e aprendizagem mais rápidas.

9 Considerações finais

Ao longo de nossa investigação, constatamos que, para os sujeitos de nossa pesquisa, os recursos hipertextuais disponibilizados pela comunidade virtual *Live Mocha* possuem poucas dificuldades e realmente auxiliam no aprimoramento de línguas estrangeiras, embora não supram tudo o que é necessário para a aquisição de uma língua totalmente desconhecida, já que foram apontados algumas desvantagens desse método pelos usuários e que foram expostos em nossa análise. Diante disso, é importante considerarmos tais recursos apenas como adicionais no ensino de línguas estrangeiras e não como substitutos do ensino em sala de aula, pois a aprendizagem sem mediação e instrução de profissionais especializados na grande área da Linguística Aplicada ainda deixam lacunas muito amplas, das quais os próprios usuários estão conscientes.

É importante termos em mente que a função primordial dos programas de ensino presentes na web é proporcionar um alcance do maior número de pessoas ao conhecimento em diversas áreas e da forma mais satisfatória, disponibilizando aplicativos que facilitem e incentivem a dedicação séria a aquisição do conhecimento pretendido. Nessa direção, os sujeitos de nossa pesquisa nos levam a perceber que a proposta da aprendizagem virtual, seja no *Live Mocha* ou em outros programas, não é de apenas sentar-se diante do computador e deliciar seu café mocha e "passar o tempo" fazendo amizades e se divertindo, é ter nas mãos a possibilidade de escolha sobre o que se quer aprender, como aprender e onde aprender.

Referências

ALVES, S.C. de O. Interação online e oralidade In PAIVA, V.L.M. de O. (Org). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001.

ARAÚJO, J.C. "Pra tc c a galera vc tem q abreviar muito": O internetês e as novas relações com a escrita. In: DIEB, M. (Org.). *Relações e saberes na escola*: os sentidos do aprender e do ensinar. Belo Horizonte: Autêntica, 2008, p. 119-134.

ARAÚJO, J.C. *Os gêneros digitais e os desafios de alfabetizar letrando. Trabalhos em Linguística Aplicada*. Campinas: IEL/Unicamp. v. 46 (1), jan/jun 2007, p. 79-92.

ARAÚJO, J.C. Chat educacional: o discurso pedagógico na Internet. In. COSTA, N.B. da (Org.). *Práticas discursivas*: exercícios analíticos. Campinas, SP: Pontes, 2005. p. 97-111.

ARAÚJO, J.C.; DIEB, M. (Org.). *Letramentos na web*: gêneros, interação e ensino. Fortaleza: Edições UFC, 2009.

BOLTER, J. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

COSCARELLI, C.V.; RIBEIRO, A.E. (Org). *Letramento digital*: aspectos sociais e possibilidades pedagógica. Belo Horizonte: Ceale, Autentica Editora, 2005.

DIEB, M.; AVELINO, F.C.B. Escrevo abreviado porque é muito mais rápido: o adolescente, o internetês e o letramento digital. In: ARAÚJO, J.C; DIEB, M. (Org.). *Letramentos na web*: gêneros, interação e ensino. Fortaleza: Edições UFC, 2009, p. 264-282.

KATO, M.A. *No mundo da escrita:* uma perspectiva psicolingüística. São Paulo: Ática, 2000.

LÉVY, P. *As Tecnologias da Inteligência. O Futuro do Pensamento na Era Informática*. Lx: Instituto Jean Piaget. 1994

LIMA, S. de C. *Letramentos e atividades on-line em ambiente virtual de aprendizagem*. Dissertação (Mestrado em Linguística). Fortaleza: PPGL-UFC, 2009.

MARQUES, C.P.C.; MATTOS, M. I.L. de; TAILLE, Y. de la. *Computador e ensino:* Uma aplicação à língua. Editora Ática S.A. São Paulo. 1995

PARREIRAS, V.A. Estratégias de aprendizagem on line e autonomia: uma relação biunívoca ou antagônica. In PAIVA, V.L.M. de O. (Org.). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual /* Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001, p.192-206.

PEREIRA, E.C. *Interação em ambiente virtual de aprendizagem*: footing e preservação de faces em e-fóruns educacionais. Dissertação (Mestrado em Linguística). Fortaleza: PPGL-UFC, 2009.

SILVA, F.M. *Chats e e-fóruns na EaD virtual*: links entre mediação pedagógica e hipertextualidade. 2008. Dissertação (Mestrado em Linguística). Fortaleza: PPGL/UFC, 2008.

SNYDER, I. Ame-os ou deixe-os: navegando no panorama de letramentos em tempos digitais. In: ARAÚJO, J.C.; DIEB, M. (Org.). *Letramentos na web*: gêneros, interação e ensino. Fortaleza: Edições UFC, 2009. p. 23-46.

TFOUNI, L.V. *Letramento e alfabetização*. São Paulo, Cortez,1995.

XAVIER, A.C.S. Letramento digital e ensino. In. SANTOS, C.F.; MENDONÇA, M. (Org.). *Alfabetização e letramento*: conceitos e relações. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p.133-148.

Leia Escola, Campina Grande, v. 9, nº 1, 2009 - ISSN 1518-7144

OS JOGOS DE LINGUAGEM NA PROPAGANDA TELEVISIVA DE CERVEJA "BAR DA BOA" COMO PROPOSTA DE PRODUÇÃO TEXTUAL

Ligiane Pessoa dos Santos Bonifácio[*]

"É preciso também não ter filosofia nenhuma.
Com filosofia não há árvores: há idéias apenas."
*(*Alberto Caeiro *in* Guardador de Rebanhos*)*

Resumo: Este artigo versa sobre as concepções de Wittgenstein sobre os jogos de linguagem, bem como enfatiza a importância dessas concepções para o campo da Filosofia da Linguagem. Inicialmente, é feita uma breve incursão no campo da filosofia clássica, como um exemplo de jogo de linguagem. Em seguida, realiza-se uma análise dos jogos de linguagem presentes na propaganda televisiva de cerveja "bar da boa", abordando-se questões relacionadas à ideia de mediação e de representação dos objetos, estados, eventos do mundo, traçando um paralelo com as concepções de Wittgenstein sobre a linguagem. A partir da análise dos jogos de linguagem presentes na propaganda televisiva de cerveja "bar da boa", sugere-se uma proposta de atividade de reflexão e produção textual no ambiente escolar, que leva em consideração os jogos de linguagem presentes na propaganda analisada. Por fim, são abordadas algumas ideias do Pragmatismo que sucedem a teoria de Wittgenstein no campo da Filosofia da Linguagem.
Palavras-chave: Jogos de linguagem, Filosofia da linguagem, Propaganda televisiva de cerveja, Produção textual no ambiente escolar, Pragmatismo.

Abstract: This paper presents Wittgenstein's concepts about language games, and emphasizes the importance of these concepts to the field of Philosophy of Language. Initially, a brief introduction to the field of classical philosophy is made, as an example of language game. Next, an analysis of language games on television advertisement of beer "bar da boa" is presented, observing issues related to the idea of mediation and representation of objects, states, world events, drawing a parallel with Wittgenstein's ideas about language. From the analysis of language games present on television advertisement of beer "bar da boa," a suggestion for a reflective activity and textual production in school is made, taking into account the language games present in the analyzed advertisement. Finally, some ideas of pragmatism that replaced Wittgenstein's theory in the field Philosophy of Language are discussed.
Keywords: Language games, Philosophy of language, Television advertisement of beer, Textual production in the school environment, Pragmatism.

[*] Licenciada em Letras com Habilitação em Língua e Literatura Portuguesa pela Universidade Federal do Amazonas (2004), especialista em Língua Portuguesa com ênfase em Produção Textual pela Universidade Federal do Amazonas (2005), mestranda do Curso de Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL), atua na linha de pesquisa: Textualidades e Práticas Discursivas. É professora efetiva de Língua Portuguesa - SEDUC Amazonas e SEMED Manaus. Endereço eletrônico: professoraligiane@hotmail.com