

CAFÉ E CULTURA NO AMBIENTE VIRTUAL: OS RECURSOS HIPERTEXTUAIS DO LIVE MOCHA NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS¹

PEREIRA, Rebeca Sales (UFC)²
ARAÚJO, Júlio César Rosa de (UFC)³

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 (LE). Para obtenção dos dados, foi feita uma descrição dos recursos do programa, ressaltando suas múltiplas funcionalidades, que proporcionam a interação entre estudantes de todo o mundo que objetivam a aquisição de uma LE ou seu aprimoramento. Além disso, foi enviado 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.

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 saíam 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 Espiritual⁴, 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

¹ Trabalho apresentado na forma de comunicação oral, no Seminário de pôsteres do III Encontro Nacional sobre Hipertexto, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

² Graduanda em Letras pela Universidade Federal do Ceará. 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, email: rebeca_ufc@yahoo.com.br

³ Doutor em Linguística pela Universidade Federal do Ceará. Professor e pesquisador no Programa de Pós-Graduação em Linguística (PPGL) e no Departamento de Letras Vernáculas. Coordenador do grupo de pesquisa HIPERGED, vinculado ao PPGL, email: araujo@ufc.br

⁴ Desta agremiação participaram intelectuais como Antônio Sales (fundador), Rodolfo Teófilo, Juvenal Galeno, Adolfo Caminha, Henrique Jorge, dentre outros.



estabelecer na prática experiências com liberdade; rompendo, assim, muitas barreiras no que diz respeito à comunicação.

Apesar da relutância dos profissionais da educação em relação à internet, 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 estudante realiza tarefas por computador e mantém apenas um contato virtual com o professor, em um sistema de tutoria, ou até mesmo em uma modalidade semipresencial, quando o encontro entre eles ocorre algumas vezes durante o curso.

Nessa mesma linha de ambientes virtuais atrelados ao ensino, é criado o programa online *Live Mocha*⁵, doravante LM. Um *site* gratuito, em sua fase inicial, denominada fase *Beta*, que disponibiliza diversos recursos interativos como auxiliares 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 não nos parece haver nada melhor do que continuar discutindo sobre 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.

“Live Mocha: Um jeito social de aprender um idioma”

A rede de relacionamentos *Live Mocha* foi idealizada pelo indiano Shirish Nadkarni⁶, 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

⁵ O site pode ser acessado no endereço: www.livemocha.com

⁶ 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/>

estudo e colaboração de usuários e sócios, reunindo hoje milhares de membros 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 idéia 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 possuem acompanhamento por livros didáticos de forma tradicional.

A comunidade de relacionamentos e aprendizagem LM proporciona o acesso direto dos usuários com nativos da língua a qual se está aprendendo. O programa dispõe de vários idiomas que podem ser aprendidos ao mesmo tempo, como o Chinês (Mandarim), Inglês, Francês, hindi, italiano, português, espanhol, dentre outros cursos especiais como idioma para viagem e TOEFL⁷. 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 idéia do programa é exatamente usufruir desta 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 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 Lingüística, Pedagogia, Filosofia, dentre outras, têm buscado posicionar-se a respeito da aprendizagem por meio virtual e realizado diversos estudos, os quais veremos apenas alguns que se relacionam mais intrinsecamente com nossa proposta de trabalho e que se apresentam, de maneira breve, a seguir.

⁷ Test of English as a Foreign Language (Teste de Inglês como uma Língua estrangeira)



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 adaptativa e benéfica para a aprendizagem, mesmo que a Internet tenha sido criada com finalidade alheia à educação, como podemos perceber pelas palavras de Marques *et alli* (1995):

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. (p.16)

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 estudante); 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).

As autoras apresentam também as limitações do computador que, em sua concepção, têm como maior motivo o fato de não ter sido tal instrumento criado para fins educativos, 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, consideram o computador um excelente instrumento didático complementar no processo de aprendizagem que, contudo, não deve substituir a relação aluno-professor e dos alunos entre si em uma educação presencial.

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 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.

O termo de Letramento, inicialmente mencionado em *No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística* (1986), de Mary A. Kato, está geralmente relacionado ao domínio das competências sobre leitura e escrita, mas não se trata apenas 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.

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, p.1) 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).

A pesquisadora Illana Snyder, em entrevista⁸ 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 a 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.

Para tal empreitada, o “Letramento crítico” dos professores e, também dos estudantes deve ser o ponto de partida, por isso, a autora incentiva trabalhos que atrelam o ensino às

⁸ 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 Linguística da Universidade Federal do Ceará, em 2008. A entrevista encontra-se disponível em: <http://www.opovo.com.br/opovo/paginasazuis/810906.html>

novas tecnologias, como o do professor doutor Júlio Araújo, líder do grupo de pesquisa HIPERGED, que discute hipertextos e gêneros digitais na UFC.

Os hipertextos e a autonomia de aprendizagem: um grande desafio

A maioria dos teóricos definem hipertexto como "um conjunto de nós conectados pelas ligações [...]em estrela, de modo reticular." (Lévy; 1994). Ou ainda, fazem interessantes conceituações, como a de Bolter (1991), que compara o hipertexto a 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.

Todos concordam que o hipertexto possibilita o acesso a diversos textos relacionados com os quais o indivíduo lê. 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.

Essa capacidade de domínio das funções dos variados recursos do ambiente virtual deve ser adquirida a fim de proporcionar um melhor aproveitamento destes ao usuário, suscitando também a necessidade de uma autonomia em relação à aprendizagem. Sobre tal assunto, reunimos considerações importantes de Brown (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), em sua fala acima, 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.

Construção dos dados

Enviamos um questionário aos usuários do *Live Mocha* em diferentes níveis de aprendizado no programa, com objetivo de recolher informações que possibilitassem uma estimativa dos benefícios e inconvenientes da aprendizagem de idiomas mediada 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 abordavam a facilidade do usuário ao utilizar os recursos hipertextuais do programa (a fim de constatar a necessidade de um Letramento Digital), 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.

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 membros 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 serem 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*, 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, *revisão*, *escrever* e *falar*, além de exercícios opcionais como os de *ler*, *ouvir*, *chamariz* e *questionário*.

A lição se inicia ao clicar na ferramenta *aprender*, que abre uma tela contendo uma foto com áudio, que ao ser ativado 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 *tradução* e *dicas* 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.

Na ferramenta *revisão*, o usuário realiza os exercícios opcionais de *ler* (associar a palavra ou frase escrita à imagem correta), *ouvir* (associar a palavra ou frase falada à imagem correta), *chamariz* (arrastar com o mouse a palavra ou frase que se relaciona corretamente com a figura mostrada para a caixa de resposta fornecida) e a opção *questionário* (tela a parte que traz uma contagem de pontos e de tempo, com perguntas e alternativas para que o usuário faça a tradução do que está escrito em uma caixa de texto)

Em *escrever*, 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 ferramenta *falar* 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, 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.

Outro recurso da sessão APRENDER é a aba *flashcards*, cartões virtuais que possuem uma face na língua materna do usuário e o verso na língua estrangeira escolhida, 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.

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 nesta aba e agendar uma aula em tempo real através da *webcam*. O fato de trazer uma sessão 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 perceber, neste sentido, que o *Live Mocha* é um sistema que está procurando atualizar-se continuamente e trazer novidades atrativas, garantindo assim o seu sucesso e divulgação.

Recursos em ação: contribuições na aprendizagem de línguas estrangeiras

Mediante os recursos citados e os dados reunidos a partir do questionário enviado 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 motivos de aprimoramento acadêmico e profissional, desejo por viajar a vários países e a possibilidade de manter uma relação com pessoas de várias culturas. Porém, quase a totalidade afirmou já possuir algum conhecimento da(s) língua(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 à medida que os níveis ficavam mais avançados e era necessária maior disciplina do usuário para seguir adiante as atividades. Este 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 90% 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, ressaltaram 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 recursos dos quais os usuários já possuíam domínio prévio, como bate-papo virtual e email (já que 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).

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 motivos, como: um maior conforto de aprender em casa e no horário que lhe parecesse mais conveniente; 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 advertiu que esse contato facilita também a percepção das diversas variações lingüísticas de uma mesma língua, como por exemplo: as distintas pronúncias, grafias e até mesmo sentidos de palavras de língua espanhola entre os falantes europeus e os americanos.

Quanto à maior desvantagem da aprendizagem pelo programa em relação à sala de aula tradicional, os usuários mostraram-se bem divididos. Alguns disseram que não havia nenhum inconveniente ou alguns irrelevantes; outros citaram a falta da figura de um profissional que os auxiliasse com perguntas mais especificamente lingüísticas, como a formação de certas palavras e conjugações de verbos ou a demonstração da articulação de fonemas inexistentes em sua língua materna. Porém, a maioria afirmou com grande certeza 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 humano com os parceiros de aprendizagem e um mediador profissional ainda se fazem indispensáveis, principalmente no que concerne aos aspectos lingüísticos.

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.

Considerações finais

Ao longo de nossa investigação, constatamos que para os sujeitos de nossa pesquisa, os recursos hipertextuais disponibilizados pela comunidade virtual *Live Mocha* realmente contribuem de maneira muito satisfatória no aprimoramento de línguas estrangeiras, embora não supram tudo o que é necessário para a aquisição de uma língua totalmente desconhecida.

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 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 rede mundial de computadores 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 à aquisição do conhecimento pretendido.

Compartilhamos da opinião da professora doutora Rosimeire Selma Monteiro-Plantin⁹, ao comentar um trabalho sobre Letramento e EaD realizado na UFC: “É necessário que a educação à distância não se torne uma ‘educação: quero distância!’”. 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.

⁹ Doutora em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001). Professora Adjunta da Universidade Federal do Ceará (desde 1996). Membro do Grupo de Pesquisa em Fraseologia (GEFRAS) e do GESLA (Grupo de Estudos em Linguística Aplicada).

Referências

ALVES, Sônia Célia de Oliveira. Interação online e oralidade In PAIVA, Vera Lúcia M. de O. (org). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual* / Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001.

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

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

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

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

PARREIRAS, Vicente Aguiar. Estratégias de aprendizagem on line e autonomia: uma relação biunívoca ou antagônica. In PAIVA, Vera Lúcia M. de O. (org). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual* / Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001.

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

XAVIER, Antônio Carlos S. *Letramento digital e ensino*. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehete/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf>; Acesso em junho de 2009