

PROPOSTA DE USO DE JOGO LÚDICO PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE PORTUGUÊS E DE ESPANHOL EM TELETANDEM

Ronaldo Tavares GOMES¹
Mônica Baêta Neves Pereira DINIZ²

RESUMO

Este trabalho é decorrente de uma proposta de jogo lúdico no ensino-aprendizagem, em teletandem, a alunos nativos de Português e de Espanhol, em aprendizagem recíproca. Para o enriquecimento da multiplicidade de ações que envolvem o ensino de língua estrangeira, além de diversas outras estratégias, não se poderia prescindir do uso de jogos lúdicos. As possibilidades de interatividade e de criatividade, potencializadas pela diversão e pelo prazer que os jogos proporcionam, são capazes de fomentar um processo comunicativo espontâneo dos participantes que, ao mesmo tempo, pode ser capaz de exigir e desenvolver esforços de aprendizagem relevantes. O jogo facilita a descontração e estimula o prazer, o que é fundamental para o aprendizado de uma língua estrangeira, pois nele reside todo um apreço por atividades lúdicas, daqueles que estão envolvidos no processo. O jogo também é capaz de proporcionar outras habilidades, como a cooperação e a socialização, além da desinibição que é um importante fator para o favorecimento do aprendizado de idiomas, pois faz o aluno conseguir se expressar naturalmente, sem receio de cometer as naturais incorreções que podem surgir em início de aprendizagem. É nesse sentido que se propõe o jogo lúdico "Dicionário/Diccionario", como atividade pedagógica no ensino de Português e de Espanhol, para alunos falantes nativos, em trabalho via computador/internet, à distância (comunicação síncrona). Por meio dessa proposta lúdica, poder-se-á trabalhar aquisição e desenvolvimento de vocabulário e de produção escrita em quaisquer unidades didáticas desses idiomas, além de propiciar a ampliação de contextos, o desenvolvimento da socialização e da afetividade.

PALAVRAS-CHAVE: jogo lúdico; teletandem; ensino à distância; internet.

1 CEFET/MG – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – Pesquisa e Pós-Graduação – Grupo de Pesquisa INFORTEC – Av. Amazonas, 5253 – Bairro Nova Suíça – CEP 30.421-169. Belo Horizonte – Minas Gerais – Brasil. portenho01@gmail.com

2 CEFET/MG – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – Pesquisa e Pós-Graduação – Grupo de Pesquisa INFORTEC – Av. Amazonas, 5253 – Bairro Nova Suíça – CEP 30.421-169. Belo Horizonte – Minas Gerais – Brasil. c96157089@gmail.com

Introdução

Este trabalho é decorrente de uma proposta de jogo lúdico no ensino-aprendizagem, em teletandem, a alunos nativos de Português e de Espanhol, em aprendizagem recíproca da língua do outro. A expressão "jogo lúdico", a fim de que não se apresente como uma redundância conceitual, corresponderá a uma oposição a jogo didático que, na concepção de Tomlinson (2006), é o material elaborado especificamente para um objetivo educacional. Como aqui tomamos um jogo popular, adaptado para o ensino de línguas estrangeiras, iremos considerá-lo como um *recurso didático lúdico*, uma vez que um *material didático* nem sempre agrega ludicidade.

Para o enriquecimento da multiplicidade de ações que envolvem o ensino de língua estrangeira, além de diversas outras estratégias, não se poderia prescindir do uso de jogos lúdicos, pois, segundo Mar (2006), é por meio do jogo que o ser humano consegue desenvolver e exercitar não apenas a sua memória, ou seja, o aspecto linguístico, mas também o seu raciocínio lógico. Além disso, as possibilidades de interatividade e de criatividade, potencializadas pela diversão e pelo prazer que os jogos proporcionam, são capazes de fomentar um processo comunicativo espontâneo dos participantes que, ao mesmo tempo, pode ser capaz de exigir e desenvolver esforços de aprendizagem relevantes. O jogo facilita a descontração e estimula o prazer, o que é fundamental para o aprendizado de uma língua estrangeira, pois nele reside todo um apreço por atividades lúdicas, por parte daqueles que estão envolvidos no processo. Obviamente, o jogo também é capaz de proporcionar outras habilidades, como a cooperação e a socialização, além da desinibição que é um importante fator para o favorecimento do aprendizado de idiomas, pois faz com que o aluno consiga se expressar com mais naturalidade, sem receio de cometer as naturais incorreções que podem surgir em fase inicial de aprendizagem. É justamente nesse sentido que se propõe o jogo lúdico "Dicionário/*Diccionario*", como atividade pedagógica no ensino de Português e de Espanhol, para alunos falantes nativos desses dois idiomas, em trabalho assistido por computador/internet, à distância, via comunicação síncrona. Importante que se destaque o estudo acerca do uso de dicionário em contexto de ensino de línguas (leitura), em Coura-Sobrinho (1998), em cuja dissertação aborda o emprego de dicionário em sala de aula de ensino de língua estrangeira e o quão útil para a ampliação vocabular possa resultar esse recurso didático. Esse jogo é de origem popular, mas há uma versão industrial no mercado.

A GROW Jogos e Brinquedos LTDA fabrica e põe à venda esse jogo de tabuleiro que se chama “O jogo do dicionário – Academia” e tem os mesmos princípios apresentados no jogo proposto por este artigo. No seu manual de regras há a seguinte provocação: “Como será brincar com palavras sem saber seus significados? Academia lança este desafio.” O que se desprende dessas palavras da empresa de entretenimento é que está instigando os participantes a aprenderem mais palavras e, simultaneamente, divertirem-se. É exatamente o que buscamos, enquanto professores de LE. Esse jogo, portanto, é aquele tipo de jogo que tem um objetivo que permeia o do ensino-aprendizagem de uma segunda língua, além de fomentar o uso de dicionário em sala de aula, conforme estudo de Coura-Sobrinho (1998), resultando, pois num recurso didático de relevância para a prática docente.

Portanto, trata-se de um jogo de tabuleiro que pode ser praticado em dupla, em grupo, com familiares e amigos. No caso, ele foi adaptado para ser aplicado em situação de ensino-aprendizagem, podendo ser praticado entre indivíduos ou ser jogado entre grupos. Por meio dessa proposta lúdica, poder-se-á trabalhar a aquisição e o desenvolvimento de vocabulário e de produção escrita em quaisquer unidades didáticas de ambos os idiomas, além de propiciar a ampliação de contextos e o desenvolvimento da socialização e da afetividade.

1. Teletandem

A imagem que se vê, normalmente, associada à definição de “Tandem”, é uma bicicleta com dois assentos. Esses dois assentos têm uma significação bastante representativa do que é o método, pois há que se ter essa parceria em prol de um deslocamento mais eficiente do meio de transporte e, no caso de aprendizagem de línguas, para que ocorra uma aprendizagem efetiva.

O Tandem surgiu fora do Brasil, mais precisamente no continente europeu, no século passado, apresentando-se, hodiernamente, em várias modalidades. Seus princípios primordiais são que não haja uma mistura das línguas, que haja autonomia e reciprocidade entre os parceiros. Entendendo-se a autonomia conforme Brammerts; Kleppin, 2010: 10 *apud* Ruano (2012: 40), em que cada um dos parceiros é responsável pelo seu próprio processo de aprendizagem, determinando *quando, como* e *o que*

pretende aprender. Já a reciprocidade tem a ver com “o princípio da separação de línguas”, ou seja, “diz respeito à igualdade de *status* das línguas dentro das parcerias, isto é, que o tempo destinado para o uso de ambas as línguas seja devidamente dividido e respeitado, não priorizando nenhuma delas.” (Ruano, 2012: 41 e 42).

Em Ruano (2012) portanto, são elucidadas as várias modalidades e a aparente contradição entre colaboração e autonomia, além de uma série de outros aspectos específicos acerca dessa metodologia.

Em Vassalo e Telles (2006: 106), “Tandem” é exemplificado como sendo:

- a) a sum of opposites, such as sociability and individualization;
- b) a collaborative joint endeavor with a partner aimed at learning a foreign language;
- c) a global balanced context within which partners’ relationships can relay roles of power;
- d) a context within which one can take responsibility for and socialize learning in reciprocal and autonomous ways;
- e) a context within which one can exercise autonomy and manage one’s own learning process; and
- f) a context with space for one’s pleasurable relationship and full involvement with one’s own process of learning a foreign language.³

É sabido que, ao longo da história, sempre houve muito interesse em se aprender a língua do outro, partindo-se de fatores motivadores os mais diversos, ou melhor dito, nas palavras de Mar (2006):

Para conviver, o ser humano deve expressar significados. O domínio de uma língua estrangeira é um elemento a mais para facilitar a ampliação da área de convivência. A cada língua aprendida, uma nova possibilidade de entrar em contato e conhecer mais seres humanos, com suas culturas características e com seus diferentes modos de perceber e de agir no mundo. (p. 158)

Isso continua sendo uma realidade e, com a tecnologia a nosso favor, nada mais previsível que lançarmos mão dela, num somatório profícuo, em direção à realização desse aprendizado de língua estrangeira.

3 a) uma soma de opostos, como sociabilidade e individualização; b) um esforço conjunto de colaboração com um parceiro, visando à aprendizagem de uma língua estrangeira; c) um contexto global equilibrado no qual as relações dos parceiros podem retransmitir papéis de poder; d) um contexto dentro do qual se pode assumir a responsabilidade de socializar a aprendizagem de forma recíproca e autônoma; e) um contexto no qual se pode exercer autonomia e gerir o próprio processo de aprendizagem; e f) um contexto, com espaço para o relacionamento prazeroso e pleno envolvimento com o próprio processo de aprendizagem de uma língua estrangeira. Livre tradução.

Para efeito deste artigo, a proposta atém-se ao uso do Teletandem associado a jogos lúdicos para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira, especificamente o português-espanhol, assim representado, por se tratar de reciprocidade entre estas línguas.

Tal qual em Garcia (2010), o Teletandem é entendido como “uma modalidade de tandem a distância por meio de conferências em áudio e vídeo via aplicativos como *Windows Live Messenger, Skype*”, dentre outros. O “Projeto Teletandem Brasil: línguas estrangeiras para todos” apresenta, especificamente, essa modalidade como método de ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras e é apresentado na dissertação “Teletandem: acordo e negociação entre os pares” (Garcia, 2010).

Ou ainda como em Vassalo e Telles (2006: 109) “*access to direct and day-to-day communication with different languages and peoples in the world through the Internet.*”⁴ E, portanto, é com essa metodologia, com a organização, a responsabilidade e os princípios do Tandem, que este trabalho tem seu embasamento.

1.1 Como é utilizado

O Teletandem é utilizado seguindo os mesmos princípios do Tandem, com a diferença de ser mediado por alguma tecnologia que possibilite a audição e/ou visão do parceiro, que se encontra à distância.

O uso de aplicativos que estão disponibilizados no ambiente tecnológico é o mais adequado. Inicialmente, surgiu como a modalidade *eTandem*, quando os parceiros trocavam e-mails para a efetiva comunicação, na qual compartilhavam seus respectivos conhecimentos linguísticos. Depois, com o advento de mais modernas possibilidades de comunicação à distância, como é o caso do uso de *Skype*, por meio do qual os parceiros podem se ver mutuamente, o Teletandem expandiu sua forma de atuação/utilização, sendo menos explorado do que o poderia ser, sobretudo no ambiente institucional, uma vez que “a chance de se trabalhar individualmente e de forma mais livre com um parceiro” é uma situação mais comum do que a institucional, em face de sujeitos que

4 Acesso à comunicação direta e do dia-a-dia, com diferentes línguas e povos do mundo, por meio da Internet. Livre tradução.

não tenham vínculo com alguma instituição ou, mesmo que o tenham, poderão praticar o Teletandem de forma desvinculada (Ruano, 2012: 34).

Importante lembrar que os parceiros não são, necessariamente, professores-alunos; são estudantes de uma língua estrangeira que encontram o seu par que, igualmente, pode ser um estudante em qualquer país que fale aquela língua de interesse do outro e, ao mesmo tempo, que seja recíproco esse interesse, pois aquele que ensina, também aprende e vice-versa. Em suma, ambos são aprendizes: um da língua do outro. As particularidades que qualificam esses parceiros são irrelevantes, à exceção da língua em comum, especificamente quanto ao interesse (recíproco) de aprendizagem da língua estrangeira (a língua do outro).

1.2 A proposta neste trabalho

A proposta neste trabalho é a união entre o Teletandem e o jogo lúdico para que possa haver uma efetiva aprendizagem de língua estrangeira entre os parceiros em telecolaboração.

Normalmente, o Teletandem é mediado por universidades (modalidade institucional) parceiras entre si e que o utilizam em seus cursos de Letras ou similares, visando a um uso estruturado, responsável, organizado e direcionado do método no ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras, devidamente acompanhado pelo docente.

Em Mar (2006), é percebida a relevância da colaboração no contexto social, para além do ensino linguístico.

Se queremos preparar nossos alunos não só linguística, mas intelectual e socialmente, ou seja, se desejamos prepará-los para a vida é necessário, desde cedo educá-los para a cooperação. Não é possível a existência de uma sociedade de solitários competidores. Vivemos em comunidade e nela devemos interagir e buscar maneiras de criar uma sociedade mais humana, mais justa e mais igualitária. (p. 156)

É, de fato, importante que essa consciência de colaboração já esteja presente e arraigada no parceiro que atuará no contexto de Teletandem, pois esse princípio é norteador do método. Porém, ao ser aplicada essa metodologia ao jogo lúdico, a inter-relação entre os pares (ou grupos) revela-se preponderante por imprimir um papel relevante ao Teletandem.

Sendo assim, é buscada a reunião dos princípios norteadores do Teletandem com as inequívocas vantagens do jogo lúdico que, consoante Mar (2006), auxiliarão no processo de ensino de línguas estrangeiras.

Entendidos, porém, como estratégias de motivação da aprendizagem [os jogos], são capazes de desenvolver a autoestima, o respeito, a solidariedade, a responsabilidade, a compreensão, a cooperação, a socialização, a autoconfiança, a alegria, o prazer e, por fim, a produção da própria criança. O jogo humaniza. (p. 157-158)

Esse pensamento não é isolado; a conciliação entre tecnologia e jogos lúdicos (ou vice-versa) é destacada por outros autores que refletem sobre o assunto.

As atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõe novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias. Não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida. As atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem em ferramentas que bem utilizadas ensinam enquanto divertem. (Falkembach, 2013: 1)

Isso motiva a considerar que o método de Teletandem em contexto de ensino-aprendizagem é adequado, procedente e deve ser utilizado de maneira institucional (ou não), devendo ser mais divulgado e aproveitado dentro de seu âmbito de atuação, razão pela qual é apresentada esta contribuição.

1.3 Teletandem em contexto de ensino-aprendizagem

Em contextos institucionais, o Teletandem pode não parecer um caminho promissor para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, devido aos complexos comprometimentos dos parceiros envolvidos, contudo, dentro de sua autonomia, cada um dos envolvidos poderá se organizar de forma a proporcionar o sucesso da atividade, agindo com natural e simultânea responsabilidade para alcançarem, reciprocamente, os objetivos traçados entre si.

O somatório de Teletandem com o lúdico, em se tratando de um processo de ensino-aprendizagem é, podemos afirmar, uma feliz combinação. Contudo, conforme ressalta Mar (2006),

É preciso deixar claro que o jogo não apresentará uma “solução mágica” para o ensino e aprendizagem de uma língua estrangeiras, mas que se constitui em

algo moderno – e, paradoxalmente, antigo: muito do que aprendemos na vida veio por meio do jogo – e desafiador, cabendo ao bom senso do professor delimitar os jogos e aplicá-los em função da faixa etária, grau de conhecimento do idioma em questão, da motivação e dos interesses dos participantes. (Mar, 2006: 159)

Não é novidade o uso do jogo lúdico no ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, conforme já enfatizado. Entretanto, essa prática, sendo mediada por computador, é algo inovador e possível de ser aplicado no dia-a-dia de uma turma de língua estrangeira e, claro, aproveitando todas as particularidades e características embasadoras do Teletandem, fadado ao sucesso.

Levando-se em conta que, “estar em comunicação, interagindo com o outro é parte fundamental da vida.” (Mar, 2006: 158), o mundo moderno vive intensamente essa promissora interação, pois está em constante comunicabilidade, por meio da sofisticada tecnologia de que dispomos. Sendo assim, é fato notório que unir o útil ao agradável não é nenhum sacrifício para os nossos aprendizes que estão com seus ágeis dedos constantemente num teclado. Ainda, ressaltando as palavras de Mar (2006: 158), podemos dizer que “é consequência natural que os professores de outro idioma adotem as brincadeiras e os jogos como facilitadores de interação.”, combinando o jogo lúdico com os instrumentos tecnológicos, conforme expressa nossa proposta neste trabalho.

Os computadores estão espalhados pelo mundo, pelas casas, pelas instituições de ensino ou trabalho, e o ser humano está cada vez mais exposto a tais aparelhos que carregam alta tecnologia, mas que, ainda, podemos dizer, está subaproveitada em termos de ensino-aprendizagem. Coscarelli (2009: 181) aborda a complexidade dessa combinação:

Há relações emaranhadas entre homem e sistemas computacionais que não podem ser entendidas sob uma ótica reducionista, sob o risco de se perder o verdadeiro objeto de investigação. Os sistemas educacionais ou, mais amplamente falando, cognitivos, baseados nesse composto homem-máquina, tendem a apresentar propriedades emergentes que não estão presentes em nenhuma das partes isoladamente. (Coscarelli et al., 2009: 181)

O que se pode depreender dessa nova fase pela qual passa essa complexa relação de ensino-aprendizagem é que a faca e o queijo já estão nas mãos dos educadores, faltando-lhes, tão somente, uma melhor e mais adequada apropriação de tais recursos tecnológicos. De certa forma, este trabalho vem apontar para essa direção, contribuindo

para que a conexão entre tecnologia e aprendizado de língua contribuam para uma maneira mais eficaz e diversificada de se efetivar o aprendizado.

Agregado a essa perspectiva, o lúdico representa ainda uma contribuição significativa ao processo. Dessa maneira, como será preciso apresentá-lo como um dos recursos fundamentais para que a proposta deste trabalho em Teletandem possa se realizar de forma satisfatória, seguir-se-á uma apreciação sobre o assunto.

2. O lúdico no ensino de língua estrangeira

Desde sempre, o lúdico é capaz de exercer sobre crianças, jovens e adultos uma influência prazerosa que estimula e encanta a, praticamente, todo aquele que está envolvido em uma brincadeira qualquer. Quando se imerge em atividades recreativas, é possível verificar o empenho e a dedicação com que seus participantes se devotam às técnicas ou aos jogos de que participam, de maneira a se sentirem estimulados a cumprir os objetivos propostos por suas regras e códigos estabelecidos. De certa forma, é como se o lúdico funcionasse como um combustível poderoso sobre o estado de ânimo, de percepção e de interação naqueles que se encontram sob seu efeito, quando envoltos em atividades divertidas, coletivas ou individuais.

Partindo-se desse pressuposto, apropriar-se desse recurso como estratégia pedagógica, a fim de se potencializar os processos de ensino-aprendizagem em turmas de língua estrangeira, torna-se imprescindível. Vincular o lúdico e a diversão aos mecanismos de aquisição de linguagem pode tornar a apreensão de conteúdos linguísticos e de informações culturais muito mais eficazes, na medida em que são capazes de impulsionar o aluno a aprender, divertindo-se. Dessa forma, tomar essa perspectiva como estratégia didática, para buscar resultados mais eficientes em alunos de segunda língua, é uma opção muito promissora em diversos sentidos e aplicabilidades.

De acordo com Mar (2006: 154), "por meio do jogo, o ser humano desenvolve e exercita não somente sua memória (aspecto linguístico), mas também o seu raciocínio lógico, sua capacidade de interação, sua criatividade...". Jogar e brincar, portanto, podem estabelecer relações cognitivas que sobrepujam o divertimento e o lazer. Obviamente, é importante observar que o aprendizado de uma segunda língua não se

restringe apenas a atividades lúdicas, contudo, este recurso pedagógico pode significar a implementação de estratégias de grande relevância para o processo de ensino-aprendizagem de outro idioma, na medida em que o aprendiz é capaz de brincar e aprender ao mesmo tempo. Estudar línguas é um processo que exige, por parte de quem o empreende, habilidades e competências que transcendem as questões linguísticas. De acordo com Barroso & Dandrea (2011), "una lengua no puede pensarse independientemente de la cultura que (la) soporta"⁵ e essa articulação entre a língua e a cultura pode ser promovida por meio de jogos lúdicos, de simulações e de interações. Partindo-se dessa perspectiva, a interação também faz parte do processo de ensino, pois apenas questões de ordem metalinguística e gramatical não dão conta de todas as manifestações culturais e relacionais que se dão em situações de contexto e uso. Sendo assim, o jogo é capaz de proporcionar amplas situações de ordem prática, na aplicação do idioma estudado, de forma descontraída e natural.

A desinibição é outro elemento essencial, quando se pretende treinar, aplicar ou desenvolver os conhecimentos adquiridos de uma língua estrangeira. Para se manifestar em um segundo idioma, principalmente nos módulos iniciais, o estudante precisa estar mais à vontade, a fim de que possa demonstrar sua comunicabilidade. No caso, o lúdico tem um papel fundamental para inserir o aprendiz em determinados contextos, por meio dos quais ele pode se manifestar, aplicar e avaliar seu aprendizado, uma vez que ele permite uma interatividade bastante informal e espontânea entre seus participantes.

Divertir-se gera prazer e, vincular a diversão ao ensino, pode ser uma forma bastante eficiente de se potencializar a aprendizagem. Contudo, é muito importante que se tenha domínio do processo e da técnica. O lúdico pelo lúdico, sem significação e mediação, não resulta satisfatório para fins pedagógicos.

De acordo com Falkembach:

cabe ao professor planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando os recursos tecnológicos apropriados a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade. (Falkembach, 2013: 2)

Por isso, é fundamental que o mediador do processo conheça, aplique e promova as mediações necessárias, para que os resultados atinjam seus objetivos. Mar (2006) reforça que "o jogo não pode, portanto, para não ser desviado de sua função pedagógica,

5 Não se pode pensar uma língua independentemente da cultura que (a) suporta. Tradução livre.

ser confundido como mero passatempo". Devidamente aplicados, os recursos lúdicos são estratégias essenciais para uma boa e eficiente ampliação, fixação e utilização da língua estrangeira. Agregar o lúdico, de forma regular, ou mesmo eventual, aos planos de sequência didática é uma estratégia muito eficaz de se promover o gosto por uma segunda língua e a desenvoltura nesse idioma, uma vez que se pode mediar o processo de ensino-aprendizagem de forma descontraída e agregada de significados.

Exatamente por não ser um mero passatempo, o jogo lúdico, aplicado como recurso multimodal no ensino de uma segunda língua, em um contexto mediado por computador, como é a aplicação via Teletandem, é de grande relevância, conforme se discutirá na sequência.

3. A relevância do jogo lúdico como recurso multimodal no ensino de segunda língua, em Teletandem

Na interação com os outros, os cinco sentidos são utilizados, de forma bem natural e instintiva, quando se busca comunicar e trocar informações. Porém, com base nas considerações de Kress & Van Leeuwen (2001), quando dizem que os modos são recursos semióticos, que permitem a realização simultânea de discursos e tipos de (inter)ação, é possível verificar que o potencial da utilização de diversos modos semióticos nesse processo (língua, imagens, gestos, sons etc.) é extremamente vasto. A ideia, discutida por esses autores, de que esses meios não podem ser vistos de forma separada, agrega a perspectiva da multimodalidade ao leque dos recursos pedagógicos sobre o ensino de idiomas. Nesse sentido, empregar o jogo lúdico como recurso multimodal em pares de falantes de forma colaborativa, para aprenderem a língua um do outro, é capaz de fomentar resultados muito satisfatórios entre os envolvidos nessas práticas de ensino.

De acordo com Kress (2010), é possível verificar que cada modo empregado em um discurso multimodal, tem função específica, com potencial distinto para a construção de um significado. Ele considera ainda a multimodalidade como o estado normal da comunicação humana que surge em ambientes com interação social. Isso quer dizer que é através dessa interação, de dinâmicas diversas, com linguagens midiáticas que possam agrupar, nos jogos, elementos como música, imagens, textos, filmes, gestos, entre outros, que se poderá facilitar a aproximação do aprender escolar com o mundo dos adolescentes, de forma lúdica, harmônica e contextualizada.

Além dos naturais recursos e conhecimentos pessoais que o mestre dispõe, a utilização de múltiplos canais de informação e fixação que se complementam é muito importante para adaptar o conteúdo a ser ministrado a diferentes ambientes, pessoas e situações. Como a multimodalidade, geralmente, envolve combinações de falas, gestos, textos, processamento de imagens, recursos tecnológicos etc., é fácil perceber que os resultados esperados podem ser muito mais efetivos.

Citelli (2000) ressalta que os seres humanos têm se relacionado com o conhecimento de forma cada vez mais complexa, quanto mais complexos se tornam os meios de comunicação e, neste sentido, é fundamental se pensar o papel da escola frente às novas tecnologias e a relação professor-aluno em sala de aula e fora dela, principalmente com a popularização da internet no âmbito escolar. Levando-se em consideração esse princípio, é imperioso verificar ainda como as linguagens e seus veículos, tanto os da escola quanto os do aluno, devem se inter-relacionar.

Nesse sentido, pode-se perceber a relevância do jogo lúdico como recurso multimodal no ensino de segunda língua e, no caso, aplicado em Teletandem. Explorar esse universo é muito importante para assegurar uma construção e uma aquisição do conhecimento mais eficazes, sobretudo considerando-se as diversas implicações cognitivas, sociais e culturais geradas nesse processo.

Certamente, para que tudo possa funcionar de forma adequada, o professor precisa estabelecer as mediações necessárias para que o jogo funcione adequadamente em sala de aula, além de conhecer e dominar os recursos tecnológicos envolvidos. Nominamos de “professor” aquele que é investido do cargo dentro de um contexto institucional, propriamente. Lembrando, uma vez mais, que o Teletandem pode ser aplicado em outros contextos. Na medida em que ele, professor, domina o código - conhecimento linguístico -, as tecnologias utilizadas - no caso, o Teletandem - e as demais estratégias do jogo, consegue estabelecer uma interação eficiente. A partir do momento em que essa interação vai se ampliando, o aluno vai se tornando cada vez mais autônomo, vivo e ativo diante do mundo, nesse contexto de aprendizagem de uma língua estrangeira.

Segundo Mar (2006), o jogo pedagógico bem aplicado pelo professor/facilitador, faz com que seu participante aprenda que perder e ganhar fazem parte do jogo, assim como da própria vida. Ressalta ainda que, na convivência, o espírito de aceitação, tolerância, respeito e outros valores vão sendo incorporados aos poucos ao cotidiano dos envolvidos no processo. Interagir com o outro faz parte da vida e tanto o jogo quanto o

aprendizado de língua estrangeira também. Fazer com que o aluno consiga articular, competentemente, conhecimento, procedimentos, habilidades, atitudes e valores, pilares para as novas abordagens e metodologias dos nossos Parâmetros Curriculares Nacionais, torna-se imperativo. Nesse sentido, ressalta a autora, "o jogo passa a ser um facilitador do trabalho do docente que se preocupa com a construção das cinco competências preconizadas pelos PCNs". Certamente, quando o aluno participa efetivamente do jogo, precisa desenvolver uma série de habilidades e competências que possibilitem a ele interagir adequadamente no grupo em que está inserido. Para tanto, ele precisará expressar-se, argumentar, negociar, propor estratégias, interpretar, inferir, comportar-se eticamente, confrontar-se, tudo isso para que possa inserir-se na vivência proposta pelo jogo que, mesmo lúdico, o mantém conectado ao conteúdo e à necessidade de se desenvolver no processo de interação e aprendizagem. Dessa forma, na medida em que essa abordagem se agrega à metodologia de Teletandem, é possível potencializar ainda mais o estudo, a aquisição de conhecimentos e a aplicação contextualizada de uma segunda língua estrangeira.

Na sequência, será discutida a proposta do jogo lúdico, propriamente dito, para que ele possa ter sua aplicação institucional (ou não), no âmbito do ensino de uma língua estrangeira, face à mediação possibilitada pelo Teletandem.

4. Proposta do jogo lúdico "Dicionário/Diccionario", usado em Teletandem

Segundo as diretrizes registradas na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 e no Parecer do Conselho Nacional da Educação/Câmara de Educação Básica nº 15/98, no capítulo Conhecimentos de Língua Estrangeira Moderna (PCN 2000), verifica-se que a perspectiva atual do ensino de língua busca uma modalidade de curso que tem como princípio geral levar o aluno a comunicar-se de maneira adequada em diferentes situações da vida cotidiana. Assim, proporcionar estratégias em que o estudante possa estabelecer relações diretas com nativos da língua que estuda, resulta em um método eficaz, capaz de gerar *dialogismos* (Bakhtin, 2005), ideias, sentimentos e sentidos. Dessa forma, a construção desse *dialogismo*, através do qual os sentidos dependem da interação entre os sujeitos, pode ser proporcionado por meio da interlocução entre os participantes da ação pedagógica, ou seja, professores e

alunos, principalmente, em atividades lúdico-pedagógicas que envolvam aprendizes em situação de brincadeira e diversão em circunstâncias e contextos diversos. Devido a essas prerrogativas, as atividades de jogos lúdicos na escola estarão impregnadas pelo contexto social, pelas regras, pelos saberes, pelos dizeres e pelas construções advindas dessa interação. Contudo, é possível que professores e alunos transcendam os muros escolares, a fim de se imbuírem de conhecimentos e saberes a partir de outras instâncias. Dentro dessa perspectiva, é importante que a escola entenda uma premissa básica dessa nova geração de adolescentes: além de sua preferência pela diversão, pelo jogo, pela diversidade, está o apreço pelas tecnologias. É justamente nesse sentido que se propõe o Teletandem como veículo para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira, mediada por jogos lúdicos, aplicados de forma multimodal no ensino simultâneo de português-espanhol.

Jogar, brincar e se divertir é estimulante e gera prazer, inclusive quando se dá em situações de inter-relação virtual. Relacionar-se por meio de experiências lúdicas via internet, muitas vezes, representa simular circunstâncias, nas quais os jogadores interagem e experimentam situações que poderiam ser vivenciadas no mundo real. Mais que isso, nessa condição de simulação, poder-se-ia pensar até em estados mais transcendentemente de inserção e de simulacro que o jogo pode imprimir a seus participantes. Essa realidade simulada é capaz de promover uma interação tão eficiente quanto situações de contextos reais, facilitando, assim, a aplicabilidade do idioma estudado em planos diversos.

Na verdade, hoje em dia, com o uso cada vez mais frequente e cotidiano da comunicação via internet, a possibilidade de se aplicar e realizar jogos por meio de presença virtual é tão fascinante que a contraposição real/virtual pode resultar em um estreitamento muito sutil e complexo. Poder-se-ia pensar essas dimensões, inclusive, a partir da *hiper-realidade* proposta por Baudrillard (1991), por meio da qual seria possível praticar a língua estrangeira em uma situação, cuja simulação de uso não precisa ser, necessariamente, de um território ou referencial específico. Não seria o caso de se defender o pessimismo desse autor com relação à sua perspectiva de simulacro e à sua visão do real, mas, certamente, não é possível prescindir da sua ideia "de um real sem origem nem realidade", uma vez que "livre do real, você pode fazer algo mais real que o real: o hiper-real".

Funcionalidade

Como se poderia, então, usar jogos lúdicos em turmas de ensino de Língua Portuguesa e de Língua Espanhola? Essa pergunta será respondida, por meio de uma proposta pedagógica multimodal, para professores que queiram utilizar este instrumento em Teletandem. Aplicando este jogo, os mestres poderão trabalhar a aquisição e o desenvolvimento de vocabulário em quaisquer unidades didáticas de Português e de Espanhol, destinadas a alunos de faixa etária e nível diversos. É possível ainda propiciar a ampliação de contextos específicos de uso e o desenvolvimento da socialização e da afetividade, além da possibilidade de se trabalhar outros temas transversais. O número de aulas em que se irá aplicar o jogo pode variar, dependendo dos objetivos de cada professor, do desenvolvimento das turmas, do número de alunos envolvidos e das necessidades precípuas.

Relativamente ao aprendizado e ao desenvolvimento de vocabulário, como o conteúdo básico a ser desenvolvido pelo jogo proposto neste artigo, é possível trabalhar ainda um fenômeno linguístico que sempre tem atraído a atenção de diversos estudiosos: as expressões indexicais, "fenômeno de linguagem, através do qual o sentido de expressões como *aqui*, *ele*, *isto* dependem de se apontar para o mundo externo à linguagem para se saber onde é *aqui*, quem é *ele*, ou a que se refere *isto*", Garfinkel (1986). Ou seja, a dependência que se discute "de contextos concretos de ação para a atribuição de sentido em situações cotidianas reais de interação" é muito passível de se estabelecer nesse tipo de atividade pedagógica.

O jogo

Trata-se de um jogo que, popularmente é praticado entre indivíduos e que foi adaptado para ser jogado entre grupos. Dentre outras possibilidades, ele proporciona não só o aprendizado lexical, mas também a criatividade, a contextualização, a argumentação e a cooperação entre alunos. Os materiais necessários são: um dicionário monolíngue de Português e um monolíngue de Espanhol, pedaços de papel, canetas ou lápis, além de um computador ou outro artefato que possibilite a conexão via internet e microfones (para o caso de grupos formados por membros de países diferentes poderem se comunicar com privacidade). Os professores dividirão as turmas em pequenos grupos

e cada grupo deverá receber um número. Eles receberão também pedaços de papel e caneta. Em situação de Teletandem, os professores irão verificar a melhor distribuição dos grupos, segundo seus objetivos e necessidades, ou seja, grupos de lusófonos *versus* grupos de hispanófonos ou grupos mesclados de lusófonos e hispanófonos, uns *versus* os outros. Os grupos farão um sorteio para se verificar quem irá começar o jogo. O grupo que iniciará a atividade pegará o dicionário da língua que está estudando e deverá escolher uma palavra para ser lançada aos demais. Essa palavra deve ser escolhida de modo a não ser de fácil identificação pelos outros participantes do jogo e, para isso, seus integrantes terão um tempo determinado para poder pesquisar, avaliar, discutir, opinar e votar. Uma vez escolhida, ela será anunciada aos demais grupos do jogo que deverão escrever em um papel (ou digitar, no caso dos não presenciais) qual seria o significado da referida palavra. Se por acaso os grupos não souberem o significado dela, o que normalmente acontece, deverão inventar outro significado bem convincente para a mesma. O grupo que escolheu a palavra deverá também escrever o seu significado (aquele encontrado no dicionário) em um papel (ou digitar). Independente de a palavra ser em Português ou em Espanhol, os grupos deverão escrever o significado dela na língua determinada pelos professores. No caso de falantes de Português *versus* falantes de Espanhol, sugere-se que cada um escreva em sua língua materna. Isso facilitará o exercício da criatividade e da produção textual por parte dos grupos, além de trabalhar o exercício de tradução entre os demais grupos participantes. Os papéis escritos com o significado da palavra, de cada grupo, deverão ser entregues ao grupo que iniciou o jogo. Relativamente aos grupos não presenciais, eles deverão enviá-los via e-mail, mensagem, *WhatsApp* etc., ao grupo que escolheu a palavra. Ao recebê-los, esse grupo irá numerá-los aleatoriamente, incluindo o seu papel com o significado correto da palavra, juntando-o a todos os significados propostos. A partir desse momento, os significados das palavras serão lidos. Primeiro, o aluno escolhido para a leitura irá ler o número do significado e, em seguida, seu conteúdo. Lido todos eles (se for preciso, a leitura poderá se repetir até que todos guardem qual número se refere a qual significado), cada grupo fará uma votação no significado que julgar ser o verdadeiro significado da palavra em questão. Outro elemento do referido grupo fará a tabulação dos resultados e, no final, o verdadeiro significado da palavra será revelado. A pontuação do jogo é a seguinte: o grupo que votou no significado correto da palavra ganha 3 pontos; o que recebeu votos, ganha quantos pontos forem os votos recebidos (se um grupo votou no seu significado, ganha 1 ponto, se recebeu 4 votos, ganha 4 pontos);

se o grupo acertou o significado da palavra (ele não precisa ser exatamente igual ao do significado do dicionário, mas com o mesmo conteúdo) ganha 5 pontos; quem não acertou o significado e nem votou no significado correto não ganha ponto algum; se ninguém votou no significado da palavra escolhida pelo grupo que a escolheu, ele ganha 4 pontos, mas se alguém chegou a votar no significado correto, ele não ganha nenhum. Terminada essa rodada, o jogo continua, passando o dicionário para os demais grupos até que todos possam receber o dicionário para a escolha da palavra. No final do jogo, quem obtiver mais pontos ganha.

Ao participarem do jogo, os participantes devem se expressar na língua estrangeira estudada. Assim, a comunicação, a interação, o aprendizado e as mediações funcionarão de forma a potencializar as relações de ensino-aprendizagem do segundo idioma que se quer ou se propõe aprender.

Resultados esperados na aplicação do jogo "Dicionário/Diccionario" em L2

Por meio do uso do jogo lúdico Dicionário/*Diccionario*, direcionado ao ensino e à aprendizagem de língua estrangeira, espera-se que o aprendiz trilhe o caminho que o conduza ao universo de uma segunda língua estrangeira, em sala de aula ou fora dela, de forma mais descontraída, eficaz e diligente. Quando se encontra inserido em um contexto em que está tentando encontrar o significado de uma palavra qualquer ouvida ou lida, o esforço comunicacional estabelecido por meio desse jogo em situação de Teletandem pode proporcionar aos envolvidos habilidades e competências específicas para lidarem com situações de interação efetiva entre nativos. Poderão ser capazes, enfim, de estabelecerem raciocínio lógico e possíveis conexões, sempre que convier, a fim de que possam alcançar o objetivo maior que é a comunicação efetiva com o outro.

E, claro, se a comunicação se efetiva, a socialização se concretiza. O jogo, ao ser praticado em duplas ou em grupos é a prova de uma cooperação recíproca, pois não há como participar, sem cooperar. Ademais, ao serem formados grupos para o jogo, aqueles alunos (aprendizes) que são menos expressivos nas aulas tradicionais, mas que podem não ser em outros ambientes interacionais; necessariamente terão que fazer algo em termos comunicacionais, para que o jogo tenha seguimento, a fim de que seu grupo ou par saia vitorioso. É, em suma, uma disputa e isso, por si só, é instigante, animador.

Com a prática desse jogo, espera-se uma efetiva ampliação lexical na aprendizagem de uma L2, dos próprios aprendizes poderem propor demais campos lexicais que mais lhes convier, obviamente, orientados e acompanhados pelo docente que estará no comando da mediação dessa aprendizagem por meio da prática lúdica.

5. Considerações finais

Refletir sobre a aprendizagem significativa e o uso das tecnologias em aulas multimodais, buscando, a partir desta reflexão, modificar a prática pedagógica em sala de aula é essencial para se alcançar o tão esperado sucesso escolar, pois a multimodalidade didática está diretamente relacionada à eficácia do ensino. Para se alcançar resultados eficientes é preciso saber quais recursos são mais adequados ao desenvolvimento de determinados assuntos, quais tecnologias estão mais de acordo com o público com que se trabalha e quais recursos tecnológicos se complementam efetivamente para o desenvolvimento de uma sequência didática eficaz. O importante é saber aproveitar as incontáveis aprendizagens que se dão além dos muros da escola, aproximando o discurso didático-pedagógico das linguagens institucionalmente não escolares como o jogo e a tecnologia.

A proposta do jogo lúdico associada ao Teletandem é uma oportunidade muito eficaz para que se possa implementar uma inovação curricular capaz de modernizar as técnicas de ensino e estimular professores e alunos no universo de imersão linguístico-cultural, sobretudo quando se está buscando aprender uma segunda língua estrangeira de forma mais aplicada e intercultural.

O Teletandem desconstrói os conceitos tradicionais de imersão e não-imersão para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira, uma vez que ele se encontra num lugar-espço virtual e, portanto, transcende as meras barreiras geográficas, pois as tecnologias levam à ruptura do real, do territorial, dos limites mensuráveis.

Em Teletandem o sujeito é pluripresencial, o *locus* é aqui e, ao mesmo tempo, lá. O irreal é menos ficcional do que se supõe.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brait, Beth (Org.) *Bakhtin, dialogismo e construção do sentido*. 2ª ed. rev. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2005.

Barroso, Silvina B. & Dandrea, Fabio D. *El abordaje de la pragmática sociocultural en la enseñanza de ELE y la literatura como herramienta metodológica para la reposición de contextos socioculturales*. Buenos Aires, Coloquio CELU, 5 e 6 de agosto de 2011.

Baudrillard, J. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

Brammerts, H.; Kleppin, K. *Selbstgesteuertes sprachlernen im Tandem*. Stauffenburg Verlag: Tübingen, 2010.

Citelli, Adílson Odair. *Escola e meios de massa*. São Paulo: Ed. Cortez, 2000. pg. 17-28.

Coura Sobrinho, J. *O dicionário como um instrumento auxiliar na leitura em língua estrangeira*. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1998.

Falkembach, G. A. M. *O lúdico e os jogos educacionais*. Rio Grande do Sul: Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação - UFRGS, 2013. p. 1-8.

Garcia, D. N. M. *Teletandem: Acordos E Negociações Entre Os Pares*. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São José do Rio Preto, 2010.

Garfinkel, Harold e Saks, Harvey. On formal structures of practical actions. In: Garfinkel, H. (Org.). *Ethnomethodological Studies of Work*. London: Routledge & Kegan Paul, 1986. p. 160-193.

Kress, Gunther. *Multimodality. A Social Semiotic approach to contemporary communication*. New York, Routledge, 2010.

Kress, Gunther & van Leeuwen Theo: *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*, Londres, Arnold; Introducción: 1-23, 2001.

Mar, Gisele Domingos do. O Lúdico, o Ensino de Línguas e os Temas Transversais. **Nuances**: estudos sobre Educação, Presidente Prudente, SP, ano XII, v. 13, n. 14:153-165, jan./dez. 2006.

Parâmetros Curriculares Nacionais: *terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental*: língua estrangeira. Secretaria da Educação. Brasília: MEC, 1998.

Parâmetros Curriculares Nacionais (ensino médio): parte II, *Linguagens, Códigos e suas Tecnologias*: Conhecimentos de Língua Estrangeira Moderna. Secretaria da Educação. Brasília. MEC, 2000.

Soares, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação & Sociedade*, Campinas, vol. 23, n. 81: 143-160, dez. 2002.

Tomlinson, B. (ed.) *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge, New York: Cambridge University Press, 1998 (9ª reimpressão, 2006) - Glossary: 8-14.

Vassalo e Telles. *Foreign language learning in-tandem: theoretical principles and research perspectives*. The ESpecialist, São Paulo, vol. 27, nº 1, 2006.