



A EMERGÊNCIA DA COMPETÊNCIA SIMBÓLICA EM APLICATIVOS GAMIFICADOS

BRUNA BERRES HARTMANN¹;
RAFAEL VETROMILLE-CASTRO²

¹Universidade Federal de Pelotas– brunabhartmann@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – vetromillecastro@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa, financiada pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PROBIC) da FAPERGS/UFPEL, está vinculada ao projeto: LADDO: Línguas adicionais, desenvolvimento linguístico, docente e de materiais sob as perspectivas ecológica e da Complexidade. Neste trabalho é apresentada a segunda fase do desenvolvimento da pesquisa, no qual buscou-se perceber se os conceitos de competência comunicativa (CELCE-MURCIA, 2007) e de competência simbólica (KRAMSCH, 2006) eram aplicados e desenvolvidos durante o processo de aprendizagem em dois aplicativos gamificados de aprendizagem de língua estrangeira.

Com desenvolvimento e a utilização de novas tecnologias as formas de interação e comunicação vêm sofrendo alterações e quando pensamos em ensino e aprendizagem de línguas, essas modificações devem ser levadas em consideração. Dentre as práticas mais correntes que buscam integrar elementos tecnológicos na educação encontram-se os aplicativos gamificados. A gamificação consiste na utilização de recursos característicos de ambientes de jogos em situações diversificadas que não jogos, a exemplo da utilização de *avatares*, de *ranking* e de pontuação no desenvolvimento das atividades.

Uma das hipóteses sustentadas é de que a motivação dos usuários aumenta quando atividades educacionais digitais são “gamificadas” e assim o progresso e, conseqüentemente, a aprendizagem ocorrem de forma mais produtiva. Não negamos que a motivação possui um papel fundamental no processo de aprendizagem de línguas, no entanto, nossa inquietação encontra-se na existência (ou não) de *affordances* (VAN LIER, 2004) para o desenvolvimento da proficiência na língua alvo, fornecendo aos alunos situações reais e efetivas de uso de língua. Ou seja, os aplicativos populares parecem não explorar o potencial de desenvolvimento das mais diversas habilidades no decorrer das atividades propostas, não fornecendo recursos para o pleno desenvolvimento das competências comunicativas.

Ainda, os aplicativos parecem não atingir questões relativas às relações de poder que são estabelecidas pelo uso da linguagem, além de não abordar questões culturais relativas ao uso da língua. Dessa forma, falham no desenvolvimento da competência comunicativa que, segundo Kramsch (2011) possibilitaria ao aprendiz o engajamento no jogo de poder simbólico estabelecido pela e através da linguagem.

Assim, este trabalho tem o objetivo de apresentar os resultados obtidos na análise dos aplicativos *gamificados Duolingo* e *Lingualeo* no processo de aprendizagem de língua estrangeira, percebendo se e como os aplicativos

proviam aos aprendizes as *affordances* pelas quais as competências comunicativa e simbólica pudessem emergir.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento da pesquisa foram realizadas, inicialmente, leituras e discussões de textos teóricos relativos à proposta de investigação científica. Os textos analisados tinham como objetivo sanar dúvidas relacionadas aos conceitos de competência comunicativa e simbólica, assim como as questões das *affordances*. As *affordances* dizem respeito ao “propiciamento” de aprendizagem efetiva da língua através das atividades propostas.

O uso e desenvolvimento da competência comunicativa busca o diálogo e a interação na língua alvo, utilizando a linguagem de forma produtiva e compreensível pelos seus interlocutores, tendo como pano de fundo tanto questões linguísticas, como culturais. Já a questão da competência simbólica diz respeito à forma como os usuários de língua são incitados a se posicionarem no mundo. Ou seja, através da competência simbólica além de buscar a comunicação na língua alvo o aprendiz deve desenvolver a sua capacidade de posicionar-se ativamente diante das situações comunicativas as quais é exposto. O aprendiz é incitado a pensar criticamente diante dos discursos que lhe são apresentados, buscando compreender as intenções e objetivos que são estabelecidos através do uso da linguagem.

Ao perceber a possibilidade que a comunicação global e a tecnologia digital possuem no desenvolvimento da proficiência linguística de uma língua estrangeira, buscamos analisar atividades de dois aplicativos populares – Duolingo e Lingualeo – buscando identificar os aspectos de competência comunicativa no desenvolvimento das atividades propostas. Ainda, tentamos verificar se as atividades propostas proporcionaram aos usuários a possibilidade de lidar com os diversos recursos disponíveis no processo de aprendizagem de línguas, percebendo se tais atividades gerassem reflexões sobre questões culturais, sociais e políticas pela linguagem, nas quais a competência simbólica pudesse emergir.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O que defendemos é que dentro do contexto global complexo de troca instantânea de recursos e informações, as atividades apresentadas dentro dos aplicativos devem ter o objetivo de educação na língua, não apenas a mera instrução pela língua, tendo atividades que ultrapassem os limites da mera motivação, mas que incitem os aprendizes a pensar sobre a linguagem que utilizam.

Percebemos que as atividades apresentadas nos aplicativos não apenas ignoram o papel fundamental da contextualização no processo de aprendizagem, ao apresentar frases soltas e, na maioria das vezes desconexas, além de focar em questões gramaticais desvinculadas de seu uso efetivo na língua. No entanto, percebemos disparidades na forma como questões sociais eram apresentadas nos aplicativos. Enquanto no primeiro aplicativo alguns estereótipos eram reforçados – a exemplo de questões de sexismo – no segundo, algumas questões sociais eram trazidas nas atividades de compreensão de vídeos e textos, não reforçando estereótipos, mas sim buscando trazer a reflexão através do tópico abordado.

Tendo isso vista, concluímos que os aplicativos analisados não foram desenvolvidos sob a perspectiva da educação linguística, mas sim pela perspectiva da instrução na língua alvo. Ainda, percebemos que questões relativas aos conceitos de competência comunicativa e simbólica não eram desenvolvidos plenamente nas atividades propostas.

4. CONCLUSÕES

Acreditamos que em um ambiente de ensino e aprendizagem, no qual atividades contextualizadas aconteçam e pelas quais os mais diversos conhecimentos que os alunos possuam sejam usados possibilitam a ele a chance de atuar diante da situação comunicativa na qual se encontra, deixando de ser um mero espectador das atividades. Ou seja, o aluno é levado a empoderar-se através da linguagem, estabelecendo novos significados e referências que condigam ao seu modo de vida e modo de pensamento. No entanto, para que esse processo de ressignificação do real (Kramsh, 2011) aconteça, as atividades devem corresponder ao contexto no qual o aluno está inserido, além de fazer referência às situações que façam sentido no seu cotidiano.

Dessa forma, se os aplicativos analisados pudessem suprir tais questões, fornecendo as condições e os meios pelos quais o aluno pudesse entender os diferentes usos da linguagem conforme as situações comunicativas, os aplicativos viriam a ser muito mais proveitosos e eficientes. Isso porque envolveria o aspecto motivacional relacionado aos recursos dos jogos, além de envolver as questões comunicativas efetivas que o aluno poderia vir a vivenciar no uso da linguagem. No entanto, os aplicativos não tiveram o enfoque voltado para questões educacionais relativas ao ensino e aprendizagem de línguas, desenvolvendo apenas a instrução na língua alvo, não propiciando o engajamento no jogo de poder simbólico que a língua é capaz de fornecer.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANALE, M. From communicative competence to communicative language pedagogy. In: RICHARDS, J. C.; SCHMIDT, R. W. (Eds.). *Language and Communication*. London: Longman, 1983. p. 2-27.

CANALE, M.; SWAIN, M. Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, Oxford, v. 1, n. 1, p. 1-47, 1980.

CELCE-MURCIA, M. Rethinking the Role of Communicative Competence in Language Teaching. In: ALCON SOLER, E.; SAFONT JORDÀ, M.P. (Orgs.). *Intercultural Language Use and Language Learning*, Springer, 2007, p. 41-57.

KRAMSCH, C. From Communicative Competence to Symbolic Competence. *The Modern Language Journal*, 90, ii, 2006, p. 249-252.

_____. The symbolic dimensions of the intercultural. *Language Teaching*, 44, 3, 2011, p. 354-367.

VAN LIER, L. The ecology and semiotics of language learning: a sociocultural perspective. Boston: Kluwer Academic Publishers, 2004. 249 p.