

Comunicação e interação na sala de aula de línguas: materna e estrangeira

Maria de Fátima Franco

**Mestre em Lingüística –UFMG - Moderadora do Grupo de Discussão:
Blogs, Internet e Web na Educação- Assessora Pedagógica em projetos
TICS**

Resumo

Este trabalho tem como objetivo apresentar pesquisas referentes à comunicação e à interação mediada por computador, em sala de aula de línguas, tanto materna quanto estrangeira. Inicialmente, são apresentados os conceitos de comunicação na educação, as concepções educacionais sobre o uso da comunicação mediada por computador no ensino de línguas, e as tecnologias utilizadas. Em seguida, são apresentados os aspectos relativos à interação no processo na comunicação-aprendizagem. E, por último, as considerações sobre as pesquisas apresentadas.

Palavras-chave: comunicação mediada por computador, interação, linguagem.

1- Introdução

"You cannot be literate in the 21st Century unless you are literate in all the media that are used to communicate." (Cary Bazalgette)

Nas últimas décadas com o crescimento da internet e das inúmeras possibilidades de uso de computadores em sala de aula, pesquisadores têm se preocupado em estudar os diferentes aspectos da comunicação e da interação no ensino-aprendizagem de línguas, tanto materna, quanto em língua estrangeira.

A comunicação mediada por computador vem se desenvolvendo à medida que os programas, softwares, plataformas e ferramentas computacionais têm se desenvolvido e se tornado mais acessíveis. Em consequência, as teorias que embasam a comunicação e, conseqüentemente, o ensino de línguas mediado por computador, seguem as tendências de uso da informática, determinando inclusive, a concepção pedagógica e a prática de comunicação e interação em sala de aula.

1- A concepção de comunicação

Pesquisadores como Kaplún (1998), buscam identificar as diferentes formas que a comunicação é utilizada em processos de ensino-aprendizagem. Para o pesquisador “a comunicação não é só um recurso relacionado às tecnologias” e, a partir desta afirmativa, apresenta os modelos pedagógicos e tipos de comunicação utilizados no processo de aprendizagem:

- a educação com ênfase no conteúdo, quando o professor é que transmite o conteúdo e onde o conceito de saber é aquele em que o aluno repete o que foi ensinado.

- a comunicação bancária, baseada no conceito de emissor-mensagem-receptor, quando a comunicação é transmissão unidirecional e, neste caso, quando se usa recursos informáticos, não há possibilidades de criação por parte do aluno;

- a educação com ênfase nos resultados, que preconiza a comunicação com feedback pelo destinatário e tem como base a concepção behaviorista de ensino, onde o que importa é que o aluno chegue à resposta correta, de acordo com a programação do software, por exemplo;

- a comunicação persuasiva na qual o modelo é representado pelo esquema emissor-mensagem-receptor-reforço. O reforço é o feedback que se apresenta ao receptor, mas de acordo com o resultado esperado e está sempre relacionado às respostas mensuráveis;

- a comunicação com ênfase nos processos, caracterizada pela seqüência ação-reflexão-ação, que o sujeito faz a partir de sua realidade, experiência, prática social, junto com os demais;

- e a comunicação dialógica, aquela na qual o professor é o estimulador, facilitador no processo de comunicação.

Retomando o conceito original de comunicação como “diálogo, intercâmbio, relação de compartilhamento”, Kaplún observa que os meios de comunicação, ao se apropriarem do termo, usam-no em seu sentido mais restrito: o ato de informar, transmitir, emitir. E, este conceito difundido pelas mídias, influencia a postura de professores no ensino de línguas, naquelas situações em que as práticas pedagógicas são apenas transferidas do papel para o computador.

A comunicação mediada por computador e suas relações com as teorias de aprendizagem, discutida por Warschauer (1996), é apresentada a seguir.

2- Comunicação mediada por computador

No artigo *Computer-Assisted Language Learning: An Introduction*, Mark Warschauer (1996) apresenta uma visão geral sobre a forma como os computadores foram e têm sendo usados no ensino de línguas, com o objetivo de demonstrar não os aspectos técnicos, mas as questões pedagógicas que os professores têm considerado no uso do computador na sala de aula. Segundo o autor, embora a aprendizagem de línguas mediada por computador tenha se desenvolvido gradualmente nos últimos 30 anos, ela pode ser categorizado em três fases distintas: Behaviorista, Comunicativa, Integrada.

Na fase behaviorista (anos 50, 60 e 70) os programas, criados com base na teoria de Skinner, priorizavam a repetição nos exercícios do tipo drills. Este tipo de atividade baseava-se no modelo de computador como tutor, no qual a máquina funcionava como uma ferramenta para entrega de material ao aluno. Segundo o autor, o drill continua a ser usado, mas de forma diferenciada, o que ele denomina como racional drill e, a partir desta concepção, sistemas tutoriais como o PLATO foram desenvolvidos, que incluía drills sobre vocabulário, breves explicações sobre gramática e testes de tradução. Nesta

fase, portanto, pode-se caracterizar a comunicação como sendo o período da educação com ênfase no conteúdo, como apresentado por Káplun (1998): o conceito de saber é aquele em que o aluno repete o que foi ensinado.

No final dos anos 70, no entanto, o autor argumenta que, a partir da rejeição à teoria behaviorista e à introdução de micro computadores, surgem novas possibilidades de uso da máquina, que caracterizam a fase de Communicative CALL e apresentou três modelos:

- no primeiro modelo, inúmeros programas foram desenvolvidos para o desenvolvimento de habilidades, como cursores para leitura, reconstrução de textos e games. Neste programas, no entanto, o computador funcionava como o conhecedor da resposta certa, representando uma extensão do computador como tutor, da fase anterior.

- o segundo modelo caracteriza-se pelo computador como estímulo: as atividades estimulam a discussão, a escrita ou o pensamento crítico.

- o terceiro modelo é caracterizado pelo uso do computador como ferramenta: os programas não necessariamente fornecem material de linguagem, mas incentivam o aprendiz quanto ao uso e compreensão da língua.

Estes modelos, no entanto, não apresentam usos compartimentados e são usados ao mesmo tempo.

Este último modelo pode ser relacionado aos pressupostos de Kaplún (1998) que caracteriza a comunicação como uma seqüência de ação-reflexão-ação, com ênfase nos processos, já que o uso do computador segundo Warschauer, começa a incentivar o uso e a compreensão da língua.

A partir da insatisfação de educadores aos modelos anteriores, muitos deles procuraram novas formas para o ensino. O desenvolvimento da tecnologia proporcionou mudanças que se desenvolveram no período de uso de multimídia e da internet, e que caracterizam os passos para a integração da aprendizagem de línguas mediada por computador.

O primeiro passo é o período de uso da multimídia, exemplificado pelo uso do CD-ROM, que também é uma hipermídia. No CD-ROM o aluno pode ter acesso a diferentes recursos como textos, gráficos, sons, animações e vídeo. Conseqüentemente, a hipermídia proporciona inúmeras vantagens para aprendizagem de línguas: por proporcionar aprendizagem autêntica e por apresentar as habilidades a serem desenvolvidas de forma integrada, segundo Waschauer (1996). A partir disto, os estudantes têm controle sobre sua aprendizagem e a maior vantagem é a facilidade

proporcionada pelo foco no conteúdo sem sacrificar o foco na forma da linguagem. Apesar das aparentes vantagens, o uso de hipermídia apresentou problemas como: a questão da qualidade dos softwares, embora os professores pudessem utilizar programas de autoria como o Toolbook. No entanto, a falta de treinamento e tempo dos professores, não permitiu a produção e o uso destes programas de autoria, de acordo com as necessidades de seus alunos.

O próximo passo de integração da aprendizagem de línguas mediada por computador é a internet. A partir do uso da Web, os estudantes podem comunicar-se com outros aprendizes, de forma síncrona, assíncrona, proporcionando oportunidade de comunicação um-a-um, um a vários, com pequenos ou grandes grupos, em listas de discussões internacionais, utilizando escrita colaborativa, radio, vídeos e arquivos anexados. E, comparando às teorias de Káplun (1998) este é o período de comunicação dialógica, aquele no qual o professor é o estimulador, facilitador no processo de comunicação.

As reflexões de pesquisadores como Warschauer e Kaplún podem ser complementadas pelas pesquisas de Levy & Stockwell (2006), que se preocuparam em demonstrar como a disponibilidade de ferramentas de comunicação como chat, e-mail e programas de conferência, vêm ampliando o uso dos computadores no ensino-aprendizagem de línguas.

3- O uso das ferramentas de comunicação

Em relação aos e-mails, Levy & Stockwell (2006), consideram-no como uma ferramenta que propicia o uso autêntico da língua, podendo ser usado de forma monolíngue ou bilíngüe, no processo de interação/aprendizado entre alunos. Citam como exemplo o tandem e-mail, que permite a alunos de diferentes línguas se comunicarem e trocarem informações, até mesmo sobre a cultura de seus países. Os SMS, que apareceram a partir do desenvolvimento da telefonia móvel e dos PDAs, pode ser uma ferramenta de uso em comunicação mediada por computador, apesar de apresentar problemas como: a quantidade de informação a ser enviada, que é limitada, além do tamanho da tela.

O chat, apesar da rapidez que praticamente não permite a edição de mensagens e o tempo para pesquisa, a fim de responder de forma adequada ao interlocutor, tem sido analisado em diferentes estudos, segundo os pesquisadores que evidenciaram fatores de

interação face-a-face, apesar de não haver o contato visual. Os MOOs, ambientes virtuais, onde os participantes podem interagir entre si e com o ambiente, apresentam como recursos de interação a escrita, como nos chats e e-mails, mas pode ser utilizado de forma assíncrona ou síncrona. As pesquisas, relacionadas aos MOOs, no entanto, têm sido direcionadas ao uso do chat, embora já comecem a aparecer estudos em relação à aprendizagem tandem, nestes ambientes. Já em relação ao uso de conferências na aprendizagem de línguas, as pesquisas são menos frequentes. As conferências incluem chats e podem também incluir áudio e vídeo, transferido pelo computador, mas podem apresentar problemas, devido às necessidades de hardware e conexão adequadas, para o desenvolvimento de uma vídeo conferência.

Em relação às ferramentas assíncronas, os autores se referem às listas de discussão e aos BBs. Considerando que as mensagens podem ser enviadas a múltiplos usuários inscritos, e, além disto, poderem ser combinadas a outros recursos como os MOOs, por exemplo, a lista de discussão e os BBs, proporcionam diferentes aplicações pedagógicas.

Os autores afirmam a necessidade de reconhecer os efeitos do uso do computador no processo de comunicação e a forma como esta comunicação é conduzida. Por exemplo, é preciso considerar a dimensão temporal, assíncrona ou síncrona, a qualidade e a quantidade da linguagem produzida pelos participantes; a dimensão social e psicológica, do ponto de vista do aprendiz, considerando a percepção de presença em relação aos participantes do grupo; a dimensão lingüística, a dimensão material, relacionada às propriedades físicas dos equipamentos e por fim, as dimensões individuais, relacionadas aos estilos de aprendizagem dos alunos, que podem requerer o uso de diferentes ferramentas.

Os autores até aqui citados têm como base de suas pesquisas o processo de comunicação e o uso do computador em situações de ensino-aprendizagem, além da preocupação com as teorias de aprendizagem que embasam o processo. Mas, é preciso analisar como acontece o processo de interação nestas situações de comunicação mediada por computador, no ensino em sala de sala.

4- O conceito de interação

No artigo Interação mútua e interação reativa, o pesquisador Alex Primo (2000) apresenta considerações sobre a questão da interatividade em ambientes informáticos, com base em estudos de comunicação interpessoal. O autor faz referências ao modelo

de interação defendido pelas antigas teorias da comunicação que consideravam apenas os aspectos do emissor-receptor em seu modelo, e segundo o qual o sistema computacional provia apenas o feedback ao usuário. Partindo destas considerações o autor pretende discutir o conceito de interatividade, e para isto apresenta o trabalho de outros pesquisadores da área e suas preocupações em relação à elasticidade do tema. Para Primo, “o estudo da relação homem-máquina, da comunicação mediada pelo computador e do conceito de *interatividade* deve partir de estudos que investiguem a interação no contexto interpessoal”. Desta forma ele defende que “*a relação no contexto informático, que se pretende plenamente interativa, deve ser trabalhada como uma aproximação àquela interpessoal*”.

A partir de diferentes conceitos de interação, o pesquisador apresenta uma proposta de estudo que considera a interatividade em ambientes informáticos, em duas formas: a interação mútua e a interação reativa, com o objetivo de contribuir para o debate no campo das novas tecnologias.

Primo (2000), esclarecendo os conceitos de interação mútua e reativa, caracteriza a interação mútua como aquela em que se observa relações interdependentes e processos de negociação. É uma situação em que “cada interagente participa da construção inventiva da interação e são afetados mutuamente, o que não acontece em relação à interação reativa considerada pelo autor como linear e limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta”. O autor as discute a partir das dimensões de: a) sistema: um conjunto de objetos ou entidades que se inter-relacionam entre si formando um todo; b) processo: acontecimentos que apresentam mudanças no tempo; c) operação: a produção de um trabalho ou a relação entre a ação e a transformação; d) fluxo: curso ou seqüência da relação; e) *throughput*: os que se passa entre a decodificação e a codificação, inputs e outputs; f) relação: o encontro, a conexão, as trocas entre elementos ou subsistemas; g) interface: superfície de contato, agenciamentos de articulação, interpretação e tradução.

Segundo Primo, as pesquisas devem definir o foco para efetuar as análises de interação e estes focos podem recair sobre a produção ou sobre a recepção. Em relação à produção: pesquisar o porquê de em uma determinada situação o enunciado ter sido feito de uma forma e não de outra e em relação à recepção, analisar o processo de decodificação e interpretação das mensagens e a reação dos sujeitos, a partir disto. No entanto, para o autor que considera a “interação como “ação entre” e comunicação como “ação comum”, deve-se estudar o que se passa nesse interstício”. E este deve ser o foco

que o pesquisador interessado em interações no processo de aprendizagem, deve utilizar como forma de verificar a influência do processo de interação na sala de aula de línguas, segundo a perspectiva de Siemens (2002), em um debate realizado on line, para quem a interação é fundamental para a eficácia da aprendizagem. Segundo os pesquisadores envolvidos no debate, a interação ocorre quando há influência mútua, o que corrobora os conceitos de Primo (2000). No entanto, eles acrescentam alguns fatores importantes que devem subsidiar a pesquisa em interação na aprendizagem mediada por computador, tais como: identificar o tipo de aprendizagem envolvido, e conseqüentemente, o grau de reflexão e de validação, além do grau de interação exigido.

Além dos fatores citados, que devem nortear as pesquisas sobre interação, Siemens(2002) apresenta ainda os estágios de interação a serem observados e que devem acontecer de forma contínua no processo do aprendizado de línguas:

- Comunicação – conversação, discussão;
- Colaboração – compartilhamento de idéias, trabalhos,pesquisas;
- Cooperação – trabalhos em conjunto, mas cada um com seu próprio objetivo;
- Comunidade – esforço para um fim em comum.

Mas, para se atingir este objetivo Anderson (2002) propõe uma perspectiva interessante sobre a forma de se obter a interação entre os diversos componentes do processo, listados por ele e Garrison (1998) como: professor-aluno, aluno-aluno, professor-conteúdo, aluno-conteúdo. Considerando estes diferentes aspectos, o autor apresenta um diagrama, demonstrativo das modalidades do processo de interação, cuja adaptação é apresentada a seguir, na figura 1.

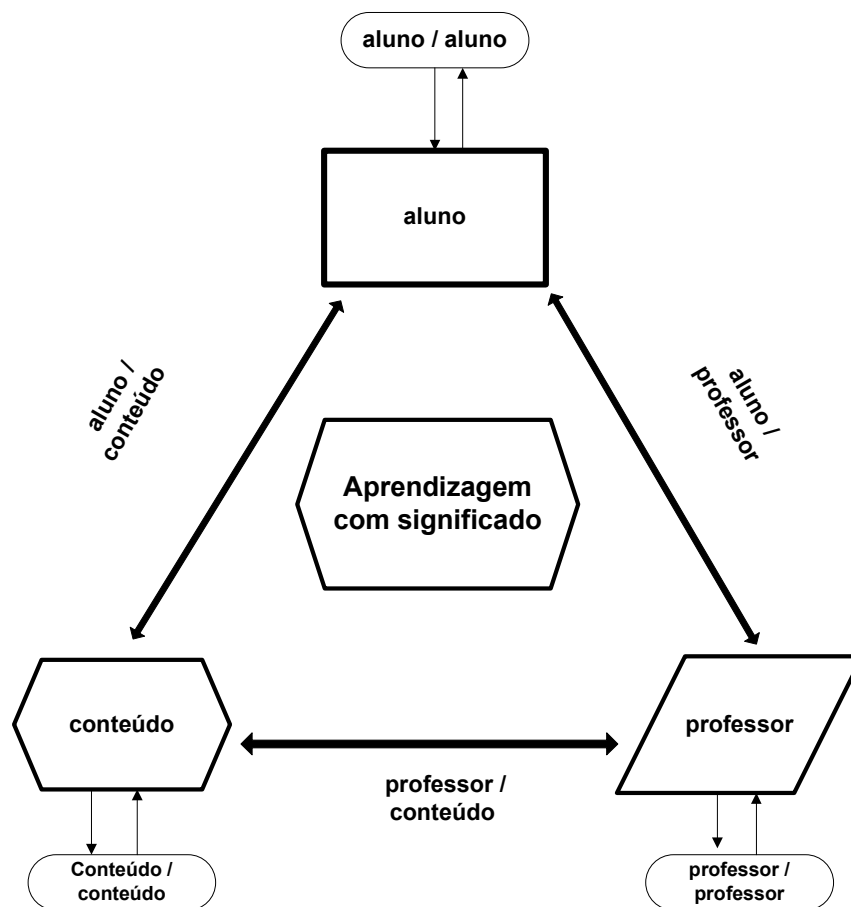


Figura 1 - Adaptação de: Modes of Interaction in Distance Education from Anderson and Garrison, 1998

Este diagrama ilustra o processo de interação em diferentes níveis, de forma interligada. O centro do diagrama é construído com o conceito de aprendizagem significativa. A base do diagrama é composta pelo professor e pelo conteúdo, que se relacionam entre si e entre o aluno. O aluno por sua vez interage com outros alunos, num processo de intercâmbio, da mesma forma que o conteúdo e o professor apresentam relações intercambiáveis. O ponto diferenciado do processo de interação apresentado no diagrama é a apresentação da proposta de interação entre professor/professor. Segundo os autores, esta interação é indispensável no processo de colaboração-capacitação que se refletirá na interação com o aluno, no domínio do conteúdo e contribuirá para a aprendizagem significativa.

As proposições deste diagrama corroboram as pesquisas de Franco (2007) na qual demonstrou-se que as trocas de experiências entre professores, em interações on line, propiciaram aos docentes inserir-se em práticas letradas mediadas por

computador, o que, conseqüentemente, refletiu-se nas práticas pedagógicas de letramento digital e ensino-aprendizagem de língua materna, em diferentes projetos educacionais.

5 -Considerações finais

Neste trabalho demonstramos algumas teorias relacionadas à comunicação e à interação em sala de aula.

Em relação ao processo de comunicação, pode observar que os diferentes enfoques das teorias de comunicação influenciaram o processo ensino-aprendizagem na sala de aula, discutidos por Kaplún(1998): a comunicação como base para a transmissão do conteúdo em que apenas o emissor era o participante e responsável pela transmissão do conhecimento e a comunicação bancária, onde surge o conceito de emissor-mensagem-receptor, mas com um receptor passivo em sala de aula. Estas duas fases podem ser caracterizadas no ensino de língua estrangeira, com o uso de atividades como os drills, e no ensino de língua materna com as atividades que apresentavam no cabeçalho a ordem: siga o modelo. Kaplún(1998) refere-se ainda à comunicação com ênfase em resultados e à comunicação persuasiva, ambas de base behaviorista, período em que a instrução programada utilizada, tanto em língua estrangeira quanto materna, foi permeada por recompensas, desde que o aluno chegasse às respostas esperadas pelo professor. E por fim, a comunicação baseada na seqüência ação-reflexão-ação, que considera a experiência do aluno, quando o papel do professor começa a transformar-se, de instrutor de informações, para mediador na aquisição de conhecimentos.

A comunicação mediada por computador seguiu os mesmos parâmetros: o desenvolvimento dos programas de informática, como apresentado por Warschauer (1996), demonstra que a escola, ao incorporar o uso das tecnologias, utiliza-se das teorias de aprendizagem da mesma forma que se apropriou das teorias de comunicação. Até os anos 70, os programas utilizados, de concepções behavioristas, caracterizou-se como aquele em que uso do computador confundia-se como um tutor, no ensino de línguas. Depois deste período os softwares de autoria começam a ser incorporados ao ensino de língua materna e estrangeira, os quais dependiam da capacitação e disponibilidade de tempo do professor, para que pudesse criar situações de aprendizagem, onde o aluno interagisse, de forma adequada, com o conteúdo e com o professor. Interagir de forma adequada, no processo de aprendizagem é a proposta de

Primo (2000), ao apresentar os conceitos de interação mútua e reativa. Conceitos estes, que diferenciam o tipo de interação em situações de ensino de línguas (materna ou estrangeira) e que o professor precisa considerar ao apresentar uma proposta de trabalho, a partir do uso do computador e considerando ainda, o tipo de abordagem pedagógica a ser utilizado. Ao fazer estas considerações, o professor pode optar por uma interação reativa, situação em que o computador tem a função de tutor, ou definir-se por uma interação mútua, situação em que o aluno interage ao mesmo tempo com a máquina, com o conteúdo e a partir do qual o aluno constrói seu conhecimento e interage com o professor, abordagem que é também apresentada por Anderson (2002). Abordagem esta que considera no processo de interação, o conteúdo, o professor e o aluno de forma inter-relacionada., como demonstrado na figura 1.

As teorias apresentadas neste trabalho, tanto em relação ao uso da comunicação, quanto em relação à interatividade, elementos essenciais ao aprendizado de língua materna ou estrangeira, demonstraram:

- a importância do papel do professor, em relação à escolha de uma base teórica que proporcione situações reais de comunicação-interação no aprendizado de línguas;
- a necessidade de análise das concepções de aprendizagem subjacentes aos processos de interação e à apresentação dos conteúdos;
- a importância de se priorizar a interação entre os elementos envolvidos (professor-aluno-conteúdo) na aprendizagem mediada por computador.
- a necessidade de apresentar situações de aprendizagem de línguas mediada por computador em que ocorram além da comunicação e da interação, a colaboração e a formação de comunidades.

E por último, a importância do professor de línguas interagir, não só com o aluno e o conteúdo, mas também com outros professores, para que os conceitos de cooperação, colaboração e senso de comunidade, atuem como fatores de capacitação-embasamento, letramento digital do docente e, principalmente, na escolha de atividades mediadas por computador, que propiciem o aprendizado de línguas de forma significativa.

6 - Referências Bibliográficas:

Anderson, T., & Garrison, D.R. (1998). Learning in a networked world: New roles and responsibilities. In C. Gibson (Ed.), *Distance Learners in Higher Education*. Madison,

WI.: Atwood Publishing IN: ANDERSON, Terry. **An Updated and Theoretical Rationale for Interaction.**

Disponível em: <http://it.coe.uga.edu/itforum/paper63/paper63.htm>

Acesso: março 2003

_____, Terry. **An Updated and Theoretical Rationale for Interaction.**

Disponível em: <http://it.coe.uga.edu/itforum/paper63/paper63.htm>

Acesso: março 2003

FRANCO, M.F. Comunidade Virtual: ambiente de letramento digital. **Anais do 16º COLE – Congresso de Leitura do Brasil** – Unicamp, julho, 2007

Disponível em : <http://www.alb.com.br/anais16/index.htm>

LEVY, M.;STOCKWELL, G. **CALL dimensions: options in computer-assisted language learning.** Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.cap.4, p.84-109

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista da Famecos**, n. 12, p. 81-92, jun. 2000. Disponível em:

http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/int_mutua_reativa.pdf .Acesso em: março, 2003

_____ Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador. **Educação**, v. XXIV, n. 44, p. 127-149, 2001. Disponível em:

http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/ferramentas_interacao.pdf. Acesso: março 2003

SIEMENS, George,et all. **Interaction.**

Disponível em : <http://www.elearnspace.org/Articles/Interaction.htm>

Acesso em: março 2003

KAPLÚN, Mario. **Una Pedagogía de la Comunicación.** Madrid, Ediciones de la Torre, 1998

WARSCHAUER, M. 1996. Computer-assisted language learning: An introduction. In S.Fotos (Ed.), **Multimedia language teaching** (pp. 3-20). Tokyo: Logos International.

<http://www.gse.uci.edu/person/markw/call.html> . acesso: maio 2005