

## QUADRO DE REFERÊNCIA DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS APLICADO AO ENSINO DE FLE NO JAPÃO

Ghislain MOUTON

Université des Ryûkyûs, Institut français du Japon - Okinawa  
[ghislain.mouton\(at\)institutfrancais.jp](mailto:ghislain.mouton(at)institutfrancais.jp)

Trad. Antonio Carlos XAVIER (Nehte/UFPE)

### 0. Introdução

Em nosso último estudo (Durrenberger & Mouton, 2020 no prelo), lançamos a hipótese de que se um professor de francês como Língua Estrangeira – FLE - no Japão, nativo ou não, apresentasse vídeos do YouTube mostrando professores e alunos de francês utilizando ferramentas relacionadas às TICs<sup>1</sup> (sites de recursos online, aplicativo de smartphone para tradução oral, etc.), isto poderia influenciar significativamente as representações que os alunos japoneses teriam de seu próprio aprendizado de língua estrangeira.

Nossos resultados revelaram que os estudantes, durante os quatro primeiros meses de aprendizagem do francês como língua estrangeira, aumentaram o uso de smartphones, YouTube ou Google Tradutor como ferramentas úteis em suas viagens, assim como revelaram que futuramente poderá haver mais compreensão intercultural.

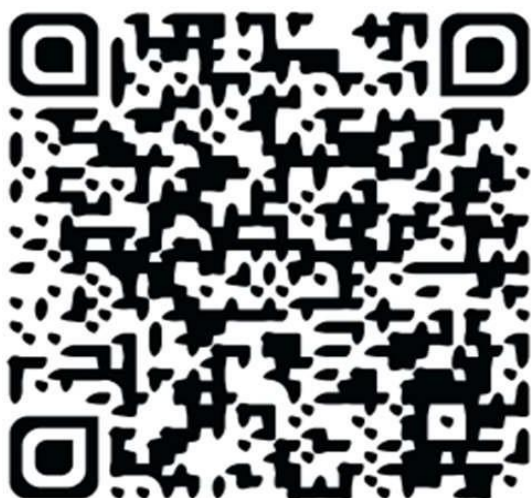
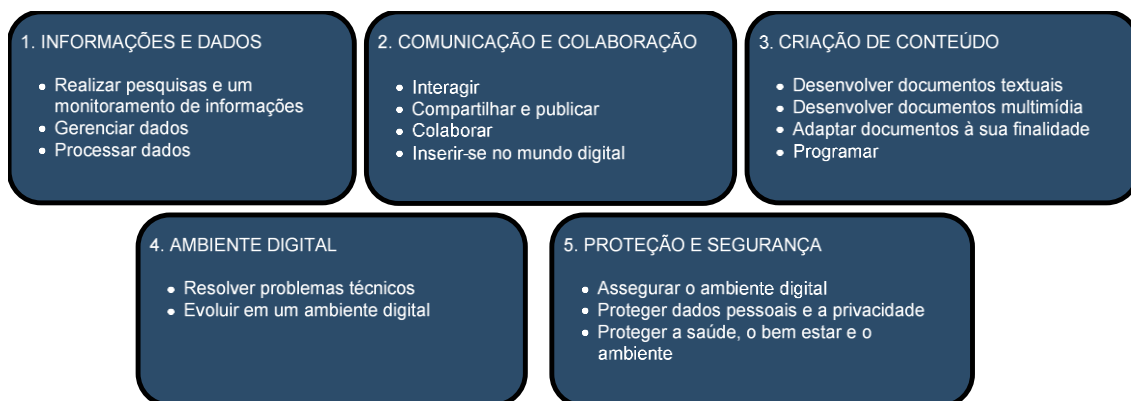
No entanto, várias questões permanecem: certamente devemos avaliar em que medida nossos resultados são influenciados por alguma representação do professor nativo de FLE, criador de TICs, bem como observar em que medida a utilização de ferramentas pedagógicas desenvolvidas durante esta pesquisa podem favorecer o desenvolvimento de habilidades digitais nos alunos. Para tentar responder a este segundo questionamento, este trabalho analisou as aplicações potenciais do *Quadro de Referências de Competências Digitais* em nossos alunos, estudantes japoneses em universidades japonesas, em sua maioria passivos digitais.

---

<sup>1</sup> Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino.

## 1. Quadro de Referência das Competências Digitais

Os Ministérios responsáveis pela Educação Nacional e Juventude, Educação e Ensino Superior e Pesquisa e Inovação elaboraram um quadro de referência para avaliar as competências digitais, inspirado no quadro europeu (DIGCOMP 2.1), válido do ensino fundamental à universidade. Esta relação de referenciais nacionais e europeus visa facilitar a mobilidade de alunos, estudantes e profissionais. Aplicado desde outubro de 2019, o *Quadro de Referências de Competências Digitais* define 16 habilidades digitais esperadas em 5 domínios de competência (Figura 1).



Esse quadro propõe oito níveis de domínios progressivos das habilidades para alunos do ensino médio, ensino superior e educação de adultos. Os níveis de proficiência de 1 a 5 são direcionados especialmente para alunos do ensino fundamental e médio. Em relação aos oito níveis de domínio de habilidades digitais, eles são definidos como na tabela acessível através deste código QR, na página 6/82 do Documento de suporte e implementação do *Quadro de Referências de Competências Digitais*.

## 2. Estudantes japoneses abertos às TICEs?

A Geração Z nasceu em um mundo onde computadores, internet, smartphones e tablets são onipresentes e ocupam um lugar central na vida cotidiana. Essa

geração de alunos, obviamente, parece disposta a usar as TICEs para aprender línguas estrangeiras. Esses alunos são nativos digitais que "já se comunicam fora da sala de aula com as TICEs, e agem, inevitavelmente, como atores que se apropriam de sua aprendizagem, desde cedo" (Guichon, 2012).

No entanto, vemos que as ações básicas necessárias ao bom funcionamento de uma aprendizagem por meio das TICEs não são dominadas, nem percebidas como intuitivas. Notamos, na verdade, que: salvar um documento em um smartphone, navegar por hashtag ou por rótulo (tag), ou mudar o navegador para acessar certas funções HTML5<sup>2</sup>, raramente são habilidades que os alunos dominam. Eles estão acostumados a manusear, diariamente, alguns aplicativos limitados principalmente ao consumo de vídeo, música e redes sociais. Esses nativos digitais, também ditos ingênuos digitais (Le Deuff, 2011), nos parecem mais passivos digitais acomodados em seus hábitos.

Considerando essa observação, desenvolvemos recursos educacionais digitais no YouTube, na forma de vídeos curtos (Durrenberger & Mouton, 2019), e usamos brevemente, em nossos cursos, um aplicativo de reconhecimento de voz<sup>3</sup> para a prática de produção e compreensão oral, bem como um aplicativo de mensagens instantâneas<sup>4</sup> para facilitar trocas e interações entre o professor e seus grupos de alunos.

### **3. Análise estatística de 105 estudantes universitários japoneses iniciantes**

Por falta de espaço, apresentaremos aqui apenas os resultados da análise das respostas quantitativas à enquete sobre competências digitais dos alunos.

#### **3.1 Metodologia**

Realizamos uma pesquisa com 105 alunos iniciantes de FLE (54 garotos, 51 garotas, com idades entre 18 e 22 anos) de duas universidades japonesas localizadas na cidade de Okinawa. A pesquisa foi realizada após o exame final do segundo semestre e todos os participantes nos informaram anonimamente seu sexo e idade<sup>5</sup>. Todos os informantes estudaram francês por dois semestres<sup>6</sup> como não especialistas, com o mesmo professor, usando as TICEs mencionadas na parte 2.

---

<sup>2</sup> Por exemplo, a questão do reconhecimento vocal (quando se utiliza o Google Tradutor no computador) em um navegador como Safari ou Mozilla Fire-Fox: ainda que rodando no Wordpress ou Moodle, a função de reconhecimento de voz permanece exclusiva do navegador Chrome.

<sup>3</sup> Google Tradutor

<sup>4</sup> LINE.

<sup>5</sup> 1 : 18 anos, 2 : 19 anos, 3 : 20 anos, 4 : 21 anos, 5 : + de 22 anos. Meia-idade : 2,58 (n=105).

<sup>6</sup> Segunda-feira, 03 de fevereiro de 2020.

### 3.2 Conteúdo da pesquisa

A primeira parte da pesquisa consistiu em duas questões de múltipla escolha:

Q1. Qual aplicativo ou rede social você usa no dia a dia?

Q2. Qual aplicativo ou rede social você usaria se o objetivo fosse aprender uma língua estrangeira?

As alternativas para as múltiplas escolhas foram: Twitter, Instagram, YouTube, Facebook, TikTok, LINE, Google Translate, WhatsApp.

A segunda parte da pesquisa consistiu em três perguntas. Os participantes marcariam o número que melhor correspondesse à representação de suas habilidades digitais, em uma escala de satisfação do tipo Likert, variando de (1) "nível muito baixo" a (6) "nível muito alto"<sup>7</sup>.

Q3. Em seu dia a dia, como você avaliaria seu nível geral de competência digital? (Resposta de 1 a 6)

Q4. Das 6 habilidades digitais a seguir<sup>8</sup>, como você avaliaria seu nível de domínio? (Resposta de 1 a 6)

1. Realizar pesquisas (domínio de competência: saber buscar informações e dados)
2. Processar e salvar dados (domínio de competência: saber armazenar informações e dados)
3. Interagir (domínio de competência: saber se comunicar, compartilhar e colaborar)
4. Desenvolver documentos textuais (domínio de competência: saber criar conteúdos textuais)
5. Desenvolver documentos multimídia (domínio de competência: saber criar conteúdo em formato de fotografia, vídeo e áudio)
6. Resolver problemas técnicos (domínio de competência: saber solucionar dificuldades no ambiente digital)

Q5. Nas redes sociais que você geralmente usa, que tipo de dados você prefere entre os três tipos a seguir? (Resposta de 1 a 6: 1. "Eu não gosto" a 6. "Gosto muito de usar este tipo de recurso")

---

<sup>7</sup> Usamos uma divisão simplificada de 6 níveis de domínio de habilidade (em comparação com o apresentado na parte 1.) retirado do quadro europeu (DigComp 2.1): nível 1 (A1) novo, nível 2 (A2) exploradores, entusiastas de nível 3 (B1), profissionais de nível 4 (B2), especialistas de nível 5 (C1) e pioneiros de nível 6 (C2). As palavras-chave em itálico, que qualificam os diferentes níveis de proficiência, não foram explicitamente comunicadas aos alunos durante a pesquisa.

<sup>8</sup> Para não sobrecarregar a pesquisa e realizar uma análise o mais abrangente possível, realizamos uma seleção de seis habilidades digitais entre as dezesseis que constituem a estrutura, cobrindo cinco das seis áreas de especialização apresentadas neste último.

Os dados de "texto" – Os dados de "foto" – Os dados de "vídeo".

### 3.3 Resultados e análise

Os resultados obtidos em nossa análise foram os seguintes:

Para a pergunta Q1, os alunos responderam que usam em seu cotidiano principalmente: LINE (98/105) > YouTube (92/105) > Instagram (83/105) > Google Tradutor (81/105) > Twitter (68/105), depois usam bastante Facebook e TikTok (16/105 cada), e, finalmente, muito raramente, o WhatsApp (4/105).

Na sequência, para a pergunta Q2, os participantes declararam preferir usar para aprender uma língua estrangeira o Google Tradutor (87/105) e YouTube (69/105), seguido de Instagram (35/105) > LINE (28/105) > Twitter (20/105) e, finalmente, TikTok (6/105), Facebook (5/105) e WhatsApp (3/105).

Esses resultados refletem principalmente o forte entusiasmo dos jovens japoneses pelo aplicativo de mensagens instantâneas LINE e, em segundo lugar, o baixo interesse por aplicativos novos ou pouco conhecidos no Japão como TikTok e WhatsApp. Podemos, ver, então, que os alunos geralmente preferem usar, tanto no dia a dia quanto para estudar uma língua estrangeira, "dados de vídeo" do Youtube > "dados de fotos" > "dados de texto" (pelo Twitter).

Enfim, podemos notar a influência da escolha das ferramentas digitais introduzidas pelo professor no curso: os alunos parecem ter se apropriado do YouTube e do Google Tradutor, tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Em relação à questão Q3, os alunos avaliaram a abrangência de seu nível de habilidades digitais em 3,26/6 e 5/8 seu nível de competências digitais definidas pelo *Quadro de Referência de Competências Digitais*.

Alguns dos alunos japoneses já conseguem implementar práticas avançadas em novas situações para eles e escolher uma abordagem apropriada para alcançar seus objetivos (nível 5 do Quadro)? A paixão do professor, que motiva todos nós docentes, tenderia a nos fazer responder "sim" a esta pergunta. No entanto, a razão deve nos estimular a fazermos também a seguinte pergunta: "os novos estudantes japoneses de FLE realmente ultrapassaram o nível crítico de autonomia, definido nos níveis mais baixos 3 e 4 do *Quadro de Referência de Competências Digitais*? A resposta a esta pergunta será objeto de nossa próxima análise em pesquisa futura.

Em resposta à pergunta Q4, nossos informantes afirmaram que avaliam em detalhes seu nível de habilidades digitais na seguinte ordem decrescente:

Realizar uma pesquisa (4.04/6) > Processar e salvar dados (3.54/6) > Resolver problemas técnicos (3.42 / 6) > Interagir (3.41/6) > Desenvolver documentos textuais (2.95 / 6) > Desenvolver documentos multimídia (2.86/6).

Esses resultados coincidem com os de Durrenberger & Mouton (2019) no que se refere ao aspecto passivo por vezes observado em aprendizes FLE japoneses, que admitem ter dificuldade em desenvolver conteúdo multimídia ou textual. Por outro lado, eles avaliaram em um nível relativamente alto seu domínio no campo das informações e habilidades de dados, o que sugere que não seriam passivos em todos os domínios de competências digitais. Esses resultados também serão objeto de análise posterior em pesquisas futuras.

Por fim, as respostas à pergunta Q5 nos permitiram cruzar e confirmar os resultados obtidos para a questão Q1, a saber: os alunos afirmaram preferir usar, em lugar de suas redes sociais, "dados de vídeo" (4,8 / 6) > "dados de fotos" (4,48 / 6) > "dados de texto" (3,96). Tais resultados também podem ser resumidos da seguinte forma: em uma escala de preferência, os alunos japoneses iniciantes de FFL, em relação às redes sociais e outras plataformas digitais, preferem = YouTube > Instagram > Twitter.

#### **4. Conclusão**

No ano de 2020, duramente atingido pelas restrições impostas a todos nós pela Covid-19 em nossas práticas de ensino e em nossos relacionamentos com os alunos japoneses de FLE, perguntas sobre habilidades digitais e sua aprendizagem passaram a ocupar o centro dos debates. Estamos convencidos de que uma aplicação eficaz do *Quadro de Referência de Competências Digitais* para aprender e ensinar francês como língua estrangeira no Japão poderia trazer respostas a muitas questões relacionadas às TICEs, num futuro muito próximo.

#### **Referências Bibliográficas**

- Carretero, S., Vuorikari, R. & Punie, Y. (2017). «DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use », EUR 28558 EN, [En ligne]. doi:10.2760/38842.
- Éduscol. « Cadre de référence des compétences numériques ». Mise à jour en octobre 2019.
- Site du Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, [En ligne : <https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competences-numeriques.html>], consulté le 2 mai 2020].
- Durrenberger, V., & Mouton G. (2019). « Pour favoriser l'apprentissage des natifs numériques : le professeur Youtubeur », *Revue des rencontres pédagogiques du Kansai*, vol. XXXIII : 52-56.
- Guichon, N. (2012). *Vers l'intégration des TIC dans l'enseignement des langues*. Paris : Les éditions Didier.
- Le Deuff, O. (2011). *La formation aux cultures numériques : une nouvelle pédagogie pour une culture de l'information à l'heure du numérique*. Fyp éditions, [En ligne]. 978-2-916571- 54-6.