

## METÁFORAS EM UM RELATO DE APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL

Fernanda Silva Costa (Universidade Federal de Minas Gerais).\*

**RESUMO:** Baseado na Teoria da Metáfora Conceptual (LAKOFF, JOHNSON, 1980), este trabalho apresenta a análise de um relato de aprendizagem de tecnologia digital. Seu objetivo é primordialmente analisar a narrativa construída e, por meio dela, as construções linguísticas utilizadas que podem representar metáforas conceptuais. Desse modo, este trabalho pretende contribuir aos estudos linguísticos que tratam a linguagem como índice do processamento cognitivo humano. A análise apresentada traz conceptualizações de tecnologia digital e da experiência de aprendizagem do sujeito, demonstrando a prevalência de viagem como domínio fonte da conceptualização de aprendizagem de tecnologia digital e gerando, por fim, a metáfora conceptual APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL É UM PASSAPORTE.

**Palavras-chave:** narrativas de aprendizagem; metáforas conceptuais; tecnologia digital; pesquisa narrativa.

### 1 Introdução

A metáfora no pensamento como sistema considera os processos cognitivos realizados na conceitualização das experiências humanas. Esses processos são, basicamente, de reconhecimento (compreensão), interpretação e apreciação, conforme propôs Gibbs (1999). Assim, a metáfora, considerada no pensamento como sistema, é compreendida como um trabalho cognitivo inconsciente que baseia os processamentos cognitivos realizados pelos seres humanos, representações mentais em que um domínio semântico é compreendido a partir de um mapeamento que o relaciona a outro. Há, assim, a interação de pelo menos dois domínios, compreendidos como alvo e fonte.

Em virtude disso, o estudo de metáforas conceptuais permite compreender um pouco mais sobre como a mente humana opera e como as representações mentais guiam a maneira com que os indivíduos realizam suas atividades e compreendem suas experiências. Baseado nisso, este trabalho apresenta uma análise de um relato de aprendizagem de tecnologia que buscou interpretar quais metáforas conceptuais guiam a compreensão do enunciador sobre o tema.

### 2 Referencial Teórico

A análise do relato contido no item Anexo deste trabalho baseia-se em estudos sobre metáforas conceituais e é pautada, sobretudo, nos trabalhos de Lakoff e Johnson (1980). Estes autores abordam que nosso sistema cognitivo interpreta os fatos do mundo a partir de metáforas, apontando que estas não se restringem apenas a construções sintáticas que geram um efeito semântico nem a um meio poético restrito à função lúdica da linguagem. Parece, portanto, que as representações mentais constituem-se fundamentalmente de metáforas, o que condiz com a teoria de Turner (1996) de que o pensamento humano é estruturado por narrativas. Conforme elabora Gomes Junior (2016, p.194),

A análise metafórica configura-se, portanto, como uma ferramenta metodológica eficiente para acessar os conceitos de aprendizes sobre fatores referentes ao ensino e à aprendizagem. Além disso, esse é um tipo de análise indireta, ou seja, em vez de perguntar diretamente como os aprendizes percebem o ensino e a aprendizagem,

analisa-se a constelação de metáforas. É a partir delas que o pesquisador, indireta e indutivamente, percebe como os participantes realmente enxergam o processo.

Como este trabalho propõe a análise de um relato de aprendizagem de tecnologia digital, é importante ressaltar que a noção adotada é a formulada por Ribeiro:

Tecnologia digital é um conjunto de tecnologias que permite, principalmente, a transformação de qualquer linguagem ou dado em números, isto é, em zeros e uns (0 e 1). Uma imagem, um som, um texto, ou a convergência de todos eles, que aparecem para nós na forma final da tela de um dispositivo digital na linguagem que conhecemos (imagem fixa ou em movimento, som, texto verbal), são traduzidos em números, que são lidos por dispositivos variados, que podemos chamar, genericamente, de computadores. Assim, a estrutura que está dando suporte a esta linguagem está no interior dos aparelhos e é resultado de programações que não vemos. Nesse sentido, tablets e celulares são microcomputadores.

### 3 Metodologia

O presente trabalho dispõe-se a analisar um relato de aprendizagem de tecnologia digital. Este foi elaborado a partir da resolução de questões em uma entrevista estruturada, na qual o entrevistado (Henrique Lins, 27 anos, doravante HL) foi instruído a responder naturalmente e da maneira que julgasse mais confortável as perguntas que lhe eram feitas. Essa instrução foi dada para que o participante não se preocupasse com correções gramaticais e afins – o que frequentemente ocorre quando se sabe que a entrevistadora é graduada em Letras - e transpusesse em palavras as suas operações mentais da forma como naturalmente lhe vinham.

O documento ora analisado resulta, pois, da transcrição desta entrevista, gravada em maio de 2018. Marcas de oralidade ou que acusam formulações mentais, como a retomada do tópico temático mesmo após já tê-lo apresentado, os itens dêiticos, a repetição de termos, e operações linguísticas semelhantes, próprias à oralidade, foram preservadas, visto que poderiam colaborar para a análise da conceptualização da aprendizagem feita pelo indivíduo.

Para analisar o relato foi necessário, antes, o suporte teórico dos textos e das discussões propostas durante a disciplina Metáforas de ensino e aprendizagem, ofertada na grade curricular do primeiro semestre de 2018 do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da UFMG e ministrada pelos docentes Dr. Ronaldo Corrêa Gomes Junior e Dra. Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva.

### 4 Análise de dados

Como analisaram Gomes Junior (2016) e Paiva e Gomes Junior (2015), a metáfora APRENDIZAGEM É VIAGEM é recorrente em análises de narrativas sobre o processo de ensino e aprendizagem. Essa metáfora também é recorrentemente encontrada neste relato e parece guiar grande parte das outras metáforas que o compõem.

Dessa forma, A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL É UMA VIAGEM é a principal conceptualização metafórica deste relato e pode ser percebida pela utilização frequente de termos pertencentes a este esquema imagético, como “barreiras”, “fronteiras” e “conhecer”. Além disso, há a explícita comparação à noção de viagem no trecho: “*Eu sou um entusiasta [da tecnologia digital], com certeza, devido às possibilidades. [Ela] amplia as possibilidades, os horizontes. Eu, por exemplo, que nunca fui muito de viajar e só tive uma pequena oportunidade de viajar para fora do Brasil... e aí você tem a oportunidade de praticamente... se a gente não tem a experiência completa por não estar lá, a gente tem uma coisa muito próxima dessa experiência, em conhecer essas cidades*”.

A noção de viagem, por sua vez, pressupõe o esquema Origem – Percurso – Destino. Os índices linguísticos encontrados no relato permitem a interpretação de que origem, percurso e destino são elementos conceptualizada pelo participante como semelhantes, a partir de certa

noção de uma viagem cuja origem e cujos percurso e destino estão em si mesmos, ou seja, em uma viagem contínua, semelhante à própria vida. Assim, tem-se, como metáfora subjacente, A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL É UMA VIAGEM SEMELHANTE À VIDA.

O trecho *“eu imaginaria assim: realmente uma criança se apaixonando cada vez mais pelas possibilidades que a tecnologia traz”*, gerado pelo enunciador do relato como resposta à solicitação de narrar a história com a tecnologia, é particularmente interessante e parece corroborar o esquema supracitado. Nele parece também haver a identidade metaforizada do enunciador como uma criança em processo de descoberta do que forma a sua vida – o que é reforçado pelo trecho *“eu acho difícil falar também porque a minha geração é uma geração que já nasceu com isso”*, em que há a ideia de que o nascimento do enunciador é simultâneo à presença da tecnologia em sua realidade. A noção de “vida” relacionada à tecnologia está também presente no trecho *“a nossa vida acaba ficando um pouco controlada [pela tecnologia] de certa forma”*, apesar de aqui existir o processamento metonímico de personificação da tecnologia como agente.

Marcas linguísticas do relato são, contudo, indícios de que a conceptualização de viagem, além de conter a metáfora de viagem como vida, é mais específica. Ela, possivelmente, poderia ser expressa como A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL É UMA VIAGEM DE DESCOBERTA. O enunciador parece se perceber como um explorador da tecnologia digital: algo conhecido, que faz parte de sua vida, mas que pode constantemente lhe surpreender (*“por mais que conheça tecnologia, a gente não para de ser surpreendido”*; *“quanto mais surpreso a gente acaba ficando com essas novas tecnologias, mais a gente traz os resultados delas para o nosso cotidiano...”*). Essa exploração relaciona-se também à identidade do enunciador como uma criança frente à tecnologia, conforme anteriormente mencionado. O uso recorrente do verbo *“conseguir”* durante o relato parece reforçar e denotar essa conceptualização. A exploração se dá, no entanto, em um contexto de afetividade: o enunciador utiliza o verbo *“apaixonar-se”* para referir-se à sua relação com a tecnologia e também relata que conseguiu *“muita informação através da Internet mais diretamente”*. Essa afetividade serve para marcar a proximidade existente entre o enunciador e a tecnologia.

A análise do trecho *“para mim era muito interessante estar mexendo, fuçando, aprendendo a fazer isso ou aquilo. Mais recentemente, eu acabei estudando na Faculdade de Arquitetura alguns softwares de diagramação, etc, tive algumas aulas, e na minha área também de trabalho, que é áudio-tecnologia, eu acabei tendo algumas aulas de uns softwares específicos de áudio. Além desses, o resto eu aprendi na Internet, os softwares que eu acabo usando mais (...)”* parece denotar A TECNOLOGIA É UMA COISA TRANSFORMÁVEL E DE QUE SE FAZ USO. O verbo *“mexer”* representa movimento, enquanto *“fuçar”* pode ser definido como o ato de mexer em alguma coisa à procura de algo. *“Aprender a fazer isso ou aquilo”*, por sua vez, denota a noção de construção. *“Usar”* é um verbo regularmente empregado em construções com objetos inanimados. Tem-se, portanto, índices da conceptualização A TECNOLOGIA É UMA COISA TRANSFORMÁVEL E DE QUE SE FAZ USO.

Cabe ressaltar que a tecnologia é recorrentemente metaforizada no relato como coisa e também como lugar (o enunciador refere-se a ela como *“lugar”* e também *“plataforma”*). Essa mistura de relações conceptuais parece ser efeito da metáfora A TECNOLOGIA É UM PASSAPORTE. Este, apesar de ser uma coisa, é relativo a lugar, já que inicia a viagem e nele são marcados os lugares por onde o viajante passa. Do mesmo modo, a tecnologia é a ferramenta e o lugar que possibilita ao indivíduo romper barreiras e fronteiras. Por isso, por essa conceptualização intrínseca desse objeto à noção de *“lugar”*, é que se pode justificar a recorrência simultânea da conceptualização da tecnologia enquanto lugar e coisa.

Diferentemente dos dados encontrados por GOMES JUNIOR e PAIVA (2015), no trabalho Viagens de aprendizagem: um estudo de metáforas em narrativas de aprendizagem de

inglês, neste relato parece não existir a noção de CONDUTOR como alguém externo. O aprendiz de tecnologia é o viajante e condutor de sua viagem, uma vez que se percebe como autodidata em uma aprendizagem por ele definida como intuitiva: “*A minha aprendizagem da tecnologia digital foi totalmente... No âmbito geral, ela foi bastante intuitiva. Eu nunca estudei isso, mas foi uma experiência meio laboratorial, então, na tentativa e erro, eu acabei aprendendo (...)*”. Essa identidade do aprendiz é corroborada pela ideia de que A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL É UMA VIAGEM DE EXPLORAÇÃO, afinal, o explorador é também o condutor de sua exploração, mas esta é, em grande parte, conduzida naturalmente, ao acaso e por acontecimentos diversos imprevisíveis.

Parece existir também a metáfora conceptual de que A TECNOLOGIA DIGITAL É UM PROCESSO EM SI. Isso pode ser afirmado pela análise do trecho “*mas a gente traz os resultados delas [das tecnologias] para o nosso cotidiano*”, “*a nossa vida acaba ficando um pouco controlada de certa forma. Mas eu acho que também é uma coisa positiva, assim... a gente sempre acha e espera que uma tecnologia venha para ajudar e, de alguma forma, para melhorar o nosso dia a dia*” e “*pelas possibilidades que a tecnologia traz. Eu acho que a tecnologia é muito inspiradora*”. Ora, somente o que é vivo pode atuar como agente de uma frase, gerando resultados, ajudando, inspirando e melhorando algo.

Em virtude disso, é possível pensar que o condutor da viagem, além do próprio enunciador, cuja identidade metaforizada parece corresponder a de viajante explorador e, portanto, a de condutor, é também aquilo sobre o que se aprende (a tecnologia). O trecho “*O mais negativo é a exposição que você acaba tendo, sendo obrigado a ter um tipo de exposição na sua vida que talvez você não queira tanto. Talvez por uma imposição social você tenha que participar desses meios, como redes sociais, etc.*”, por sua vez, gera outros efeitos à relação de afetividade metaforizada pelo enunciador quanto ao processo (presente no uso do verbo apaixonar-se, por exemplo), bem como à noção de liberdade que permeia seu relato. Parece existir, portanto, uma relação dual que fundamenta e também é resultado da conceptualização da metáfora A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL É UMA VIAGEM: a ideia de que ela permite a liberdade, mas também gera limitação (“*a nossa vida acaba ficando um pouco controlada [pela tecnologia] de certa forma*”; “*(...)sendo obrigado a ter um tipo de exposição na sua vida que talvez você não queira tanto. Talvez por uma imposição social você tenha que participar desses meios, como redes sociais, etc.*”). Disso resulta, então, as metáforas conceptuais antitéticas: A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL É LIBERTADORA e A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL APRISIONA.

## 5 Considerações finais

A partir da análise interpretativa da entrevista (integralmente publicada no item 7 deste trabalho), buscou-se gerar compreensão sobre como o participante da pesquisa conceptualiza sua aprendizagem de tecnologia digital. Inserida no âmbito da Teoria da Metáfora Conceptual, esta análise evidenciou a associação do domínio viagem como fonte para a conceptualização da noção de aprendizagem de tecnologia digital.

## 6 Referências bibliográficas

FAUCONNIER, G. & TURNER, M. (2002). **The Way We Think**. New York: Basic Books.  
 GIBBS, R. W. Jr. (1999). **Taking metaphor out of our heads and putting it into the cultural world**. In: GIBBS, R. W. Jr. & STEEN, G. J. *Metaphor in Cognitive Linguistics*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

GOMES JUNIOR, R. C. **Os aprendizes são viajantes: identidades metaforizadas de estudantes de inglês de Hong Kong e Belo Horizonte.** *Scripta*, v. 20, n. 40, p. 193-211, 2016. Disponível

em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/scripta/article/view/13983>. Acesso em 11 de maio de 2018.

LAKOFF, G; JOHNSON, M. **Metaphors we live by.** University of Chicago Press, 1980/2003. (capítulos 1, 2 e 3). Disponível em: <http://shu.bg/tadmin/upload/storage/161.pdf>.

PAIVA, V.L.M.O.; GOMES JUNIOR, R. C. **Viagens de aprendizagem: um estudo de metáforas em narrativas de aprendizagem de inglês.** *Signo*. Santa Cruz do Sul, v. 41, n. 70, p. 155-165, jan./jun. 2016. Disponível

em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/5752>. Acesso em 05 de maio de 2018.

RIBEIRO, A. E. **Glossário CEALE:** Verbete Tecnologia Digital. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/tecnologia-digital>. Acesso em 05 de maio de 2018.

TURNER, Joan. **Turns of phrase and routes to learning: the journey metaphor in educational culture.** *Intercultural Communication Studies*, v.vii, n.2, p. 23-35, 1997-8. Disponível em: <http://www.uri.edu/iaics/content/1997v7n2/03%20Joan%20Turner.pdf>. Acesso em 05 de maio de 2018.

## 7 Anexo: A entrevista na íntegra

### **Entrevistadora: Descreva a sua aprendizagem de tecnologia digital.**

ML: A minha aprendizagem da tecnologia digital foi totalmente... No âmbito geral, ela foi bastante intuitiva. Eu nunca estudei isso, mas foi uma experiência meio laboratorial, então, na tentativa e erro, eu acabei aprendendo, mas como eu sempre fui um entusiasta na área da tecnologia, para mim era muito interessante estar mexendo, fuçando, aprendendo a fazer isso ou aquilo. Mais recentemente, eu acabei estudando na Faculdade de Arquitetura alguns softwares de diagramação, etc, tive algumas aulas, e na minha área também de trabalho, que é áudio-tecnologia, eu acabei tendo algumas aulas de uns softwares específicos de áudio. Além desses, o resto eu aprendi na Internet, os softwares que eu acabo usando mais, foram videoaulas, principalmente na plataforma do Youtube que é uma plataforma que eu uso muito para novos conhecimentos, para aprender a mexer nesses softwares e em diversas outras coisas.

### **Entrevistadora: Onde e como foi o seu primeiro contato com a tecnologia digital?**

ML: Onde e como? Tecnologia Digital? Nossa! Acho que foi com o vídeo game, né, quando eu tinha ali pelos meus sete anos, que eu ganhei o supernitando, o vídeo game, acho que esse foi meu primeiro contato com tecnologia digital.

### **Entrevistadora: E em relação a computadores e outras tecnologias digitais?**

ML: Com computador... o primeiro computador que a gente teve lá em casa, foi mais ou menos nessa mesma época. Eu tinha por volta de seis ou sete anos e meu pai comprou um computador para casa, mas como eu era muito novo, eu não tinha muito o hábito de mexer no computador a não ser para fazer desenhos no programa Paint, ou então jogar algum joguinho.

### **Entrevistadora: O que a tecnologia significou para você?**

ML: Eu sempre achei um negócio muito interessante, assim, por não ter barreiras, e a gente, por mais que conheça tecnologia, a gente não para de ser surpreendido e tal, essa sensação é muito interessante, de não ver fronteiras mesmo para a tecnologia.

### **Entrevistadora: E essa impressão continua até hoje?**

ML: Acho que essa impressão é maior ainda porque, quanto mais surpreso a gente acaba ficando com essas novas tecnologias, mais a gente traz os resultados delas para o nosso cotidiano, para a nossa rotina, para o nosso dia a dia, e mais a gente, sei lá, mais a gente espera, a nossa vida acaba ficando um pouco controlada de certa forma. Mas eu acho que também é uma coisa positiva, assim... a gente sempre acha e espera que uma tecnologia venha para ajudar e, de alguma forma, para melhorar o nosso dia a dia.

**Entrevistadora: E o que significa para você usar tecnologia digital?**

ML: Hoje em dia, estar conectado é até uma questão social, pelas questões das redes sociais, a gente acaba socializando muito através desse tipo de software e aplicativo, etc, eu acho que significa para mim a rotina, antigamente a gente via muito como lugar de conhecimento e tal, mas hoje virou, não é que deixou de ser um lugar de conhecimento e de informação, mas hoje virou algo da rotina mesmo. Antigamente as pessoas tinham o hábito de acordar e, durante o café da manhã, lerem as notícias do dia, ou então ligadas à TV. Hoje em dia eu me vejo cada vez mais acordando, pegando o celular e vendo notícias em sites de notícias, sites de esportes, notícias de esportes, variadas, e até o entretenimento mesmo, até o jeito de usufruir entretenimento mudou. Então, eu vejo como realmente parte da rotina.

**Entrevistadora: Que mudanças a tecnologia trouxe para a sua vida?**

ML: Eu acho difícil falar também porque a minha geração é uma geração que já nasceu com isso, com esse *boom* da tecnologia já dentro de casa, computador dentro de casa, então acho difícil pensar o que mudou. Realmente não sei responder.

**Entrevistadora: Quais são seus sentimentos em relação à tecnologia?**

ML: Eu sou um entusiasta, com certeza, devido às possibilidades. Amplia as possibilidades, os horizontes. Eu, por exemplo, que nunca fui muito de viajar e só tive uma pequena oportunidade de viajar para fora do Brasil... e aí você tem a oportunidade de praticamente... se a gente não tem a experiência completa por não estar lá, a gente tem uma coisa muito próxima dessa experiência, em conhecer essas cidades. Até uma questão de conhecimentos, hoje em dia não existe mais aquela barreira, principalmente, quando se diz a conhecimento de software. Então, se você quer trabalhar com vídeo, mesmo você não sabendo nada de vídeo, mas você tem um lugar como é o Youtube que em poucos minutos você consegue ao menos ter um conhecimento básico de como trabalhar com esse software, com o pacote Office também. Você consegue aprender muita coisa, e, até na minha área da música, a gente vê muita coisa, muito conteúdo realmente enriquecedor na área musical de metodologias, de capacitação para professores.

**Entrevistadora: E quais foram as experiências mais positivas e mais negativas em relação à tecnologia digital?**

ML: Acho que as mais positivas foram essas que têm a ver com conhecimento. Aprendi muita coisa sobre áudio e tecnologia, que é a área em que eu atuo hoje, através de conteúdo da Internet, como capacitação para professor de canto e outros materiais. Inclusive, para meu artigo científico que eu publiquei, eu consegui muita informação através da Internet mais diretamente. O mais negativo é a exposição que você acaba tendo, sendo obrigado a ter um tipo de exposição na sua vida que talvez você não queira tanto. Talvez por uma imposição social você tenha que participar desses meios, como redes sociais, etc.

**Entrevistadora: Se você pudesse narrar a sua história em relação à tecnologia digital, como você narraria?**

ML: Eu diria que eu sou... Eu imaginaria assim: realmente uma criança se apaixonando cada vez mais pelas possibilidades que a tecnologia traz. Eu acho que a tecnologia é muito inspiradora.

