

TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: DIÁLOGOS NO PROJETO DE EXTENSÃO *COMMUNICATION CAFÉ*

Carlos Alberto Pereira¹

Clarissa Costa e Silva²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo relatar e discutir a experiência de criação de uma plataforma para a prática da pronúncia em inglês, a partir do trabalho de um aluno do curso de graduação em Ciência da Computação e das experiências de uma professora universitária, coordenadora do projeto de extensão *Communication Café*, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Por meio deste trabalho e dos relatos descritos, esperamos poder suscitar mais discussões na área de ensino de língua estrangeira e tecnologia e, também, mais ações no sentido de criação de ferramentas tecnológicas para a prática da oralidade em língua inglesa. Sabemos que, apesar de a língua inglesa ser ofertada em escolas regulares de ensino no Brasil, conforme encontramos nos PCNs+(BRASIL, 2000), muitas vezes a prática da oralidade em inglês não é trabalhada e, portanto, boa parte dos alunos egressos dessas escolas não usam a língua oralmente. Com o advento dos recursos tecnológicos e móveis, entretanto, vemos nessa possibilidade uma forma de buscarmos preencher essa lacuna e propiciar a oportunidade de prática oral da língua inglesa a esses alunos. Portanto, este estudo se encontra na área de ensino de línguas agregado às possibilidades tecnológicas de nossa sociedade e visa trazer uma reflexão sobre esse assunto.

Palavras-chave: Ensino de inglês. Tecnologia. Prática da oralidade. *Communication Café*.

ABSTRACT

This article aims at reporting and discussing the experience of creating a platform for English oral practice, based on the perspective of a Computer Science undergraduate and on the experiences of a university professor, coordinator of a project called *Communication Café*, at Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). From this study and the reports presented, we hope to promote more discussions in the area of foreign language teaching and technology, and also more actions in the sense of creating more technological tools for the practice of English speaking skills. Despite the fact that English is taught in regular schools in Brazil, as we find in PCNs+ (BRASIL, 2000), most probable a great number of students still leave school with minimal or no oral proficiency in the English language. With the advent of technological and mobile resources, however, we see a possibility of seeking to fill in these gaps and allow students the opportunity of English oral practice. Thus, this study is situated in the field of language teaching and technology possibilities, and aims at drawing a reflection on this matter.

Keywords: English language teaching. Technology. Oral practice. *Communication Café*.

¹ Graduando do curso de Ciências da Computação, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB).

E-mail: albertocarlos221@gmail.com

² Professora assistente da UESB. Coordenadora do Projeto de Extensão *Communication Café*.

E-mail: clarissaces@hotmail.com

1 Introdução

Este artigo surge como uma possibilidade de discutirmos uma questão bastante corrente em nossos dias, qual seja, a necessidade de integrarmos ensino de língua estrangeira (no caso deste estudo, língua inglesa) e tecnologia. Sabemos que na sociedade globalizada em que vivemos é cada vez mais urgente a necessidade de pessoas fluentes em língua inglesa, seja no campo dos negócios, dos esportes, político, acadêmico, cultural e social (CRYSTAL, 2003). A língua inglesa, hoje chamada de língua franca, pode ser uma ponte de acesso entre pessoas de diferentes locais no mundo, bem como pode nos ajudar a desempenhar atividades cotidianas (por exemplo, ler manuais, bulas de remédios, informações de produtos, jogar *video games*, configurar a TV ou o DVD, fazer negócios *online*, etc.). Contudo, os alunos que estudam inglês sempre se questionam sobre quando poderão usar a língua inglesa para se comunicar, ou seja, interagirem com outras pessoas. Neste estudo, apesar de entendermos que ser proficiente em uma língua estrangeira implique ser capaz de se expressar na e através da língua de várias formas, chamamos a atenção para a importância da oralidade na língua, isto é, a capacidade de se comunicar nesta de modo compreensível e eficiente. Esse é, na verdade, o foco do projeto de extensão sem ônus denominado *Communication Café*, que semanalmente recebe a comunidade acadêmica e externa, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, para seus encontros de conversação em inglês, com o objetivo de criar um espaço de prática da oralidade na língua a partir da colaboração entre seus participantes (um *chat* presencial).

Tendo em vista que o projeto de extensão *Communication Café* se configura como um espaço de prática da oralidade em inglês e que, muitas vezes, falamos em nossas discussões sobre ferramentas *online* que possam auxiliar o desenvolvimento das habilidades orais dos participantes, surgiu, em um dos encontros, a oportunidade de discutirmos sobre a ligação entre ensino de inglês e tecnologia. A partir dessa discussão, portanto, se configurou esse diálogo que aqui apresentaremos, entre a professora/ coordenadora do projeto e o aluno do curso de Ciências da Computação. Decidimos relatar e discutir, através deste estudo, a experiência do estudante de Computação em desenvolver um programa para a prática da pronúncia em inglês a partir de um trabalho desenvolvido durante uma disciplina cursada na UESB. E, também, relatar e discutir as experiências da professora/ coordenadora do projeto de extensão *Communication Café* com a relação ensino de língua inglesa e tecnologia. A seguir, apresentamos o objetivo deste artigo.

2 Objetivo

Relatar e discutir as experiências de integração entre prática da oralidade da língua inglesa e recursos tecnológicos que possam auxiliar essa prática. A seguir, iniciaremos nosso relato e discussão de experiências.

3 Relato e discussão de experiências

Neste trecho, iniciaremos com o relato e discussão de experiência entre a relação ensino e tecnologia, a partir da perspectiva da professora/ coordenadora do projeto de extensão *Communication Café*. Em seguida, passaremos à experiência de criação de um programa para a prática da oralidade/ pronúncia em língua inglesa, segundo a ótica do aluno do curso de Ciências da Computação. Conforme já mencionado anteriormente, pretendemos, com essas discussões, que dialogam entre

si e sobre um tema de relevância na sociedade globalizada em que vivemos, suscitar mais discussões e mais espaços para se pensar sobre o lugar da tecnologia no ensino de inglês.

3.1 *Discussão 1: integração ensino de inglês e tecnologia*

Como professora de inglês há alguns anos e, mais recentemente, coordenadora do projeto de extensão *Communication Café*, pude perceber a necessidade e expectativa de alunos de poder usar a língua para se comunicarem entre si e com pessoas de outros países. Há um grande desejo da parte dos estudantes de aprender inglês, não apenas para lerem textos ou para escreverem textos, mas ousado dizer que, principalmente, para interagirem com outras pessoas pelos mais diferentes motivos (negócios, motivos acadêmicos, motivos pessoais, como *hobby*, *games*, etc.). Portanto, partindo dessa observação de como a prática da oralidade em inglês deveria ocupar mais espaços para satisfazer as necessidades pessoais e acadêmicas dos alunos, enquanto professora de inglês, decidi que isso deveria acontecer dentro e fora do espaço das minhas aulas de inglês.

Nas aulas de inglês, portanto, tento criar espaços de prática da oralidade a partir de atividades simples como, por exemplo, pedir que os estudantes se apresentem em inglês. Outras atividades que oferecem boas oportunidades de prática da língua seriam os alunos descreverem um objeto de seu interesse e descreverem o passo a passo para realizar algum procedimento. No projeto de extensão *Communication Café*, as oportunidades de práticas da oralidade também são ofertadas, mas os participantes, diferentemente do contexto da sala de aula, têm a liberdade de interagir quando se sentem confortáveis para tanto. Assim, friso aqui a importância da criação desses espaços de prática da conversação sem um *script* (roteiro), gerando oportunidades de conversação autênticas, nas quais as pessoas não apenas falam, escutam as outras e falam de novo, mas fazem isso a fim de se comunicarem e trocarem informações. Mas, onde está a integração ensino de inglês e tecnologia nesses contextos de sala de aula e no espaço do projeto de extensão *Communication Café*? Essa é uma questão chave de que quero tratar aqui.

Conforme apontamos no início, além da necessidade de aprender a se comunicar oralmente em inglês, hoje todos nós estamos imersos em um mundo globalizado e com recursos tecnológicos disponíveis, e queremos explorar as ferramentas desse universo também para aprendermos e interagirmos em uma língua estrangeira. Mas, como fazemos isso? Realmente esta não é uma pergunta de resposta simples e direta; requer que levemos em conta uma série de fatores (disponibilidade de acesso a um computador, celular ou *tablet*, conexão de *internet*, e conhecimentos específicos de utilização destes e objetivos claros de para que usar esses recursos). Entretanto, apesar de ser uma questão complexa, já é discutida no mundo acadêmico entre professores e pesquisadores da área de ensino de línguas estrangeiras como, por exemplo, os estudos sobre CALL – *Computer Assisted Language Learning*. Estes sinalizam, dentre outras coisas, que o uso do computador na aprendizagem de uma língua estrangeira vai muito além de termos acesso aos recursos tecnológicos. É preciso saber usá-los, aplicá-los com objetivos claros em nossas aulas e, nesse processo, transformar nossos alunos em aprendizes autônomos, capazes de explorar por si mesmos os recursos e ferramentas dos vários programas e aplicativos disponíveis para aprender. Nesse sentido, apenas usar o computador, por exemplo, em sala de aula não significa que estamos integrando ensino de língua e tecnologia (apenas estaríamos transpondo uma atividade que poderia ser feita no caderno, para ser feita no computador). É necessário que, para que esta integração entre ensino e tecnologia ocorra, busquemos

explorar as várias ferramentas e recursos disponíveis com um olhar crítico, questionando-nos de que modo esses recursos podem ajudar nossos alunos em seus processos de aprendizagem e, mais importante, de que modo esses recursos têm a ver com o mundo em que vivemos.

Neste estudo, em que o aluno de Ciência da Computação, por exemplo, cria e propõe a utilização de um programa para a prática da pronúncia de palavras em inglês, percebemos a preocupação deste estudante em criar ferramentas que propiciem certa autonomia a quem poderia utilizar seu programa. Ou seja, há um enfoque na prática da língua a partir de atividades que tornem o aprendiz sujeito de sua própria aprendizagem a partir da utilização de recursos tecnológicos. No contexto da sala de aula, por exemplo, já incentivei alunos a participar de competições *online*, nas quais eles tinham que produzir algo a partir de suas áreas de conhecimento para concorrerem com pessoas de vários lugares no mundo. Percebo que, apesar de toda a dificuldade dos estudantes com os quais já trabalhei, eles se conscientizam de que estão usando a língua em situações reais de comunicação (seja esta escrita ou de comunicação oral). No contexto do projeto de extensão *Communication Café*, também já busquei gerar discussões sobre como a tecnologia pode nos ajudar no processo de aprendizagem de inglês. Afinal de contas, este relato de experiência é resultado de uma dessas vezes em que procuramos discutir como integrar os recursos e ferramentas *online* para melhorar ou praticar a língua estrangeira. A seguir, explicitaremos uma tabela com alguns temas de partida dos encontros do projeto de extensão *Communication Café* em que o objetivo era gerar discussões sobre a relação aprendizagem de inglês e tecnologia. Vejamos.

Temas	Objetivo
1. <i>Blogs</i> para melhorar seu inglês	Discutir sobre como a plataforma de <i>Blogs</i> pode ser usada para melhorar/praticar inglês (acesso a existentes ou usos de <i>blogs</i> pessoais).
2. <i>Podcasts</i> para melhorar seu inglês	Discutir sobre como o acesso ou produção de <i>Podcasts</i> acerca de assuntos de interesse podem ajudar na prática da língua inglesa. Também como estes poderiam ser um recurso móvel, já que, uma vez baixados, ficam em seu aparelho.
3. Uso de dicionários <i>online</i>	Discutir as diferentes vantagens e desvantagens dos dicionários <i>online</i> a que temos acesso, ou aqueles que instalamos em nossas máquinas. Discutir também sobre em que momentos precisamos recorrer aos dicionários (bilíngues e monolíngues).
4. Participação em <i>chats online</i>	Discutir a importância de interação em ambientes virtuais para discutirmos assuntos pelos quais temos interesse e, assim, praticarmos inglês. Por exemplo, a possibilidade da prática de Tandem (eu ensino a minha língua, enquanto um nativo de outra língua me ensina a dele).
5. <i>Download</i> de músicas e séries de TV	Discutir as diferentes possibilidades de aprendizagem que assistirmos a diferentes vídeos de música, séries ou filmes podem nos oferecer para termos acesso a alguns outros aspectos da língua, que, por vezes, não nos são apresentados em aulas de inglês (por exemplo, aspectos culturais).

Entendemos que esse quadro, em que listamos diferentes possibilidades de usarmos recursos tecnológicos para praticar inglês, não necessariamente ilustra a proposta sugerida pelos estudos do CALL, conforme discutimos. Entretanto, entendemos que há ainda a necessidade de direcionarmos os alunos em seus processos, para que eles possam fazer suas escolhas de quais recursos utilizarão, de como farão isso, de como esses recursos podem os ajudar em seus processos de aprendizagem da língua estrangeira. Portanto, concluímos essa seção afirmando que há ainda muito que explorarmos sobre as possibilidades de inserção de ferramentas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem

de inglês e que é nosso papel, enquanto educadores, buscar pensar sobre essas possibilidades com nossos alunos.

3.2 Discussão2: prática da oralidade e tecnologia

Ao longo dos meus estudos na língua inglesa, os conteúdos da *internet* sempre se mostraram como uma fonte de conhecimento ampla e com materiais de fácil acesso. A popularização e a facilidade de uso da rede mundial de computadores nos dias atuais trazem aos estudantes a liberdade de buscar o conteúdo que lhes interessa e de se organizar da maneira que lhes melhor convir no seu processo de aprendizagem.

Não há dúvidas de que a revolução trazida pela *internet* no século XXI tenha um potencial gigantesco no âmbito acadêmico. Porém, a dispersão na busca dos conteúdos disponíveis pode se mostrar um problema para os estudantes, pois estes podem não ter a experiência necessária para filtrar e organizar toda a gama de material que hoje está disponível. Por experiência própria, posso relatar que tal inexperiência prejudica um desenvolvimento mais satisfatório do indivíduo na sua área de estudo.

No sentido de apresentar uma solução para esse problema, a concepção de uma plataforma, que além de oferecer conteúdos e exercícios, possa também trazer a perspectiva de troca de informações constantes entre estudantes e professores pode se mostrar conveniente. A visão da educação como um processo social de constante aprendizado do indivíduo junto ao meio que o cerca pode, em um primeiro momento, parecer difícil de ser aplicada em ambiente virtual. Porém, é possível transpor essa visão para a *web* a partir do momento em que enxergamos a *internet* como um ambiente em que as pessoas interagem umas com as outras e estão expostas aos mais diversos elementos que as influenciam em seus processos de aprendizagem, assim como nos ambientes de aprendizagem presenciais. Portanto, a *web* se apresenta como um ambiente tão ou mais poderoso que o dito ambiente real.

Mas como construir uma ferramenta que se mostre viável e, ao mesmo tempo, abranja os princípios previamente expostos aqui? A partir dessa questão que o projeto descrito neste estudo foi concebido e desenvolvido durante uma disciplina cursada por mim na graduação em Ciências da Computação, na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. A professora desta disciplina propôs que criássemos um programa de uso funcional e, dado o meu interesse pela língua inglesa, tive a ideia de desenvolver um programa que pudesse servir para o estudo ou prática da língua.

Após algumas conversas no projeto de extensão *Communication Café*, vi que seria importante a criação de um programa para a prática da pronúncia em inglês e, portanto, é desta experiência que emerge este trabalho. Mais tarde, ao apresentar o programa que estava desenvolvendo em uma das disciplinas que cursava, eu e a professora/coordenadora do projeto de extensão discutimos sobre as possibilidades de integração entre ensino de inglês e tecnologia. A partir dos trabalhos desenvolvidos no projeto, decidimos escrever sobre o assunto. Neste estudo, optei por discutir o desenvolvimento do meu programa, uma vez que ele abrange uma área que se mostrou negligenciada no processo de aprendizagem de muitos estudantes de inglês, com os quais tive contato: a pronúncia. A seguir, apresento uma visão geral da ferramenta proposta.

3.2.1 Descrição

O software, batizado por mim como *SpeakBuddy*, pode ser descrito como um jogo no qual o estudante será responsável pelo desenvolvimento ou progresso de um personagem, à medida que este avança em suas tarefas de prática da língua inglesa. Para a versão inicial da aplicação, há dois personagens à disposição do usuário, que deverá “adotar” apenas um. São eles: *Amy* (personagem feminino) e *Peter* (personagem masculino).

O desenvolvimento satisfatório do personagem escolhido dependerá da assiduidade do seu respectivo jogador (a melhor analogia a ser feita aqui é com os conhecidos jogos de RPG), pois a energia necessária para o crescimento do personagem provém de gravações de áudio em inglês. Essas gravações deverão ser realizadas pelo usuário e lhe renderão uma pontuação de 50 pontos por áudio gravado. Ao final de cada ciclo de 500 pontos, o usuário alcançará um novo nível.

Com o objetivo de propiciar um ambiente em que o jogador possa ir além da simples busca por treinos de prática da oralidade em inglês e resultados, a aplicação em foco também contará com uma área na qual conteúdos estarão disponíveis. Esses conteúdos vão desde símbolos fonéticos a áudios-exemplos, para que o aluno tenha recursos para direcionar seus estudos.

Pensando na utilização do programa no contexto de sala de aula, também será desenvolvida uma interface voltada para o professor, na qual o mesmo poderá reproduzir e analisar o material trabalhado pelos seus alunos. Essa ferramenta, em que o professor terá um espaço para auxiliar seu aluno, visa garantir ao jogador um suporte em seu processo de aprendizagem, bem como a manutenção de uma rotina de treino. O sistema deste programa também está programado para gerar um relatório periódico de atividades realizadas, que estará disponível para que o professor possa acompanhar o desempenho de seus alunos. Essa interface contará, por exemplo, com um espaço para que o professor coloque suas observações sobre o desenvolvimento dos alunos, apontando dificuldades observadas e áreas a serem focadas.

Entendemos, portanto, que é importante ligarmos a discussão de integração ensino de inglês e tecnologia à criação de espaços virtuais que possibilitem aos alunos um ambiente rico de estudos, bem como que estes possam se tornar sujeitos de seus próprios processos de aprendizagem. Conforme já discutimos anteriormente neste estudo, é de fundamental importância que o uso da tecnologia, em aulas de inglês ou durante o estudo da língua de modo individualizado, requer que tracemos objetivos claros de como esta tecnologia poderá auxiliar os alunos, gerando oportunidades de aprendizagem e de desenvolvimento de uma aprendizagem mais autônoma. A seguir, discutiremos sobre alguns aspectos ligados ao programa *SpeakBuddy*.

3.2.2 Usuários do Sistema

Os usuários do sistema são:

- Estudante: principal usuário do sistema, terá participação ativa no processo de execução do processo. Produz, registra e fornece dados ao sistema.
- Professor: tem papel de mediador e orientador do estudante. Faz intervenções periódicas, a fim de mostrar onde o estudante deve se focar e guiar seus estudos.

A seguir, discorro sobre os personagens do *SpeakBuddy*.

3.2.3 Personagens

Como explicado anteriormente, existem dois personagens disponíveis no jogo: *Amy* e *Peter*, cada um com suas características próprias. A função principal do personagem no jogo é dar ao estudante o estímulo para que este continue praticando sua pronúncia. Em outras palavras, o desenvolvimento do personagem caminhará junto com o desenvolvimento do estudante. A seguir, temos a descrição dos *avatares* presentes na aplicação:

Figura 1: *Amy*³ – personagem feminino



Fonte: *SpeakBuddy*.

Figura 2: *Peter*⁴ – personagem masculino



Fonte: *SpeakBuddy*.

Esses são os personagens que esta primeira versão do programa *SpeakBuddy* disponibiliza aos estudantes. Penso que, a partir da figura de um personagem, os estudantes possam realmente se ver e buscar alcançar seus objetivos na prática da oralidade em inglês. A seguir, algumas informações sobre o protótipo do programa.

3.2.4 Protótipo

Logo de início, temos a tela de “Boas Vindas”. Nesta tela, ocorre o primeiro contato do usuário com o programa. São exibidos: dois *labels* com a mensagem de boas-vindas e o botão “*Enter*”. Ao clicar no botão “*Enter*”, o usuário é direcionado para a próxima tela. Vejamos a figura 1.

³ Características físicas: cabelo roxo, pele clara e olhos escuros. Acessórios: óculos verdes.

⁴ Características físicas: cabelo azul-marinho, pele escura e olhos escuros. Acessórios: nenhum.

Figura 3: Tela de Boas Vindas: *design* enxuto na primeira interação do usuário com o sistema.



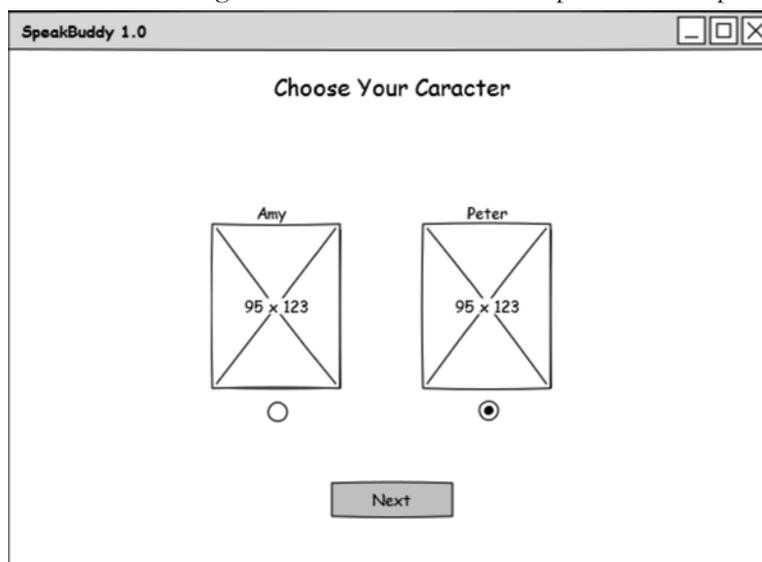
Fonte: *SpeakBuddy*.

Após esta tela inicial de boas vindas, surge a tela de Escolha do Personagem. Como o próprio nome sugere, esta é a tela na qual o usuário escolhe seu personagem dentro do jogo. É exibida quando o usuário sai da tela de boas-vindas e apresenta os seguintes componentes:

- *Label* Título: exibe o título (em forma de instrução ao usuário) da janela em questão “*Choose Your Character*”;
- *Label* Nome 1 e *Label* Nome 2: exibem o nome dos personagens 1 e 2, *Amy* e *Peter*, respectivamente;
- *Label* Rosto 1: exibe o rosto do personagem *Amy* e está posicionado logo abaixo do *Label* Nome 1;
- *Label* Rosto 2: exibe o rosto do personagem *Peter* e está localizado logo abaixo do *Label* Nome 2;
- Botão de Rádio 1: localizado abaixo do *Label* Rosto 1, é onde o usuário deve clicar se quiser escolher o personagem *Amy*;
- Botão de Rádio 2: localizado abaixo do *Label* Rosto 2, é onde o usuário deve clicar se quiser escolher o personagem *Peter*;
- Botão *Next*: localiza-se na parte mais inferior da tela. Após a escolha do personagem, o usuário deve clicar neste botão para prosseguir à próxima tela. É importante observar que, no sistema final, somente é possível sair desta tela se o usuário tiver escolhido seu personagem, caso contrário, um aviso é exibido, informando o que deve ser feito.

Uma observação a ser feita é que neste protótipo, o local onde seriam mostrados os rostos dos personagens não contém nenhuma imagem, pois estes ainda não haviam sido criados durante os trabalhos na disciplina que cursei. A seguir, uma figura em que os estudantes têm a possibilidade de escolherem seus personagens:

Figura 4: Tela de Escolha do Personagem: o usuário deve escolher apenas um dos personagens disponíveis.



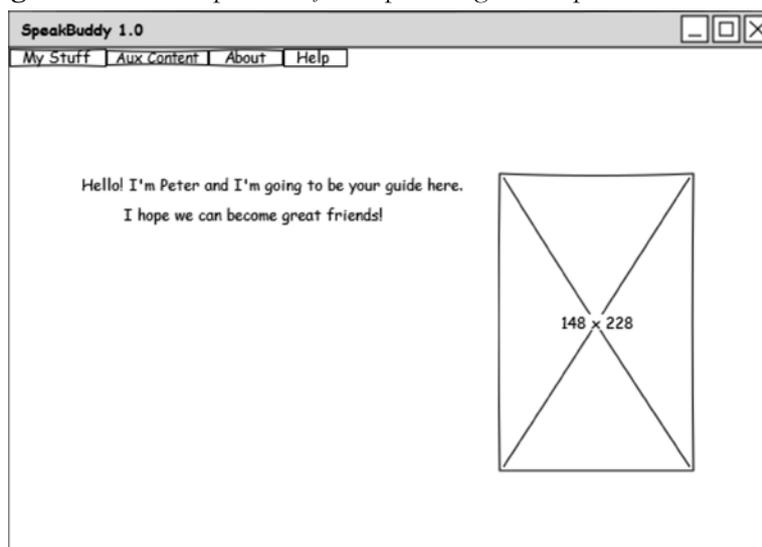
Fonte: *SpeakBuddy*.

Após a escolha do personagem, o usuário é levado à Tela de Apresentação 1. Nesta tela, o personagem escolhido se apresenta em inglês de forma breve e simples. Aqui, os seguintes componentes são exibidos:

- *Label* Texto1 e Texto2: exibem, respectivamente, os textos de apresentação da primeira e da segunda linhas.
- *Label* Imagem: exhibe imagens do personagem. Na versão final, as imagens mudam com a interação do usuário.

Ao clique em qualquer área da tela, o usuário será redirecionado para a Tela de Descrição. Vejamos:

Figura 5: Tela de Apresentação: o personagem se apresenta ao usuário.

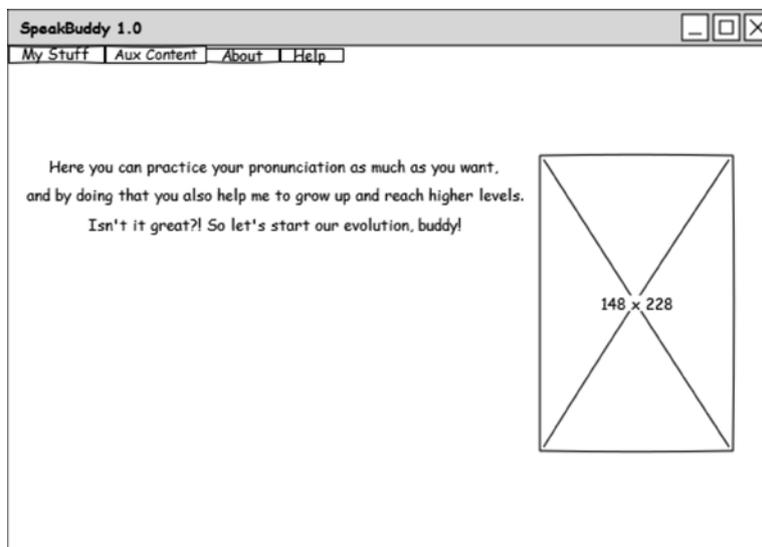


Fonte: *SpeakBuddy*.

Após essa breve apresentação do personagem, o usuário navegará pela Tela de Descrição. Aqui, o personagem descreve as vantagens de se usar o sistema. Os componentes presentes nesta tela são:

- *Label*'Texto1, *Label*'Texto2 e *Label*'Texto3: exibem, respectivamente, a primeira, a segunda e a terceira linhas do texto de descrição;
- *Label* Imagem: exibe a imagem do personagem.

Figura 6: Tela de Descrição: uma breve descrição do sistema é mostrada ao usuário, no intuito de mostrar as propostas da ferramenta.

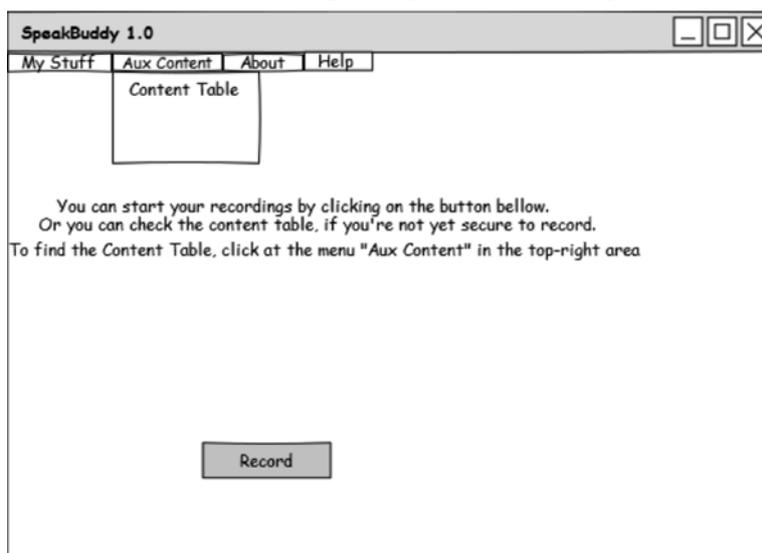


Fonte: *SpeakBuddy*.

Após navegar pela Tela de Descrição, o usuário passa para a Tela de Instruções. Nesta tela, serão exibidas informações básicas para guiar o jogador na sua primeira interação com o sistema. Aqui, temos os seguintes componentes:

- *Label*'Texto1, *Label*'Texto2 e *Label*'Texto3: exibem, respectivamente, a primeira, segunda e terceira linhas do texto de instruções.
- Botão *Record*: localizado na parte inferior da tela, deverá redirecionar o jogador à Tela de Gravação, quando for clicado.

Figura 7: Tela de Instruções: instruções para o primeiro uso da aplicação são exibidas na tela.



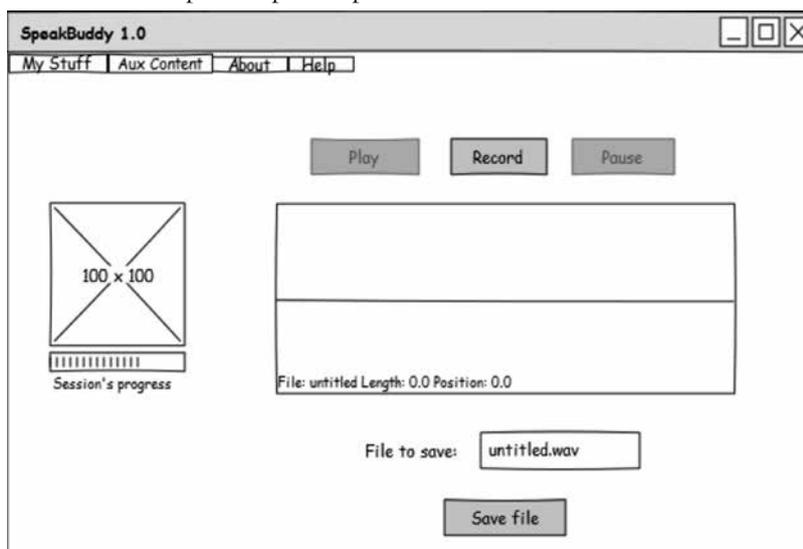
Fonte: *SpeakBuddy*.

Depois de ler as instruções de como o programa irá auxiliar o usuário em sua prática da língua inglesa, este passa para a Tela de Gravação. Nesta, o usuário poderá realizar suas gravações e salvá-las no sistema. Os seus componentes são:

- Botão *Play*: localizado na parte superior esquerda da tela, deverá iniciar a reprodução da gravação realizada na sessão. Estará desabilitado até que a primeira gravação seja concluída.
- Botão *Record*: localizado na parte central da tela, é o botão responsável pelo início da gravação de um novo arquivo de áudio.
- Botão *Pause*: localiza-se na parte superior direita. Este botão será acionado quando o usuário quiser encerrar alguma gravação.
- Botão *Save File*: pode ser encontrado na parte superior da tela. Ao clicar neste botão, o usuário dará ao sistema a instrução de armazenar o áudio gravado num arquivo do formato “.wav”.
- *Label* Imagem: localiza-se no canto esquerdo da tela e exibirá, durante toda a interação, a foto do personagem escolhido.
- Painel de Gravação/Reprodução: é a parte na qual serão desenhadas as ondas de áudio gravadas e que serão reproduzidas.
- Nome do Arquivo: campo de texto localizado também na parte inferior, logo acima do botão *Save File*. Neste componente, o usuário deve fornecer o nome do arquivo para salvar a sua gravação. O tipo de dado aceito aqui será sempre uma cadeia *String*.
- Barra de Progresso: posicionada logo abaixo da imagem do personagem, este componente mostrará em tempo real o progresso obtido a cada gravação realizada.
- *Labels* “*Sessions Progress*” e “*File to Save*”: simplesmente exibem os textos-título da Barra de Progresso e do Nome do Arquivo.

Figura 8: Tela de Gravação: etapa principal da interação.

O sistema está pronto para capturar o áudio do microfone do usuário.



Fonte: *SpeakBuddy*.

Ao atingir esta tela de gravação, o usuário iniciará sua prática de pronúncia e poderá contar com ferramentas para auxiliá-lo neste processo. A seguir, as considerações finais deste estudo.

4 Considerações finais

Tendo em vista que o objetivo deste estudo foi relatar e discutir as experiências da professora/ coordenadora do projeto de extensão *Communication Café* e do estudante de Ciências da Computação, esperamos que esta discussão possa suscitar novas oportunidades de pensarmos sobre esta integração entre ensino de inglês e tecnologia. Reconhecemos ser de extrema importância procurarmos formas de usar os recursos e ferramentas tecnológicas a fim de propiciar aos alunos(as) oportunidades reais de uso da língua estrangeira. Também, de integrar o ensino de inglês à realidade dos alunos, já que sabemos da grande adesão dos jovens ao uso de recursos e ferramentas tecnológicas em seu cotidiano.

Entendemos que, uma vez que procurarmos integrar ensino de inglês e tecnologia, estaremos trazendo o estudante para mais perto da língua estrangeira e, conseqüentemente, este não mais a verá como algo distante de sua realidade.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Linguagens, códigos e suas tecnologias*. Brasília, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf>. Acesso em: 24 maio 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais, PCNs+ Ensino Médio*. Brasília: MEC/SEF, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/par/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12598-publicacoes-sp-265002211>>. Acesso em: 18 maio 2016.

CARPIGIANI, Berenice. *Psicologia – das raízes aos movimentos contemporâneos*. 3. ed. Osasco: Cengage, Learning, 2010.

CRYSTAL, David. *English as a Global Language*. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

DEWEY, John. *Experience and Education*. New York, NY: Kappa Delta Pi, 1938. Disponível em: <<http://ruby.fgc.edu/courses/ndemers/colloquium/experiencededucationdewey.pdf>>. Acesso em: 03 jun. 2016.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

PEREIRA, Carlos Alberto. *O uso da aplicação SpeakBuddy no estudo de línguas*. Vitória da Conquista, 2016. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/secret/hweJ2MvKxNV8Kj>>. Acesso em: 29 maio 2016.

Data de recebimento: 20/07/2016

Data de aprovação: 15/03/2017