

O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL ATRAVÉS DE SOFTWARE INTERATIVO.

Heisson Willen Esteves Lima; Wellington Sousa Tomaz; Leticia dos Santos Rocha.

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Caxias,
heisson.lima@acad.ifma.edu.br*

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Caxias,
wellington.tomaz@acad.ifma.edu.br.*

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Caxias,
leticia.rocha@ifma.edu.br.*

Introdução:

Diante do crescente processo de globalização, surge necessidade de se qualificar para o mercado de trabalho, bem como a exigência de se comunicar com o mundo, e o aprendizado de Língua Inglesa é uma dessas exigências. No entanto, ao analisarmos o ensino de Língua Inglesa nas escolas públicas, percebemos que a escola não está preparada para ensinar alunos com deficiência, pois é crescente o número de professores que reclamam, afirmando ser tarefa de altíssima dificuldade a tarefa de ensinar alunos deficientes juntos a alunos típicos.

Sabemos que a boa vontade dos professores e sua preparação são condições necessárias, mas não suficientes para garantir uma escola inclusiva, diante disso, Pimenta e Anastasiou (2010) relatam que a identidade do docente se constrói a partir da sua formação, trazendo além dos saberes científicos e pedagógicos, os saberes relacionados a experiências anteriores como estudantes e com a experiência adquirida com a sua trajetória docente.

O ensino de Inglês, uma disciplina na qual possui regras gramaticais e pronúncias de palavras parecidas que só podem ser identificadas dentro de um contexto específico. É um grande desafio para o professor lidar com deficientes visuais, pois se trata de uma disciplina que visa ao desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas; reading (ler), writing (escrever), listening (ouvir) e speaking (falar). SANTOS (2012, p. 10) nos diz que, Para construir o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas de aprendizes de inglês, não basta apenas encaminhar atividades que envolvam “práticas” de leitura, da escrita, da audição, de expressão oral. É preciso, mais fundamentalmente, oferecer a esse aprendiz oportunidades de familiarização e reflexão sobre maneiras de ler, escrever, ouvir e falar, a fim de que ele se torne um usuário competente dessas habilidades.

Então como ensinar para um aluno cego um assunto que para os videntes é julgado complicado por se tratar de uma estrutura gramatical diferente?

Nesse sentido, muitas vezes o professor necessita de apoio da escola para desenvolver estratégias de ensino diferenciadas incentivando o aluno a minimizar o que julga difícil nos conteúdos de inglês.

Diante desta concepção, este projeto tem como objetivo desenvolver um software para o ensino de inglês para alunos com deficiência visual que servirá como apoio e como motivação para alunos cegos, a fim de que se dediquem ao estudo e a profissionalização como forma efetiva de sua inclusão social.

Visando atingir essa capacitação tão relevante, o projeto irá desenvolver instruções de inglês básico para cegos. Essa é uma das medidas práticas que elevam o espaço no mercado de trabalho, e um segundo idioma tem peso fundamental na ampliação das oportunidades. Além disso, apoiar um deficiente visual a estudar e conseguir um trabalho que lhe dê condições de uma vida independente é recompensador para qualquer envolvido.

A proposta atinge outras esferas, já que, além da capacitação em língua inglesa, estimula também a atuação social e responsável, reforçando a autoestima e ampliando oportunidades. Assim o aluno poderá desenvolver a capacidade de falar, escrever e entender inglês.

Metodologia:

A metodologia foi dividida em duas etapas. A primeira consiste na produção de um programa de computador que é capaz de transmitir voz, funcionando como um leitor de tela e é capaz de realizar operações com o usuário, instruindo-o como ler, escrever e falar certas palavras – verbos – junto com uma inserção de vocabulário e aplicações da sintaxe da língua inglesa.

Para a criação da aplicação foi utilizada a ferramenta Unity Engine, ferramenta que permite que sejam criados aplicativos com o uso de áudio, interfaces de usuário e interatividade. A implementação dos algoritmos foi feita em linguagem C# (C sharp). Tal linguagem de programação permite fácil integração com a Unity Engine, além de fornecer diversas funções aplicáveis ao projeto realizado.

Para a inserção dos recursos de áudio (fala ou leitura dos verbos), foi usada a ferramenta Dspeech. A ferramenta foi escolhida por sua simples utilização e qualidade das faixas de áudio geradas. Os verbos previamente selecionados foram convertidos em faixas de áudio com o uso da citada ferramenta. Logo, fez-se possível a compreensão do funcionamento do aplicativo por pessoas cegas.

Após a criação das faixas de áudio, todas foram então todas editadas, renderizadas com o uso de outras ferramentas – com o Audacity –, conduzidas e implementadas ao programa desenvolvido com o uso da Unity Engine e linguagem C#.

O programa então produzido consistiu em uma lista de verbos irregulares do inglês, junto a sua tradução, passado simples e passado particípio (simple present, simple past and

past participe). Logo, o usuário do aplicativo tem a possibilidade de navegar em uma lista de verbos irregulares, escutá-los, lê-los e conhecer os demais tempos verbais e também conhecer a tradução do item selecionado.

Posteriormente, fizeram-se necessários testes para a visualização de erros ou problemas na execução ou no entendimento por parte dos usuários e público-alvo, a implementação de instruções para o possível uso do programa por pessoas sem o devido conhecimento necessário para manusear o software. Foram feitos testes com os desenvolvedores e orientadores para validar a usabilidade e compatibilidade da ferramenta desenvolvida.

A segunda etapa de desenvolvimento do projeto etapa consistiu na apresentação e na visualização do retorno entregue pelos usuários que fizeram o teste do software. Mudanças na estrutura do aplicativo foram feitas após o retorno e opiniões dadas pelos potenciais usuários definitivos da ferramenta (alunos cegos).

Os testes feitos revelaram que os alunos cegos apresentam grandes dificuldades na compreensão do funcionamento de ferramentas inicialmente projetadas para uso com recursos visuais – como os celulares e computadores.

Resultados e Discussão:

Durante o teste do programa com os usuários observou-se inicialmente uma certa dificuldade na utilização. A dificuldade de utilização deve-se ao fato de que o programa responde a toques. Desta forma, os usuários sugeriram uma mudança na usabilidade, trocando o modo de toque para uma forma de deslizar sobre a tela.

Os usuários utilizam o programa por meio de toques na tela. Entretanto, posteriormente será realizada a implementação de recursos de gestos - visando a simplificação do uso da ferramenta.

Nas setas laterais faz-se a transição entre os tempos verbais, sendo da seguinte forma: para esquerda tem-se o verbo no passado simples e para a direita tem-se o verbo no seu passado particípio. E nas setas superior e inferior faz a tradução do verbo. Clicando-se na parte superior da tela, é possível obter a tradução do verbo selecionado. Assim auxiliando os deficientes visuais no processo de aprendizagem dos verbos irregulares.

Agradecimentos:

Agradecemos ao CNPQ (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pelos recursos fornecidos para a realização do presente trabalho.

Referências:

SANTOS, H. S. **O erro do aluno de língua estrangeira sob um olhar.** In: BRUNO, F. C. (Org.). *Ensino e Aprendizagem de línguas Estrangeiras: Reflexão e Prática.* São Carlos: Editora Claraluz. 2005.

PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L. das G. C. **Docência no ensino superior.** 4.ed. São Paulo: Cortez, 2010.