



# IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica

XIV Salão de Ensino e Extensão

IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu

III Seminário de Inovação Tecnológica



<b>Título:</b>	<b>APLICAÇÃO COM AGENTE VIRTUAL COMPANHEIRO PARA AUXILIAR O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA</b>		
<b>Autores:</b>	<b>Jeannie Abrantes Almeida Daniela Duarte da Silva Bagatini Rejane Frozza</b>		
<b>Área</b>	<input type="checkbox"/> Humanas <input type="checkbox"/> Sociais Aplicadas <input type="checkbox"/> Biológicas e da Saúde <input checked="" type="checkbox"/> Exatas, da Terra e Engenharias	<b>Dimensão:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Ensino <input type="checkbox"/> Pesquisa <input type="checkbox"/> Extensão <input type="checkbox"/> Inovação
<p>Qualquer idioma é considerado como segunda língua, desde que cumpra uma função sociocultural, ou seja, se esse idioma está inserido de alguma forma no cotidiano dessa pessoa. A língua inglesa, atualmente, é umas das mais praticadas mundialmente, seja como língua estrangeira ou como uma segunda língua. No Brasil, no entanto, observa-se um <i>déficit</i> em aprendê-la, os estudantes sentem que o material disponível não está de acordo com sua rotina, o que não os motiva para o estudo. Os agentes virtuais são recursos digitais que atuam como tutores ou companheiros. Os tutores são responsáveis por acompanhar os estudantes na prática pedagógica. Já os companheiros atuam juntamente com os estudantes na realização das atividades propostas pelo ambiente, fornecendo dicas e desafios. O agente companheiro também pode ser visto como um facilitador e engajador, de tal maneira que os usuários estudantes se sintam em um ambiente seguro, que mobilize à construção de conhecimento em inglês. Assim, o objetivo desse trabalho é desenvolver uma aplicação com agente companheiro para facilitar e incentivar os estudantes na sua jornada de estudo. Na</p>			



# IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica

XIV Salão de Ensino e Extensão

IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu

III Seminário de Inovação Tecnológica

aplicação, os usuários receberão auxílio em seus estudos por meio de interações com o agente companheiro, um *chatbot* que interage por conversa via texto ou voz. A metodologia definida para este trabalho consiste em: i) aprofundamento da base teórica, com levantamento bibliográfico sobre os temas referentes à língua inglesa, aos agentes conversacionais (*chatbots*) e à interação humano-computador; ii) a realização da bibliometria quantitativa e qualitativa para seleção e sínteses de trabalhos relacionados; iii) desenvolvimento da aplicação (atividades, fluxo do *chatbot*, sistema, testes e validações). O sistema *web* está em desenvolvimento e possui três módulos principais: i) Interface do Sistema: proporcionará a interação com o usuário e apresentará informações, por meio do agente virtual companheiro; ii) Núcleo Inteligente do Sistema: realizará a tomada de decisão pelo agente, por meio das informações obtidas pela interação com o usuário; iii) Base de dados: realizará interações com o usuário e armazenará todas as informações do sistema. O *frontend* está sendo desenvolvido com o *framework* ReactJs, o *backend* da aplicação com o *framework* Node.js e, para os processos do agente inteligente, a linguagem Python. Destaca-se que um agente companheiro de interface, estabelecendo uma interação de fácil entendimento e com *feedbacks* adaptativos, pode auxiliar no engajamento de usuários estudantes de uma segunda língua, considerando os aspectos de interação para humano-computador em *chatbots*.

**Link do Vídeo:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1rWRSZIO\\_ik1aGzX8OweXU81maDhFggni?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1rWRSZIO_ik1aGzX8OweXU81maDhFggni?usp=sharing)