



## ELSA SPEAK: Análise do aplicativo em relação à fluência da língua inglesa

Osangela Tavares<sup>1</sup>  
Universidade Estadual de Goiás

Olira Saraiva Rodrigues<sup>2</sup>  
Universidade Estadual de Goiás

**Resumo:** Este trabalho apresenta a proposta que tem como foco possibilidades de contribuições do aplicativo ELSA *Speak* como um recurso digital que utiliza a Inteligência Artificial (IA) para a aquisição da fluência na Língua Inglesa. Dado o tema em análise, o cerne fundamental da pesquisa consiste em: Quais as possíveis contribuições da utilização do aplicativo ELSA *Speak* para o desenvolvimento da fluência na Língua Inglesa? O objetivo geral dessa pesquisa será compreender como a utilização do aplicativo ELSA *Speak* pode contribuir com o desenvolvimento da fluência na Língua Inglesa. Para tanto, busca-se: analisar a Cultura Digital, com todas as suas reverberações na cultura contemporânea; discutir diferentes concepções teóricas sobre Inteligência Artificial, diante de suas abordagens, características e utilizações no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa; refletir o uso do aplicativo ELSA *Speak* em possíveis contribuições da fluência no desenvolvimento da Língua Inglesa. A metodologia aplicada sobre o objeto de estudo será de natureza básica pura, com abordagem qualitativa de cunho exploratório, inspirada na netnografia com base na exportação e análises de dados de registros de narrativas produzidas pelo aplicativo, além de ser uma pesquisa bibliográfica e bibliográfica embasada em análise documental. Apresentando uma aproximação com o método fenomenológico. Os pressupostos teóricos objetivam analisar os dados em uma perspectiva crítica e emancipatória, tendo como autores iniciais pesquisados: (Santaella, 2023), (Jenkins, 2013), (Lévy 2003), (Feenberg, 2013), (Kaufman, 2023), (Rodrigues, 2022), (Freire 1980), (Gil 2022), (Vieira Pinto, 2005), (Kozinets, 2014) e entre outros.

**Palavras-chave:** Cultura Digital; Inteligência Artificial; Língua Inglesa.

### Introdução

Ao longo da história, a humanidade passa por mudanças no modo de pensar, compreender o mundo, aprender e transmitir conhecimento. Nesse sentido, a Cultura Digital

---

<sup>1</sup> Mestranda em Educação Linguagens e Tecnologia, pelo Programa de Pós-graduação da Universidade Estadual de Goiás ((PPG-IELT/UEG). Especialização em Língua Portuguesa (Universo), Graduação em Letras (UEG). E-mail: osangelateacher@hotmail.com

<sup>2</sup> Professora do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pós-doutorado pelo Departamento de Ciências da Comunicação e da Informação da Faculdade de Letras da Universidade do Porto em Portugal (FLUP). Pós-doutorado em Estudos Culturais pela Faculdade de Letras (UFRJ). Doutorado em Arte e Cultura Visual (UFG). Mestrado em Educação (PUC-Goiás). Graduação em Letras (UEG). Anápolis, Goiás, Brasil – E-mail: olira.rodrigues@ueg.br



representa uma evolução no modo como a humanidade interage a todo instante, criando diferentes possibilidades de interações por intermédio da comunicação, do comportamento, do consumo e do relacionamento. A ideia central da Cultura Digital diz respeito à interseção de atividades culturais, sociais e tecnológicas que surgem a partir da utilização das tecnologias digitais, como a internet, mídias sociais, dispositivos móveis e assim por diante

Esses mo(vi)mentos são considerados um fenômeno cultural, que tem impactado a humanidade por meio das tecnologias digitais, provocando mudanças progressivas na educação, trabalho e de forma geral no estilo de vida. É fundante que os indivíduos tenham consciência dessa transformação para melhor utilizar essas tecnologias digitais disponíveis em *prol* da sociedade. Portanto, comunidade acadêmica, educadores, estudantes precisam adotar uma postura crítica diante das tecnologias digitais existentes, como a Inteligência Artificial, a fim de desvelar esse fenômeno que abarca inclusive o âmbito educacional.

Diante desses avanços tecnológicos, que se tornaram um desafio para educação, é importante pensar em outras práticas educacionais que possam atender as demandas do mundo contemporâneo. Essas mudanças ocorrem em um ritmo acelerado e requer da comunidade acadêmica uma constante atualização, para saber lidar com essas tecnologias, diante de suas implicações. Assim, ao explorarmos a tecnologia de Inteligência Artificial, considerada a quarta tecnologia disruptiva de propósito geral, a pesquisa se tornará mais complexa.

Portanto, a pesquisa consiste na análise da utilização do aplicativo *ELSA Speak*, a sigla ELSA significa (*English Language Speech Assistant*) (Assistente de fala em inglês), como uma ferramenta digital que utiliza a tecnologia de Inteligência Artificial (IA) para aquisição da fluência na Língua Inglesa. O aplicativo (ES) disponibiliza diálogos curtos e divertidos para praticar o inglês e fornece *feedback* instantâneo, apresentando recomendações sobre o modo de corrigir os erros, por meio do reconhecimento de voz e da Inteligência Artificial.

A partir de tais proposições tem-se como pergunta problema: Quais as possíveis contribuições da utilização do aplicativo *ELSA Speak* para aquisição da fluência na Língua Inglesa? Para responder a essas questões, tem-se como objetivos:

**Objetivo Geral:** Compreender como a utilização do aplicativo *ELSA Speak* pode contribuir com o desenvolvimento da fluência na Língua Inglesa.



### **Objetivos Específicos:**

- Analisar a Cultura Digital, com todas as suas reverberações na cultura contemporânea.
- Discutir diferentes concepções teóricas sobre Inteligência Artificial, diante de suas abordagens, características e utilizações no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa.
- Refletir sobre o uso do aplicativo ELSA *Speak*, em possíveis contribuições no desenvolvimento da fluência da Língua Inglesa.

A partir desses estudos, espera-se uma compreensão mais profunda sobre a importância da Cultura Digital no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa em um mundo cada vez mais interconectado. Diante dessas transformações na sociedade, emergem outros desafios como a Inteligência Artificial, sendo contextualmente entendida na retórica da aproximação e do distanciamento no processo de comunicação, interação e aprendizagem da Língua Inglesa. Portanto, ao longo desse estudo, espera-se que a pesquisa possa provocar reflexões sobre esse processo de ensino e aprendizagem por meio da IA para a possível desenvolvimento da fluência na Língua Inglesa.

### **Referencial teórico**

O termo Cultura Digital é usado para representar o conjunto de comportamentos e hábitos ligados à utilização de tecnologias de informação e comunicação na sociedade. Nesse sentido, a Cultura Digital aborda o modo como as pessoas se envolvem com dispositivos e plataformas digitais, como compartilham, criam e consomem conteúdo na esfera tecnológica.

Para Rodrigues (2022, p. 28), “na contemporaneidade, no século XXI, os avanços científico-tecnológicos se disseminaram e se tornaram parte integrante em todos os segmentos da sociedade”. A expressão Digital associada à Cultura caracteriza esse momento da humanidade, em que a utilização das mídias digitais de comunicação e informação espalharam-se de maneira abrangente na sociedade. Nesse sentido, a expressão Cultura Digital abarca



diferentes perspectivas sobre o avanço no conhecimento, a partir do uso de tecnologias digitais e redes de conexão.

Santaella (2003) sinaliza que para compreender as transformações de uma cultura para outra é necessário refletir sobre os seis estágios culturais ao longo da evolução da humanidade: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massa, a cultura das mídias e a cultura digital. A sugestão é que cada uma dessas fases teve um papel significativo na transformação da cultura ao longo dos anos, influenciando a forma como as pessoas interagem, comunicam e compartilham informações.

Com a evolução da Cultura Digital, atualmente vivenciamos a cultura da mobilidade, que se expandiu com a utilização constante das tecnologias móveis, como os smartphones, que podem ser facilmente transportados e conectados em diferentes lugares e espaços. Esta fusão de espaço físico e ciberespaço representa o que Santaella (2007) chamou de “espaços intersticiais” onde as fronteiras tradicionais se diluem. Com o uso dos celulares, as pessoas adquiriram:

[...] o dom da ubiquidade, podendo estar em dois lugares ao mesmo tempo, e ambos vão para um segundo plano para favorecer um terceiro lugar, o espaço comunicacional que, nesse caso, coloca as pessoas em uma situação de presença ausente significando que elas estão presentes e, ao mesmo tempo, não estão. (Santaella, 2010, p. 102).

A partir desse contexto, é possível perceber que a lógica da Cultura Digital é disruptiva. As rupturas basilares estão relacionadas aos conceitos de tempo e espaço. Dessa forma, a cultura digital atravessa fronteiras e assume uma natureza transnacional, ou seja, de garantir as condições de mobilidade e ubiquidade de estar virtualmente em diferentes lugares e em qualquer tempo. Conforme Santaella (2013), Cultura Digital pode abolir a sensação de distância entre as pessoas e produzir uma sensação paradoxal da presença simultânea. Ainda, segundo a autora:

(...) ao carregar consigo um dispositivo móvel, a mobilidade se torna dupla: mobilidade informacional e mobilidade física do usuário. [...] O acesso passa a se dar em qualquer momento e em qualquer lugar. Acessar e enviar informações, transitar entre elas, conectar-se com as pessoas, coordenar ações grupais e sociais em tempo real tornou-se corriqueiro (Santaella, 2013, p. 34).



A autora enfatiza que graças aos dispositivos móveis o acesso instantâneo à informação e a comunicação se tornaram práticas sociais comuns. As pessoas podem se deslocar fisicamente e manter-se conectadas em tempo real, acessando informações. Nesse sentido, os dispositivos móveis ampliam as possibilidades de comunicação e mobilidade na era digital.

Consoante com essa abordagem, Jenkins (2013, p. 77) reflete que “quanto mais os celulares foram se tornando multifuncionais e inteligentes, tanto mais foram permitindo práticas de acesso remoto à informação e à comunicação sem fronteiras, em qualquer lugar que o usuário esteja no espaço físico”. Nesse sentido, os dispositivos móveis se tornam cada vez mais versáteis, possibilitando o acesso remoto à informação e comunicação sem barreiras geográficas, mudando, assim, a forma como nos comunicamos e acessamos informações no dia a dia. Jenkins (2013) compartilhava a tese de que:

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (Jenkins, 2013, p. 29- 30).

A imersão nessa nova cultura possibilita as pessoas começarem a experimentar uma nova relação com o conhecimento. Como já dizia Lévy (1999), esses novos espaços do saber, condizentes à Cultura Digital, devem ser abertos, flexíveis e não-lineares, reorganizados de acordo com os contextos e objetivos de cada indivíduo e seus interesses. Portanto, permite que as pessoas assumam um papel mais ativo na construção do seu próprio conhecimento.

Conforme Lévy (2003), estamos diante de uma revolução do conhecimento, ou seja, o saber circula livremente pela rede e deixa de ser um monopólio de Estados e corporações vigentes. Assim, a democratização do conhecimento tem transformado a ordem do poder, deixando de ser exclusivamente das instituições. É em Lévy (2003) que Jenkins (2013) extrai a ideia basilar de inteligência coletiva, um dos pilares para a construção do conceito de cultura da convergência. Com base nessa reflexão, Buzato (2006b, p. 16) aponta que:

Letramentos digitais (LDs) são conjuntos de letramentos (práticas sociais) que se entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos



digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente.

O autor ressalta que as pessoas estão se apropriando constantemente das tecnologias digitais para fins específicos, seja em um local delimitado como uma sala de aula ou ambientes virtuais, onde as pessoas se conectam para compartilhar informações e interagir uns com os outros. Desse modo, ambos autores relacionam a influência das tecnologias digitais, embora em contextos diferentes. Lévy (2003) evidencia a ideia de inteligência coletiva e sua relação com a cultura da convergência e Buzato (2006) enfatiza como as práticas sociais se entrelaçam com os dispositivos digitais.

Diante dos avanços tecnológicos é fundante pensar em alternativas viáveis para incorporar o uso da Inteligência Artificial nas práticas educativas. Nessa perspectiva, Kaufman (2022) ressalta que a Inteligência Artificial deve ser vista como uma aliada dos profissionais e não como soberana, ou seja, capaz de melhorar a inteligência humana e não substituí-la. Diante do exposto, percebe-se a necessidade de um olhar atento no que diz respeito à integração da IA ao ensino e aprendizagem da Língua Inglesa. Consoante com o contexto da Inteligência Artificial, Santaella discorre que:

Pesos comparativos na balança da Inteligência humana e da IA acabam, via de regra, por desembocar nos temas da imaginação, criatividade e emoções, que funcionam como fronteiras de defesa dos limites que diferenciam a inteligência humana da IA e que, conforme se defende, esta última jamais será capaz de ultrapassar (Santaella, 2023 p. 158).

Conforme autora acima citada, a (IA) nunca será capaz de ultrapassar os limites que marcam as fronteiras entre inteligência humana e Inteligência Artificial, ou seja, a consciência. Portanto, ela sugere que quando compararmos essas duas formas de inteligência, percebe-se a riqueza da inteligência humana, especialmente nos aspectos mais subjetivos e emocionais.

A ideia de que o computador e a tecnologia podem ser considerados um mito, mas um "trabalho humanizante não poderá ser outro senão o trabalho da desmistificação. [...] Por isso mesmo a conscientização é o olhar mais crítico possível da realidade, que a 'des-vela' para conhecê-la e para conhecer os mitos que enganam e que ajudam manter a realidade da estrutura dominante" (Freire, 1980, p. 29, grifo do autor).



## Metodologia

Como base desta pesquisa, será aplicada a metodologia de natureza básica pura, sobre o objeto de estudo, com abordagem qualitativa de cunho exploratório. A pesquisa se configura no âmbito de uma pesquisa qualitativa que, segundo Uwe Flick (2009), aponta a pesquisa qualitativa como uma característica marcante nos estudos e trabalhos voltados à área de educação. Dependendo do objeto de estudo e dos objetivos da pesquisa, pode se caracterizar como principal caminho de concretização da investigação ou se constituir como instrumento metodológico complementar.

Dessa forma, o estudo se dará inicialmente em pesquisa bibliográfica, quanto aos procedimentos. Serão pesquisados artigos, livros, periódicos e publicações acadêmicas que estejam ligados ao aplicativo *ELSA Speak* e à Inteligência Artificial no ensino e aprendizagem da Língua Inglesa.

Além disso, pelos procedimentos, a pesquisa será inspirada na netnografia, termo cunhado por Robert Kozinets, com base na exportação e análise de dados de registros de narrativas produzidas pelo aplicativo *ELSA Speak*, objeto de estudo desta investigação. Segundo Kozinets (2014), a netnografia envolve a realização de uma pesquisa participante com foco no ambiente digital. Ela utiliza-se das comunicações realizadas por meio de computadores, dispositivos móveis como fonte de informações, com objetivo de compreender e representar determinado fenômeno cultural e social.

Ademais, a pesquisa será embasada em análise bibliográfica de embasamento documental, apresentando uma aproximação com o método fenomenológico. Segundo Gil (2022), a pesquisa documental envolve um texto escrito em papel, embora os documentos eletrônicos sejam cada vez mais comuns, acessíveis em diversos formatos.

Em seguida, será realizada uma avaliação, com específicas categorias de análise escolhidas, para averiguar os resultados de todo esse processo desenvolvido a partir da observação do aplicativo *ELSA Speak* em busca das respostas para a questão apresentada inicialmente. Espera-se, após análises realizadas com o aplicativo *ELSA Speak*, que a pesquisa proposta possibilite verificar impactos e implicações no processo de desenvolvimento de fluência e aprendizagem significativa por parte dos usuários.



## Resultados parciais

Diante do exposto, minha pesquisa se encontra atualmente na etapa inicial de levantamento de dados, visto que foi necessário ajustar o tema para torná-lo mais relevante para as práticas sociais de comunicação nas mídias digitais. Nesse momento, estou na realização da revisão de literatura relacionada aos conceitos teóricos que abordam o assunto que estou investigando e selecionando dados, de acordo com a abordagem metodológica da netnografia que será aplicada neste estudo.

## REFERÊNCIAS

- BUZATO, Marcelo El Khouri. **Letramentos Digitais e Formação de Professores**. In: São Paulo. III Congresso Ibero Americano Educa Rede, 3., 2006b. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/242229367>. Acesso em: 18 ago. 2023.
- FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa** / Uwe Flick; tradução Joice Elias Costa. – 3. Ed. – Porto Alegre: Artmed, 2009. 405 p.; 25 cm.
- FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação**: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire. [Trad. De Kátia de Mello e Silva]. São Paulo: cortez & Moraes, 1980.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. Barueri (SP): Atlas, 2022.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência** [livro eletrônico] / Henry Jenkins; tradução Susana Alexandria. -- São Paulo: Aleph, 2013 3 Mb; e PUB.
- KAUFMAN, Dora. **Desmistificando a inteligência artificial**. [e-book] Florida: Must University, 2022.
- KOZINETS, Robert V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **Ciberdemocracia**. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- RODRIGUES, Olira Saraiva. **Reconto** – Portugal: Universidade do Porto Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP), 2022.
- SANTAELLA, Lucia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista FAMECOS, p.23- 32, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. Unicamp, 2013. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/>. Acesso em: 1 set. 2023.
- SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.



SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade.** São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **A inteligência artificial é inteligente?** São Paulo. Edições 70, 2023.