

Um chat bilíngue para aprendizado da segunda língua considerando a cultura dos participantes

Bruno A. Sugiyama, Junia C. Anacleto, Helena M. Caseli

Laboratório de Interação Avançada – LIA

UFSCar – Rod. Washigton Luis KM 235 – São Carlos – SP – Brasil

{bruno_sugiyama, junia, helenacaseli}@dc.ufscar.br

***Abstract.** This work presents a proposal about a bilingual chat that aims the communication between users that speak Portuguese (Brazil) and English. The chat assists the user in creating messages in foreign language and to achieve this goal, it works with two resources: Machine Translator and Cultural Translator. While the Machine Translator provides instant translations to the original message, the Cultural Translator provides suggestions to edit the translated one, motivating the user to create a contextualized translation and avoid the receiver's misunderstanding. This work intends to involve the user in a reflection process about the foreign language, taking into consideration his culture and contributing to the interpersonal communication.*

***Resumo.** Este trabalho apresenta uma proposta em desenvolvimento de um chat bilíngue para comunicação de usuários falantes do português (Brasil) e do inglês. O chat auxilia o usuário na elaboração de mensagens em língua estrangeira e para isso utiliza dois recursos: Tradutor Automático e Tradutor Cultural. Enquanto o Tradutor Automático fornece traduções instantâneas para a mensagem original, o Tradutor Cultural fornece sugestões para edição da mensagem traduzida, a fim de motivar o usuário a criar uma tradução mais contextualizada e evitar enganos por parte do destinatário. O trabalho pretende inserir o usuário em um processo de reflexão sobre a língua estrangeira, considerando sua cultura e contribuindo para a comunicação interpessoal.*

1. Introdução

O uso dos computadores no ensino de língua estrangeira tem início nos anos 60 na chamada Aprendizagem de Línguas Mediada por Computador (*Computer Assisted Language Learning - CALL*) [Warschauer 1996]. A CALL é dividida em três fases, dependendo da abordagem pedagógica e das tecnologias envolvidas: CALL Behaviorista, CALL Comunicativo e CALL Integrativo. Com relação à tecnologia, a partir dos anos 90, houve um avanço nos quesitos de multimídia e da internet, expandindo, assim, a aprendizagem para além dos limites da sala de aula. É possível obter material e trocar informações com nativos da língua estrangeira com grande facilidade.

Nesse contexto, o presente artigo apresenta uma aplicação computacional em desenvolvimento para auxiliar estudantes na elaboração de mensagens em língua estrangeira, considerando os aspectos culturais dos mesmos. O aplicativo é uma ferramenta para *chat* via *Web*, também conhecido como bate-papo, chamado de Culture-to-Chat (C2C) que trabalha com os idiomas português do Brasil e o inglês. Em um primeiro momento, o inglês foi escolhido por ser o idioma estrangeiro mais estudado

mundialmente [Richards e Rodgers 2005], mas o *chat* poderá trabalhar com outras línguas em pesquisas futuras.

O artigo está estruturado da seguinte forma: seção 2 mostra o potencial do *chat* como ferramenta no aprendizado de língua estrangeira; apresenta também a proposta da ferramenta e sua interface; seção 3 descreve o uso do senso comum no apoio à comunicação entre os participantes; seção 4 apresenta as considerações finais.

2. O potencial do chat no processo de aprendizado

O *chat* permite a comunicação em tempo real dos participantes e é considerado como um espaço criativo e colaborativo para a troca de informação [Limas et al 2003]. Ele foi adotado no presente trabalho por ser um meio onde os usuários são capazes de produzir uma grande quantidade de informação.

A ferramenta proposta mapeia a comunicação entre duas pessoas: uma falante da língua portuguesa e outra falante da língua inglesa. Isso caracteriza o fato do chat ser considerado bilíngue. Tal estratégia foi adotada baseando-se nos *Instant Messengers* [Smith 2008], para que haja uma maior concentração dos usuários na conversa e eles possam refletir sobre a língua estrangeira.

2.1. Perfil dos participantes do chat

Uma das características do chat é permitir a comunicação entre pessoas que falam línguas diferentes. Com isso, o chat foi projetado para trabalhar com o modelo do usuário que deseja mandar uma mensagem (remetente) e ser entendido pelo usuário destinatário. Ambos não pertencem à mesma cultura e, por isso, a conversa entre os dois participantes pode conter enganos ou desentendimentos. Com o chat, pretende-se explorar a questão cultural do usuário remetente na elaboração da mensagem em língua estrangeira.

No contexto brasileiro, tem-se como potenciais usuários para o chat, estudantes que estão no nível básico e intermediário de inglês. Com relação à faixa etária, têm-se adolescentes e jovens universitários, já que a base de conhecimento cultural utilizada pelo Tradutor Cultural contém grande quantidade de informação referente a esse perfil de usuário. Outro motivo é o uso de coloquialismos, isto é, gírias e expressões idiomáticas bastante comuns neste grupo [Kehl 2002] e objeto de estudo do presente trabalho.

2.2 Interface do Chat

A Figura 1 apresenta a interface de um protótipo do C2C construído para validação e testes iniciais. Na Figura 1a, o item I representa a área onde ocorre a conversa; o item II representa o local de escrita da mensagem em português (língua fonte); o item III representa o botão “Traduzir”, que quando clicado faz com que o sistema envie a mensagem para o Tradutor Cultural e o Tradutor Automático; o item IV representa o Tradutor Cultural que provê palavras e expressões para auxiliar a construção da mensagem em inglês; o item V representa o Tradutor Automático que provê uma tradução primária da mensagem original para o inglês (língua alvo); por fim, o item VI representa o botão “Enviar” para submeter a mensagem traduzida a seu destinatário.

O exemplo a seguir descreve o processo de elaboração de uma mensagem em inglês. Supondo uma conversa entre um estudante brasileiro e um estudante americano, o brasileiro visualiza a interface representada pela Figura 1a. Recebendo como estímulo o seguinte comentário do usuário americano: “O consumo de drogas é um problema

mundial” (Figura 1b – item I), o brasileiro escreve a seguinte mensagem: “No Brasil, não é difícil ver crianças fumando baseado” (Figura 1b – item II). Ao clicar no botão “Enviar” (Figura 1b – item III), o Tradutor Automático provê uma tradução da mensagem (“*In Brazil, it is not difficult to see children smoking based*”, Figura 1b- item V), enquanto que o Tradutor Cultural identifica que a palavra “baseado” pode não ser do entendimento do usuário americano e sugere outros termos e suas respectivas traduções (Figura 1b - IV). O brasileiro então pode editar e adequar a mensagem traduzida pelo Tradutor Automático e enviar uma mensagem em inglês mais contextualizada (Figura 1b – item VI).

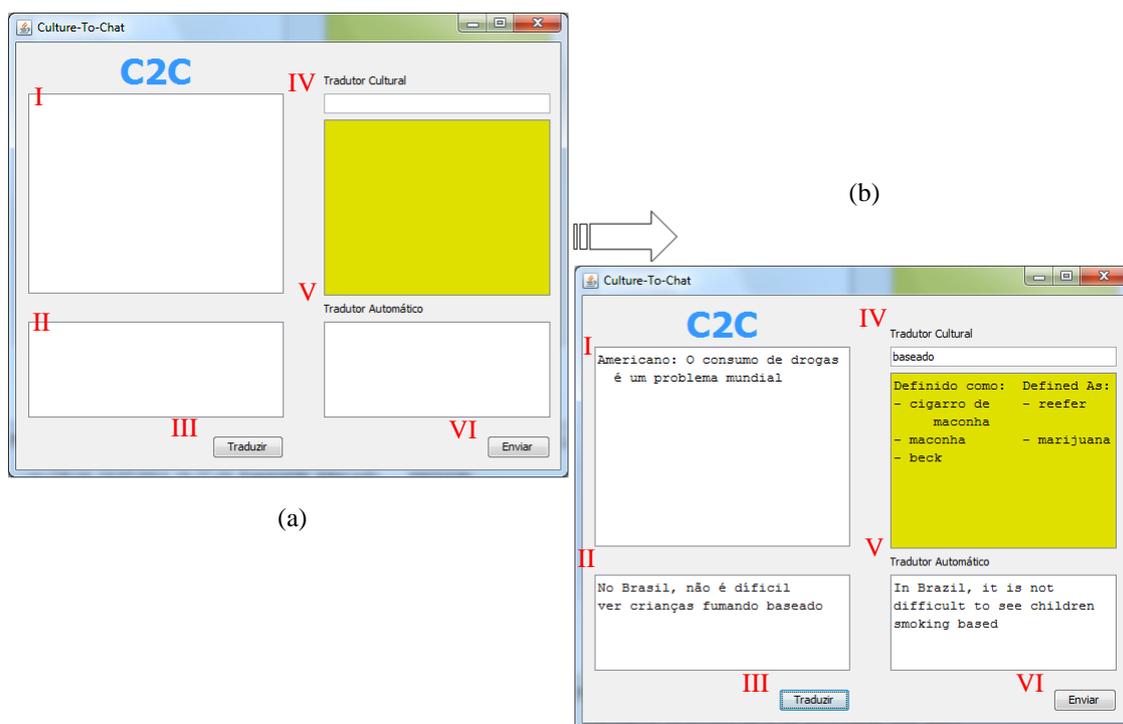


Figura 1 (a) Interface inicial do chat (b) Interface após tradução da mensagem

3 O uso do senso comum no processo de tradução

Por meio do chat, pretende-se envolver o aluno em um processo de reflexão sobre a língua estrangeira, no caso, o inglês. Com a combinação dos recursos do Tradutor Automático e do Tradutor Cultural, o aluno é indagado a pensar sobre questões referentes ao vocabulário utilizado e também questões gramaticais (por exemplo, concordância). Isso é feito para que se possa elaborar uma mensagem em inglês de fácil entendimento para o usuário destinatário.

O Tradutor Cultural utiliza uma base de conhecimento cultural para identificar expressões coloquiais comumente utilizadas em conversas pela internet. Para este projeto, foi adotado a base de senso comum do projeto Open Mind Common Sense no Brasil (OMCS-Br) [Anacleto et al 2008], que trabalha com o conhecimento do cotidiano das pessoas em aplicações computacionais. Dessa maneira, podemos utilizar esse conhecimento para identificar expressões coloquiais e prover sinônimos e outras palavras relacionadas.

No exemplo da Figura 1b, o Tradutor Cultural identificou a palavra “baseado” como um possível coloquialismo. Essa identificação é possível, pois a base de senso comum do OMCS-Br indica que “baseado” é uma “gíria”. A partir desse fato, o sistema também recupera dessa base que “baseada” é definido como “cigarro de maconha”,

“maconha” ou “beck”. Essas informações formam uma lista de sinônimos para as palavras possuem um significado dependente da cultura do usuário, instanciadas nesse trabalho por gírias, expressões idiomáticas etc., e que podem prejudicar a comunicação entre falantes de línguas diferentes.

4. Considerações finais

Este artigo apresenta um aplicativo para comunicação (*chat*) entre pessoas de diferentes culturas. Diferentemente dos chats comuns, o C2C oferece ferramentas para auxiliar o usuário na elaboração de mensagens em língua estrangeira visando uma melhor compreensão por parte do destinatário. A criação das mensagens envolve o usuário remetente em um processo de reflexão sobre o vocabulário e a formação das sentenças.

Os próximos passos do projeto remetem na transposição do protótipo para uma versão *web*. Com essa versão, será possível realizar mais estudos sobre a expansão semântica e seu impacto na comunicação de pessoas de diferentes culturas. Tais estudos compõem a análise do uso do senso comum no processo de tradução da mensagem e como essa mensagem mais contextualizada afeta a compreensão do usuário destinatário.

5. Agradecimentos

Os autores agradecem FAPESP e CAPES pelo suporte financeiro.

6. Referências bibliográficas

- Anacleto, J. C., Ferreira, A. M., Pereira, E. N., Silva, M. A. R., Fabro, J. A. (2008) “Ambiente para criação de jogos educacionais de adivinhação baseados em cartas contextualizadas”. In: WIE – Workshop sobre Informática na Escola.
- Limas, J. C. de O., Cassol, M. P., Marqueze, M. (2003) “Ambientes virtuais de aprendizagem e a ação docente”. 10º Congresso Anual da Associação Brasileira de Educação a Distância, Brasília.
- Kehl, M. R. (2002) “Quem tem moral com os adolescentes?: Duas hipóteses sobre a crise na educação no século XXI”. In: Colóquio do LEPSI IP/FE-USP, 4., São Paulo. Proceedings online Disponível em: http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC0000000032002000400034&lng=en&nrm=abn. Acessado em: 16 Julho. 2010.
- Richards, J. C.; Rodgers T. S. (2005) “Approaches and methods in language teaching”. NY: Cambridge University Press. 167p
- Smith, R. D. (2002) “Instant Messaging as a Scale-Free Network”. ArXiv Condensed Matter e-prints.
- Warschauer M. (1996) “Computer Assisted Language Learning: an Introduction”. In Fotos S. (ed.) Multimedia language teaching, Tokyo: Logos International, p. 3-20.