

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC PROFESSORA MARIA CRISTINA MEDEIROS

**Ensino Médio Com Habilitação Profissional Em Técnico para
Informática**

Eduardo de Ataíde Melo

Giovana Pracanico

Guilherme Solon de Menezes

Gustavo Rangel Antunes

Iuri Carati dos Santos Polita

FALA.I - Plataforma de auxílio na oralidade.

**Ribeirão Pires
2025**

Eduardo de Ataíde Melo
Giovana Pracanico
Guilherme Solon de Menezes
Gustavo Rangel Antunes
Iuri Carati dos Santos Polita

FALA.I - Plataforma de auxílio na oralidade.

Trabalho de TCC apresentado ao curso de Ensino Médio com habilitação técnica em Informática para Internet da ETEC Professora Maria Cristina Medeiros, orientado pela prof.º Ma. Suely dos Santos Sousa, como requisito parcial para a obtenção de uma menção.

Ribeirão Pires
2025

Eduardo de Ataíde Melo
Giovana Pracanico
Guilherme Solon de Menezes
Gustavo Rangel Antunes
Iuri Carati dos Santos Polita

FALA.I - Plataforma de auxílio na oralidade.

Trabalho de TCC apresentado ao curso de Ensino Médio com habilitação técnica em Informática para Internet da ETEC Professora Maria Cristina Medeiros, orientado pela prof.º Ma. Suely dos Santos Sousa, como requisito parcial para a obtenção de uma menção.

ETEC Prof. Maria Cristina Medeiros ____ de _____ de _____

Banca Validadora

| | | |
|------------|--|--|
| Nome: | | |
| Titulação: | | |

| | | |
|------------|--|--|
| Nome: | | |
| Titulação: | | |

| | | |
|------------|--|--|
| Nome: | | |
| Titulação: | | |

A Banca Examinadora deste Trabalho de Conclusão de Curso, em sessão, realizada na cidade de Ribeirão Pires em ____ de _____ de _____, considerou os candidatos:

() APROVADOS () REPROVADOS

RESUMO

FALA.I constitui uma plataforma digital desenvolvida com o propósito de aprimorar as competências de oralidade e apresentação dos estudantes do ensino médio, com ênfase nos alunos da ETEC MCM. Tal plataforma foi concebida para atender às demandas de estudantes que enfrentam dificuldades relacionadas à timidez e à memorização durante suas exposições orais, disponibilizando ferramentas interativas e práticas que visam o desenvolvimento dessas habilidades essenciais. O ambiente virtual oferece recursos diversificados, tais como simulações de apresentações, vídeos elucidativos, orientações para o controle do nervosismo e técnicas voltadas à memorização de conteúdo. Ademais, o Fala.i busca integrar-se ao contexto acadêmico da ETEC MCM, configurando-se como um complemento ao ensino tradicional, no qual os discentes possam praticar e aprimorar suas habilidades de forma contínua e eficaz. Fundamentada em uma abordagem centrada no estudante, a plataforma objetiva não apenas elevar o desempenho em apresentações escolares, mas também contribuir para o fortalecimento da autoconfiança e da comunicação assertiva no cotidiano dos alunos.

Palavras-Chave: Inteligência Artificial; Competências de Oralidade; Plataforma Digital; Habilidades comunicativas; Apresentação Oral; Ferramenta Interativa.

ABSTRACT

FALA.I is a digital platform developed to improve the speaking and presentation skills of high school students, with a focus on students at ETEC MCM. The platform was designed to meet the needs of students who face difficulties related to shyness and memorization during their oral presentations, providing interactive and practical tools aimed at developing these essential skills. The virtual environment offers diverse resources, such as presentation simulations, informative videos, guidance on managing nervousness, and techniques aimed at memorizing content. Furthermore, Fala.i seeks to integrate into the academic context of ETEC MCM, serving as a complement to traditional teaching, where students can practice and hone their skills continuously and effectively. Based on a student-centered approach, the platform aims not only to improve performance in school presentations but also to contribute to strengthening students' self-confidence and assertive communication in their daily lives.

Keywords: Artificial Intelligence; Oral Competencies; Digital Platform; Communication Skills; Oral Presentation; Interactive Tool.

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 Dificuldade na oralidade | 19 |
| Gráfico 2 Plataforma de auxílio..... | 20 |
| Gráfico 3 Fácil navegação | 21 |
| Gráfico 4 Plataforma útil..... | 22 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---------------------------------|----|
| Figura 1 Página inicial | 23 |
| Figura 2 Página de login | 24 |
| Figura 3 Página de Agenda | 25 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 10 |
| 1.1. Oralidade | 10 |
| 1.2. Problema | 10 |
| 1.3. Justificativa | 11 |
| 1.4. Objetivos | 11 |
| 1.4.1. Objetivo geral:..... | 11 |
| 1.4.2. Objetivos específicos: | 11 |
| 1.5. Resultados Esperados | 12 |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 13 |
| 2.1. A Comunicação Oral no Contexto Educacional | 13 |
| 2.2. Tecnologias Educacionais e Plataformas de Treinamento | 13 |
| 2.3. Acessibilidade Digital..... | 14 |
| 2.4. Aprendizagem Ativa | 15 |
| 3. METODOLOGIA..... | 16 |
| 3.1. Pesquisas, público-alvo e acessibilidade | 16 |
| 4. DESENVOLVIMENTO | 17 |
| 4.1. Descrição Técnica da Plataforma | 17 |
| 4.2. Funcionalidades..... | 17 |
| 4.3. Layouts e fluxos da plataforma | 18 |
| 4.4. Estratégias para Popularizar o Uso..... | 27 |
| 5. AVALIAÇÃO E RESULTADOS | 28 |
| 5.1. Aplicação Piloto com Alunos da ETEC | 28 |
| 5.2. Resultados Observados | 28 |

| | |
|--|----|
| 5.3. Relatos de Usuários | 28 |
| 5.4. Discussão dos Dados Obtidos | 28 |
| 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 30 |
| 6.1. Revisão dos Objetivos Alcançados | 30 |
| 6.2. Principais Contribuições do Projeto | 30 |
| 6.3. Limitações do Estudo/Plataforma..... | 30 |
| 6.4. Sugestões para Trabalhos Futuros | 30 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 32 |

1. INTRODUÇÃO

1.1. Oralidade

De acordo com o autor DERIVE, Jean, 2010, São Paulo, “todo mundo reconhece que na África a oralidade é, para além de uma prática, um fundamento essencial da cultura que determina todo um sistema antropológico”. A oralidade compreende a ação linguística de sujeitos ativos e responsivos em contextos interacionais diversos, englobando variados registros de linguagem, sejam eles formais ou informais, e exercendo influência em diferentes contextos históricos.

Nesse sentido, a oralidade transcende o estudo da materialidade da fala, incorporando, em contextos socioculturais específicos, elementos como ritmo, entonação e volume da fala, os quais se entrelaçam a múltiplas formas de linguagem, incluindo a gestualidade, a mímica, a imagem e até mesmo a modalidade escrita da língua, como ocorre em ambientes televisivos ou em exposições orais que utilizam recursos escritos como suporte. Ademais, mesmo na ausência de manifestações verbais por parte de um indivíduo, suas reações corporais, tais como interesse, curiosidade, tédio, indiferença, cansaço e emoção, podem exercer influência nas decisões discursivas adotadas por seu(s) interlocutor(es), impactando, conseqüentemente, o desenvolvimento da interação comunicativa.

1.2. Problema

As dificuldades relacionadas à oralidade e à realização de apresentações podem ser observadas entre adolescentes e jovens no ambiente escolar. A timidez e a ausência de autoconfiança configuram-se como fatores que influenciam diretamente o convívio social e as atividades cotidianas dos estudantes, podendo representar, inclusive, um entrave para a adaptação e o processo de aprendizagem. Conforme dados disponíveis no portal de serviços da Escola Nacional de Administração Pública (ENAP, 2022), atualmente 61% dos estudantes ingressam no ensino na modalidade a distância (EAD), enquanto apenas 22% optam por estudar exclusivamente no formato presencial. Nesse contexto, NISKIER, Celso, ressalta que “a cabeça dos estudantes mudou. Vinha mudando, mas foi acelerada pela pandemia”. Tal transformação, além de ser consequência direta da pandemia e das dificuldades enfrentadas globalmente,

manifesta-se como uma forma de conforto, decorrente da menor exposição, da diminuição das atividades sociais e da redução das interações coletivas, tais como trabalhos em grupo e apresentações em sala de aula.

1.3. Justificativa

Com base em dados divulgados pela Agência de Notícias do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2024), o censo aponta que aproximadamente 7% da população brasileira é considerada analfabeta funcional, apresentando dificuldades nas habilidades de leitura e escrita. Em uma pesquisa de campo realizada com alunos do turno vespertino, com um total de 50 respostas, verificou-se que 62% dos participantes se identificam como ambivertidos, enquanto 20% se consideram introvertidos. Ademais, 40% dos entrevistados reconhecem a necessidade de apoio para apresentações orais, destacando a dificuldade em improvisar durante essas situações. Considerando tais desafios e outras possíveis dificuldades enfrentadas no contexto escolar, torna-se imprescindível atenção a essas questões. Nesse sentido, a plataforma FALA.I propõe-se como uma ferramenta de suporte para enfrentar essas problemáticas, oferecendo auxílio direcionado aos estudantes.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo geral:

Desenvolvimento de um site eletrônico interativo, concebido como instrumento de suporte para apresentações escolares e para o aprimoramento das habilidades de oralidade.

1.4.2. Objetivos específicos:

- Criar uma plataforma útil e de acesso para os alunos da ETEC
- Evoluir as capacidades de oralidade e apresentação dos usuários
- Manter a plataforma acessível para todos os públicos
- Popularizar o método de treino online
- Instigar a visão de utilidade da plataforma nos alunos

1.5. Resultados Esperados

Espera-se que os alunos da ETEC MCM se familiarizem com a interface da plataforma e façam uso das ferramentas disponibilizadas para fins acadêmicos, tornando-se está um recurso útil e acessível no cotidiano dos usuários. Pretende-se, gradativamente, ampliar a divulgação do sítio eletrônico, promovendo, conseqüentemente, um impacto positivo no desenvolvimento das competências de oralidade e locução dos estudantes, consolidando-se como uma plataforma cada vez mais integrada ao ambiente escolar.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. A Comunicação Oral no Contexto Educacional

A oralidade refere-se à modalidade de comunicação que utiliza a língua falada, em contraste com a linguagem escrita. Consiste na prática do uso da linguagem por meio da voz, presente em diversos contextos e em variados níveis de formalidade, abrangendo desde conversações informais até discursos formais.

A forma oral de comunicação é a mais frequente entre os homens desde os tempos imemoriais e mesmo hoje, entre os alfabetizados e capazes de comunicação escrita. É também das mais remotas e é, em geral, associada aos primórdios do pensamento na espécie humana. (Editora Revista dos Tribunais, São Paulo, 2003).

A expressão verbal relaciona-se à linguagem e à comunicação, seja por meio falado ou escrito, com a finalidade de transmitir ideias, sentimentos, informações e conhecimentos. A linguagem verbal manifesta-se em diversas situações do cotidiano, tais como conversas, textos escritos, palestras, entre outras. Uma comunicação eficaz pressupõe a transmissão da mensagem de forma clara, concisa e compreensível, assegurando que o receptor a intérprete corretamente, evitando ruídos ou equívocos. É reconhecido pela ONU dentro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), a ODS 4 que se encaixa pela Educação equitativa e de qualidade e a ODS 9 pela Inovação e Infraestrutura, que se correlacionam com nossos objetivos do projeto.

2.2. Tecnologias Educacionais e Plataformas de Treinamento

As EDTechs são organizações que utilizam a tecnologia como instrumento para promover inovações no setor educacional. Competências como empatia, resiliência e autoconfiança são fundamentais para a formação integral dos estudantes e para sua adaptação aos desafios do século XXI. Nesse sentido, as empresas de tecnologia

educacional têm direcionado seus esforços ao desenvolvimento dessas habilidades socioemocionais.

Considerados startups educacionais com modelos alternativos de aprendizagem e metodologias inovadoras, baseadas na multidisciplinaridade e na colaboração, pouco se sabe, do ponto de vista teórico, sobre suas características específicas, que contrastam com as modalidades tradicionais de ensino. (Lopes, Silva e Meirelles, Brasil, 2024).

Como exemplo, destaca-se a DreamSharper, startup que desenvolveu uma plataforma online destinada a auxiliar alunos de escolas no aprimoramento de competências socioemocionais e habilidades relacionadas ao mundo do trabalho, correlacionadas às matérias ministradas em sala de aula. Conforme relata NEGRI, Patrick, Brasil, 2024, “mais de 250.000 alunos e 500 instituições já utilizam a DreamShaper como ferramenta de apoio ao aprendizado.”

A Academia Soul, especialista em tecnologias educacionais para desenvolvimento de competências socioemocionais e habilidades para a vida, projeta um crescimento de 300% no faturamento este ano com a venda de seus programas para novos municípios e estados brasileiros. Para atingir esse número, além de expandir a atuação territorial, a empresa projeta investimento de R\$ 10 milhões em ferramentas baseadas em Inteligência Artificial e em estruturas motivacionais para alunos e professores. (Brasil, 2024).

2.3. Acessibilidade Digital

No site DesignInclusivo.com, uma pesquisa destaca que “os princípios do design inclusivo tratam basicamente de colocar as pessoas em primeiro lugar”. Entre os princípios fundamentais podem ser citados: proporcionar uma experiência equivalente a todos os usuários; considerar a situação de cada indivíduo com empatia; assegurar a consistência; conceder ao usuário o controle sobre a experiência; oferecer opções que respeitem a diversidade; priorizar o conteúdo do sítio eletrônico; e agregar valor ao produto. A acessibilidade e o design inclusivo configuram-se como pilares essenciais no desenvolvimento de software.

É importante salientar aqui, o que pode ocorrer em um entendimento mais raso, que a acessibilidade e usabilidade não devem ser pensadas e conceituadas na construção de ferramentas para PCDs, e sim, na confecção de ferramentas e plataformas que podem ser utilizadas levando-se em conta a diversidade da capacidade humana e suas diferentes formas de interação com o mundo. Nesse sentido, crê-se que restringir o assunto a apenas um ou dois módulos, restrinja a disseminação do conhecimento de forma mais ampla. (BORGES, 2024).

2.4. Aprendizagem Ativa

No campo da psicologia educacional, destacam-se as teorias de Jean Piaget e Lev Vygotsky, que explicam o processo de aprendizagem e desenvolvimento humano. Vygotsky (1989) defende que a aprendizagem ocorre por meio das interações sociais, nas quais o sujeito internaliza conhecimentos a partir da mediação cultural e social. Já Piaget propõe que o desenvolvimento cognitivo ocorre em quatro estágios: sensório-motor, pré-operacional, operacional concreto e operacional formal, que vão desde o nascimento até a adolescência, abrangendo o progresso do pensamento concreto ao abstrato.

Ambas as teorias são fundamentais para compreender como o aprendizado se desenvolve e oferecem bases importantes para práticas pedagógicas eficazes, considerando as necessidades dos estudantes em diferentes fases de sua formação.

As abordagens teóricas sobre o desenvolvimento humano apresentam algumas semelhanças, sendo possível agrupar as diferentes teorias, dependendo da dimensão humana considerada pelo pesquisador, já que as transformações nessas dimensões abarcam possibilidades de relacionamento dos sujeitos consigo próprios e com o ambiente. (UNICAP Digital, 2021).

3. METODOLOGIA

3.1. Pesquisas, público-alvo e acessibilidade

No primeiro semestre do projeto, foram conduzidas pesquisas exploratórias com o intuito de definir os objetivos específicos do projeto, garantir a originalidade das funcionalidades da plataforma e assegurar que os recursos desenvolvidos fossem úteis e acessíveis ao público-alvo, constituído pelos alunos da ETEC MCM. Para tanto, optou-se pela realização de uma pesquisa de campo, que utilizou como instrumento de coleta de dados um formulário eletrônico disponibilizado por meio da plataforma Google Forms.

A pesquisa foi aplicada a estudantes do turno vespertino da ETEC MCM, selecionados por conveniência, com o propósito de avaliar a percepção dos usuários quanto à relevância e à aplicabilidade da plataforma no contexto acadêmico. As questões apresentadas no formulário contemplaram tanto aspectos pessoais, tais como características de personalidade (por exemplo, nível de introversão ou extroversão), quanto preferências gerais relacionadas ao uso da internet e ferramentas digitais, possibilitando uma análise abrangente das necessidades e expectativas dos alunos.

Adicionalmente, foram estabelecidos critérios rigorosos de acessibilidade no desenvolvimento da plataforma, visando garantir uma experiência inclusiva para todos os usuários. Entre os principais critérios adotados destacam-se a consistência visual e funcional da interface, o design intuitivo que facilita a navegação, a integração da ferramenta VLibras para tradução em Língua Brasileira de Sinais, além da possibilidade de configuração do tamanho da tipografia, proporcionando melhor legibilidade e conforto visual. Esses aspectos foram cuidadosamente implementados para assegurar que a plataforma atendesse aos princípios do design inclusivo e pudesse ser utilizada de forma eficiente por um público diverso.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1. Descrição Técnica da Plataforma

Para o desenvolvimento para o sistema web FALA.I, foi abordada a ideia da dificuldade que as pessoas têm na falta de oratória, onde foi discutido o que poderia ser feito para ajudar essas pessoas com dificuldade na fala e na oratória. Então, foi pensada a plataforma FALA.I, que ajudará, através de uma IA, as pessoas com esta dificuldade. A partir dessa ideia o protótipo foi iniciado. A princípio, as cores padrões do sistema seriam cinza e amarelo, porém analisando melhor, foi decidido que seria como cor principal o roxo, que transmite a sensação de criatividade e inteligência.

Como ferramentas para o desenvolvimento foi utilizado o VsCode como IDE de desenvolvimento, onde o front-end está usando o HTML, como linguagem de marcação de texto, CSS, para a estilização da plataforma e JS (JavaScript), para animações e interações na tela. Nas ferramentas do back-end foram usadas as seguintes ferramentas: PHP, para a lógica da plataforma e a interação com a API. Flask, usada para controlar as rotas que o usuário acessará na plataforma. MySQL PostgreSQL, está sendo utilizado para a armazenamento de dados, que se comunica diretamente com o PHP. API do Google Gemini, está sendo consumida através do Python para a implementação da IA no sistema.

4.2. Funcionalidades

O site dispõe de um conjunto abrangente de funcionalidades, entre as quais se destaca um chatbot interativo com integração de áudio e voz, oferecendo uma comunicação mais dinâmica e acessível. A plataforma incorpora ainda agenda e calendários organizadores de tarefas, permitindo ao usuário gerenciar compromissos e atividades de forma estruturada.

Além disso, o ambiente conta com um sistema de ranqueamento de usuários, bem como vídeos e blocos de dicas voltados ao aprimoramento da oratória, fornecendo

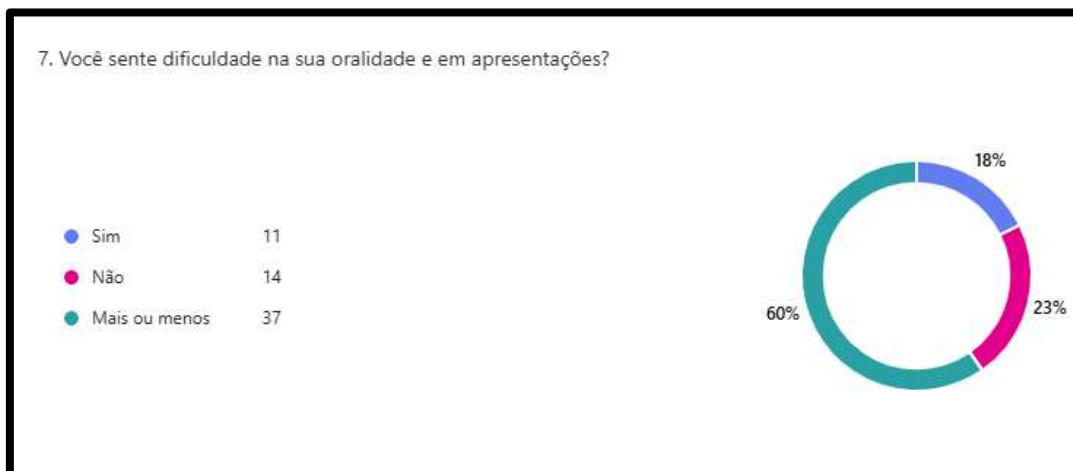
suporte educacional e motivacional. O sistema contempla, igualmente, mecanismos completos de login e cadastro, garantindo segurança e personalização da experiência.

À acessibilidade, o site oferece ajustes de tamanho de fonte, integração com o VLibras, além da alternância entre modo claro e modo escuro, assegurando maior conforto visual e inclusão para diferentes perfis de usuários.

4.3. Layouts e fluxos da plataforma

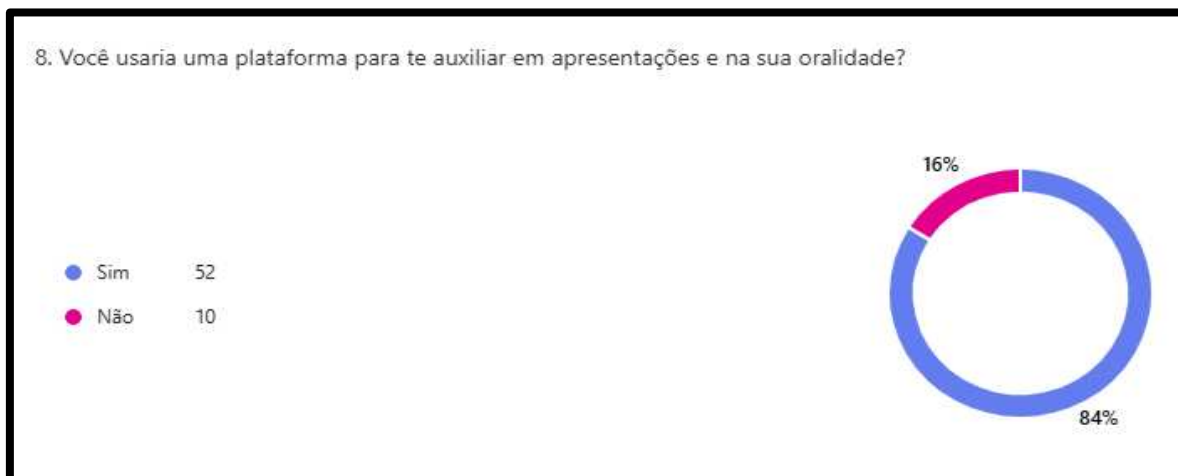
Durante a pesquisa de campo, foram entrevistados 86 possíveis usuários anônimos e quatro alunos do período vespertino da ETEC MCM. Os participantes foram questionados sobre seu interesse na plataforma, sua percepção quanto à utilidade, bem como se ela atendia aos objetivos propostos e se suas funcionalidades eram consideradas adequadas ao uso.

Os gráficos anexos apresentam a porcentagem das respostas obtidas por meio da pesquisa, além dos resultados informativos utilizados para o desenvolvimento do projeto. Também se encontra em anexo o layout do protótipo da plataforma, o qual foi fundamental para o início do processo de desenvolvimento, auxiliando na definição do estilo de interface mais acessível para os usuários.

Figura 1-Gráfico*Gráfico 1 Dificuldade na oralidade*

Autor: Equipe FALA.I(2025)

A partir da análise do Gráfico 1, verifica-se que 78% dos possíveis usuários participantes da pesquisa de campo relatam apresentar algum nível de dificuldade quanto à oralidade em situações de apresentação. Esse resultado evidencia a relevância e a utilidade potencial da plataforma para essa parcela do público, indicando que sua aplicação pode contribuir significativamente para suprir essa demanda identificada.

Figura 2 - Gráfico*Gráfico 2 Plataforma de auxílio*

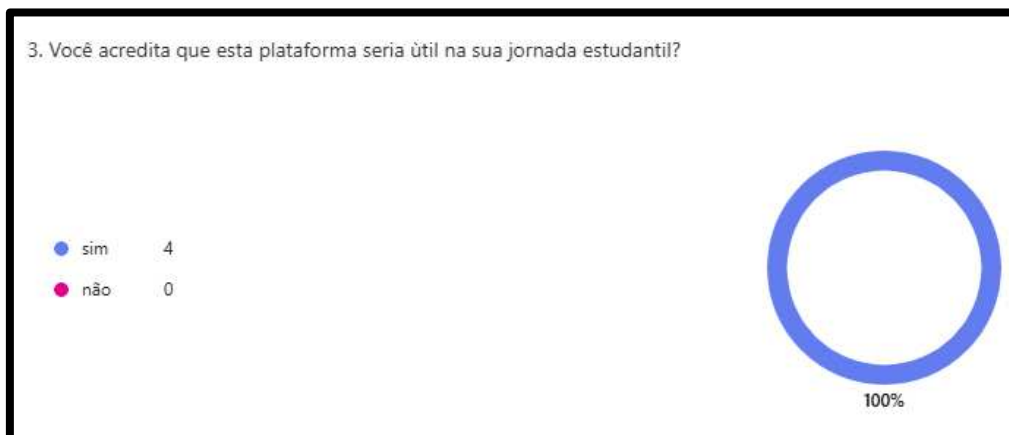
Autor: Equipe FALA.I (2025)

A partir da análise do Gráfico 2, observa-se que 84% dos potenciais usuários participantes da pesquisa de campo demonstram interesse na utilização de uma plataforma destinada ao auxílio da oralidade. Esse resultado evidencia a potencial aplicabilidade da plataforma no cotidiano desse público, especialmente ao proporcionar suporte durante apresentações.

Figura 3 - Gráfico*Gráfico 3 Fácil navegação*

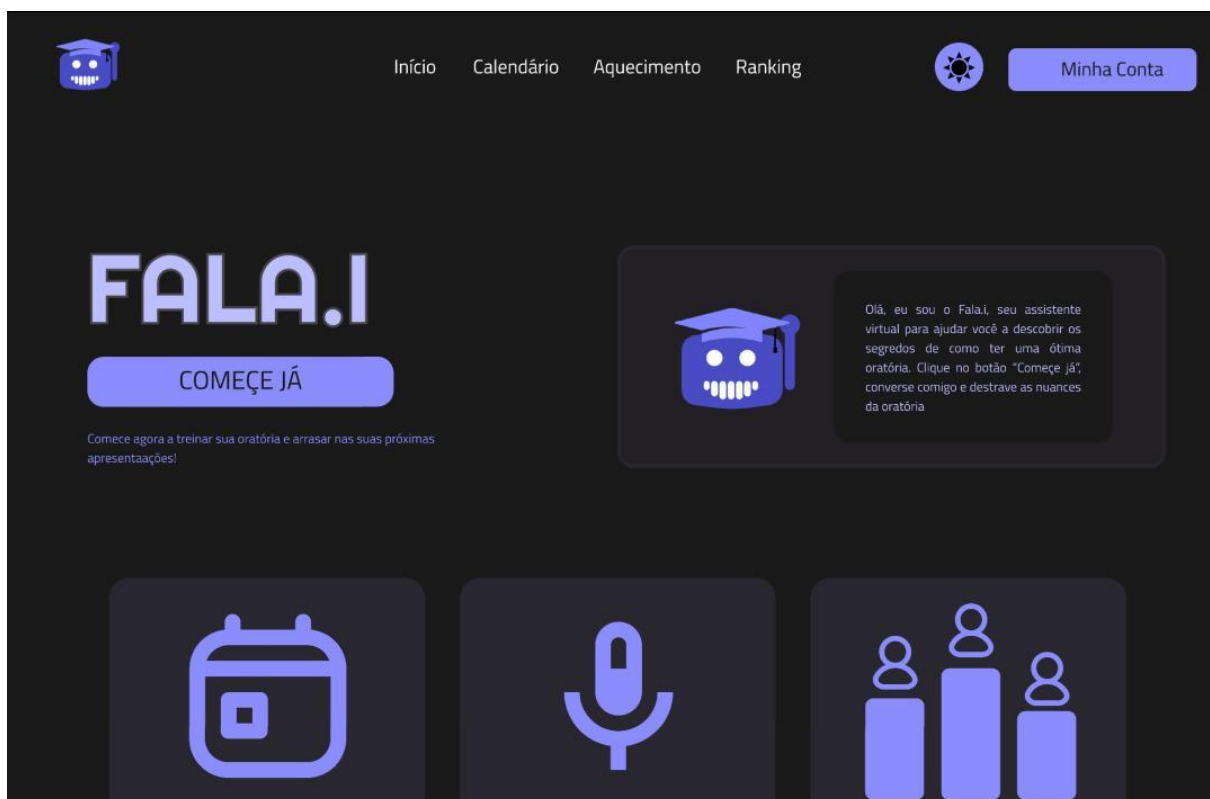
Autor: Equipe FALA.I (2025)

A partir da análise do Gráfico 3, observa-se que 100% dos potenciais usuários participantes da pesquisa de campo, após os testes com a primeira versão da plataforma, afirmam que a navegação pelo site foi fácil e intuitiva, evidenciando aspectos positivos relacionados à acessibilidade da solução.

Figura 4 - Gráfico*Gráfico 4 Plataforma útil*

Autor: Equipe FALA.I (2025)

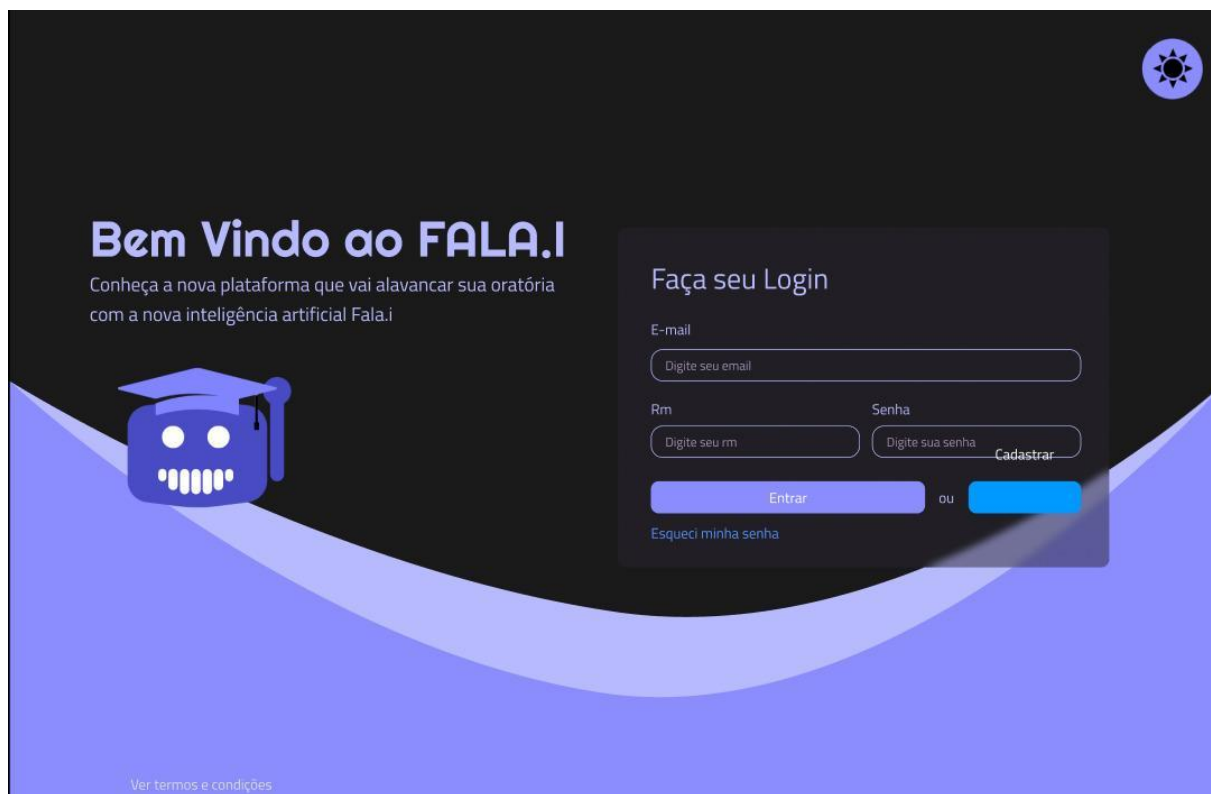
A partir da análise do Gráfico 4, verifica-se que 100% dos possíveis usuários participantes da pesquisa de campo, após os testes com a primeira versão da plataforma afirmam que em sua jornada estudantil utilizariam a plataforma. Evidenciando como a plataforma funciona positivamente para os alunos usuários.

Figura 5 - Layout*Figura 1 Página inicial*

Autor: Equipe FALA.I (2025)

A Figura 5 apresenta a página inicial da plataforma FALA.I, caracterizada por um layout com predominância de tons escuros e elementos em azul. A interface exibe, no topo, um menu de navegação composto pelas opções “Início”, “Calendário”, “Aquecimento” e “Ranking”, além do botão “Minha Conta”, localizado no canto superior direito. Ao centro, destaca-se o botão “Comece Já”, responsável por direcionar o usuário à área de treino de oralidade.

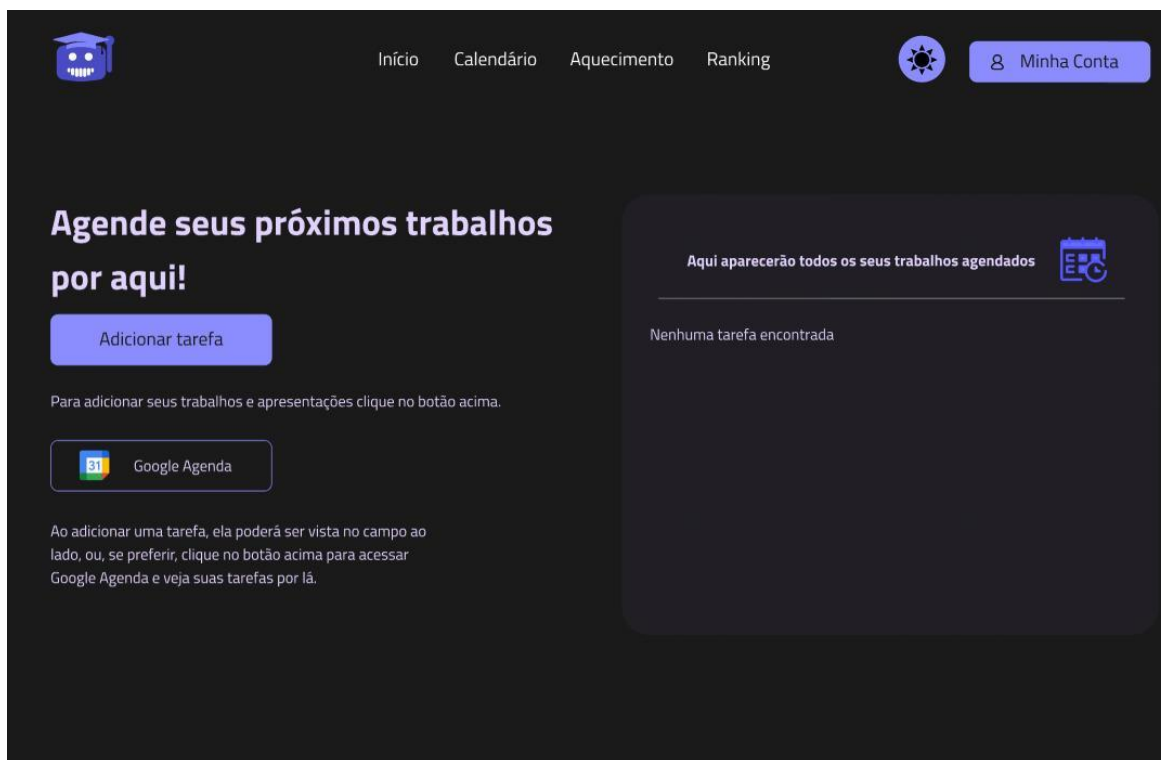
Logo abaixo, são exibidos ícones representativos das principais funcionalidades do sistema, como agenda, gravação/treino de voz e ranking de desempenho. Também há um quadro informativo contendo uma mensagem de boas-vindas e orientações iniciais sobre o uso da plataforma. O conjunto desses elementos evidencia um layout intuitivo, organizado e voltado para facilitar o acesso rápido às funções essenciais, reforçando a proposta de usabilidade e clareza visual.

Figura 6 - Layout*Figura 2 Página de login*

Autor: Equipe FALA.I (2025)

A Figura 6 apresenta a tela de login da plataforma FALA.I, também estruturada com paleta em tons escuros combinados a elementos em azul e roxo. O lado esquerdo da interface exibe a mensagem de boas-vindas acompanhada do logotipo da plataforma, destacando o propósito da solução: apoiar o desenvolvimento da oratória por meio de inteligência artificial.

No lado direito, encontra-se o formulário de autenticação, composto pelos campos para inserção de e-mail e senha, além dos botões “Entrar” e “Cadastrar”. Também são disponibilizados links adicionais, como a opção de recuperação de senha. A composição visual é reforçada por formas curvas que dividem o espaço da tela, conferindo dinamismo ao layout. O design privilegia clareza, organização e acessibilidade, contribuindo para uma experiência de entrada simples e intuitiva para o usuário.

Figura 7 - Layout*Figura 3 Página de Agenda*

Autor: Equipe FALA.I (2025)

A Figura 7 apresenta a página destinada ao gerenciamento de tarefas dentro da plataforma FALA.I. O layout mantém a identidade visual da aplicação, utilizando fundo escuro com elementos em azul para reforçar contraste e legibilidade. Na parte superior, o menu principal continua disponível, contendo as opções “Início”, “Calendário”, “Aquecimento” e “Ranking”, além do botão “Minha Conta” posicionado no canto superior direito, preservando a consistência de navegação em todo o sistema.

No lado esquerdo da interface, destaca-se a seção “Agende seus próximos trabalhos por aqui!”, acompanhada do botão “Adicionar tarefa”. Abaixo dele, o usuário encontra

instruções sobre como registrar atividades e a opção de integração com o Google Agenda, permitindo sincronização automática de compromissos.

À direita, há um painel destinado à visualização das tarefas cadastradas. Esse painel exibe a mensagem de que nenhuma tarefa foi encontrada, indicando que o usuário ainda não adicionou elementos à agenda. O espaço é organizado para listar futuras atividades de forma clara e acessível, reforçando o objetivo da ferramenta de facilitar o planejamento de apresentações e práticas de oratória.

O conjunto dos elementos demonstra um layout funcional, intuitivo e voltado à organização pessoal, contribuindo para uma experiência de uso eficiente e alinhada à proposta da plataforma.

4.4. Estratégias para Popularizar o Uso

Entre as estratégias implementadas para ampliar a adesão e popularizar o uso da plataforma, destacam-se os incentivos institucionais promovidos no ambiente escolar, orientados a estimular estudantes e docentes a utilizarem o recurso de forma contínua. Soma-se a isso a divulgação ativa por meio das redes sociais, fortalecendo a presença digital da plataforma e ampliando seu alcance junto à comunidade.

Adicionalmente, a integração da ferramenta ao currículo escolar constitui um vetor essencial para sua consolidação, pois insere o uso da plataforma no contexto pedagógico formal, favorecendo sua utilização como apoio didático e ampliando sua relevância no processo de ensino-aprendizagem.

5. AVALIAÇÃO E RESULTADOS

5.1. Aplicação Piloto com Alunos da ETEC

No dia 14 de novembro de 2025, realizou-se uma aplicação piloto com quatro estudantes do primeiro e do segundo ano do Ensino Médio. O objetivo da atividade foi observar o comportamento dos participantes, bem como coletar dados preliminares sobre o uso da plataforma analisada. Ao término da experiência, aplicou-se uma pesquisa de campo de caráter exploratório, a fim de identificar percepções, dificuldades e contribuições dos alunos para o aprimoramento do recurso avaliado.

5.2. Resultados Observados

Observou-se um elevado nível de satisfação por parte dos estudantes em relação às ferramentas e funcionalidades disponibilizadas pela plataforma. Os participantes também demonstraram apreço pelo design da interface, destacando sua organização e clareza visual. Além disso, evidenciou-se facilidade na navegação, interesse espontâneo pelo uso do recurso e disposição em utilizar o site como apoio na elaboração e apresentação de trabalhos escolares.

5.3. Relatos de Usuários

Os usuários anônimos relataram: “[...] adorei o acesso ao meet, calendário e em si a proposta do projeto. Vocês arrasaram na IA utilizada para treinar a oratória e é um ótimo sistema de apoio institucional. “, “Eu gostei do treino da dicção, sendo muito essencial e importante a dicção”, “A plataforma de fato ajuda a oratória, achei interessante a parte do chat bot.”.

5.4. Discussão dos Dados Obtidos

Diante dos dados obtidos, conclui-se que a plataforma apresenta relevante potencial de utilidade para os estudantes, demonstrando eficácia no cumprimento dos objetivos inicialmente propostos. Os resultados sugerem que o recurso possui condições favoráveis para ampliar sua presença no contexto educacional, contribuindo para a

realização de atividades escolares e para o aprimoramento da experiência de aprendizagem.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1. Revisão dos Objetivos Alcançados

Os objetivos alcançados envolveram a criação de um site interativo para apoiar apresentações escolares e desenvolver habilidades de oralidade, garantindo acessibilidade para diferentes públicos. Também foi elaborada uma plataforma direcionada aos alunos da ETEC, com a intenção de fortalecer a percepção de utilidade do recurso e promover maior engajamento dos estudantes.

6.2. Principais Contribuições do Projeto

O projeto Fala.i propõe uma solução tecnológica baseada em Inteligência Artificial para aprimorar habilidades de oratória. A ferramenta realiza avaliação automatizada da performance oral por meio da API Gemini, oferecendo feedback sobre clareza, fluência, dicção, entonação e organização do discurso. Além disso, atua como um ambiente de aprendizagem contínua ao permitir múltiplas práticas e autoavaliações sem necessidade de supervisão humana. O projeto também disponibiliza recursos educativos multimodais, como textos, áudios e vídeos, com técnicas e orientações para aprimoramento comunicativo. Por fim, contribui para a acessibilidade e inclusão ao democratizar o acesso ao treinamento de oratória, atendendo estudantes, profissionais e pessoas com insegurança ou dificuldades na fala.

6.3. Limitações do Estudo/Plataforma

O produto principal responde exclusivamente em português e reconhece apenas o português do Brasil. O sistema de aquecimento apresenta um número limitado de níveis disponíveis. A integração com o Google Agenda não está implementada, o que obriga o usuário a sair do site para acessar o sistema de agenda; o mesmo ocorre com o Google Meet. Além disso, há ausência de alguns recursos de acessibilidade.

6.4. Sugestões para Trabalhos Futuros

A proposta inclui a implementação de um sistema de análise emocional, permitindo que o chatbot identifique o tom emocional do usuário durante os treinos de oratória e adapte suas respostas conforme o contexto comunicacional apresentado. Além disso,

prevê-se a integração com serviços de reconhecimento facial e de postura, de modo a possibilitar a avaliação de expressões faciais, atenção e linguagem corporal em apresentações simuladas. Também estão previstas melhorias na precisão do reconhecimento de voz, reduzindo ruídos e aumentando a fidelidade das transcrições durante os exercícios orais. O projeto contempla ainda a criação de um modo de treino personalizado, no qual o usuário poderá selecionar diferentes níveis de dificuldade, escolher temas específicos e receber feedbacks mais detalhados. Por fim, planeja-se a implementação de elementos de ramificação, como níveis, metas e recompensas, a fim de aumentar o engajamento dos usuários ao longo dos treinos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. **CENTRO DE ESTUDOS AVANÇADOS EM LINGUAGEM.** Oralidade. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/oralidade>. Acesso em: 15 set. 2025.
2. **ESCOLA NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA – ENAP.** Universitários do pós-pandemia preferem EAD ou ensino híbrido. Disponível em: <https://enap.gov.br/es/servicos/governo-federal/apoio-a-transformacao-governamental?view=article&id=3917:universitarios-do-pos-pandemia-preferem-ead-ou-ensino-hibrido&catid=12:noticias>. Acesso em: 15 set. 2025.
3. **GUEDES, J. C.** O princípio da oralidade: procedimento, procedimentos e aplicações. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/103367594/zz_O_principio_da_oralidade_JEFFERSON_CARUS_GUEDES_Com_OCR_-libre.pdf. Acesso em: 15 set. 2025.
4. **INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE.** Censo 2022: taxa de analfabetismo cai de 9,6% para 7,0% em 12 anos, mas desigualdades persistem. Agência de Notícias IBGE, 2024. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/40098-censo-2022-taxa-de-analfabetismo-cai-de-9-6-para-7-0-em-12-anos-mas-desigualdades-persistem>. Acesso em: 15 set. 2025.
5. **LOPES, Y. M.; MEIRELLES, D. S.** O que são Edtechs? Uma revisão sistemática de literatura. REAd Revista Eletrônica de Administração, v. 30, n. 2, p. 1042–1065, 2024. DOI: 10.1590/1413-2311.405.135580. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/read/a/gb8nnJLbGBHjMH68V5Dz9GB/>. Acesso em: 15 set. 2025.
6. **NASCIMENTO, C.; MARTINS, H.** Comunicação oral em concursos acadêmicos: desafios e intervenções no ensino superior. European Public & Social Innovation Review, v. 9, p. 1–16, 2024. DOI: 10.31637/epsir-2024-944. Disponível em: <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/944>. Acesso em: 15 set. 2025.