

FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM DIÁLOGO ENTRE MÚSICA E TECNOLOGIA

Salvia de Medeiros Souza, Aliete Gomes Carneiro Rosa

Universidade Federal Rural de Pernambuco – Unidade Acadêmica de Garanhuns, salviamsouza@gmail.com

Universidade Federal Rural de Pernambuco – Unidade Acadêmica de Garanhuns, aliete.rosa@ufrpe.br

Resumo: Este trabalho é resultado de projeto de ensino realizado com alunos do Ensino Fundamental II de uma Escola Pública da cidade de Garanhuns. O referido trabalho abordou temas básicos da língua inglesa, utilizando a música como forma de aprimoramento de competências de compreensão oral e auditiva, leitura e escrita com o auxílio de objetos digitais. Tendo em vista que, nas últimas décadas, as ferramentas tecnológicas aproximaram culturas e favoreceram a aprendizagem de língua estrangeira, especialmente a inglesa. Também se tornaram recursos que não só contribuíram para aprendizagem de idiomas bem como permitiram a dinamização desse processo. De acordo com Barros e Antonio Júnior (2005), os objetos de aprendizagem digitais representam um novo parâmetro educativo que utiliza material didático, envolvendo conteúdos e exercícios de modo recursivo e prático. Nessa perspectiva, utilizamos para o desenvolvimento do projeto o *site Lyrics Training* e o livro “Atividades com Música para o ensino de Inglês” de Potter e Lederman (2012). Lançamos mão de vídeos interativos presentes no *site* para realizar atividades de escrita das músicas *on-line*, intercalando com atividades do material didático. Durante o projeto, foram selecionadas quatro canções e à medida que o estudante ouvia uma música, interagia com o jogo, completando suas letras, exercitando vocabulário, compreensão oral e escrita. Tanto as atividades com os objetos digitais quanto as do livro foram feitas de acordo com o nível de conhecimento dos alunos, uma vez que apresentam diferentes exigências. Através de avaliação feita pelo *Google Forms*, os resultados mostraram que 100% dos alunos alcançados gostaram de estudar inglês desse modo e 100% disse que o objeto digital foi facilitador da aprendizagem; 85,8% dos alunos disseram querer que esse tipo de atividade estivesse mais presente em sala de aula. Assim, constatamos que é possível mediar conhecimento pelo uso das tecnologias digitais e colocá-las ao alcance do aluno. Durante o projeto, foi perceptível o uso eficaz da música como forma de aprendizagem de língua inglesa pelo interesse e desafio que, em conjunto, essas formas de apropriação de língua representaram.

Palavras-chave: língua inglesa, música, objetos virtuais de aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Tendo em vista que a língua inglesa desempenha um papel fundamental na sociedade nos dias atuais, reduzindo as fronteiras da comunicação ao redor do mundo, em razão da globalização tornou-se indispensável internacionalmente o conhecimento do idioma assim como de seu ensino. Destacando sua relevância, é necessário ampliar, incentivar, aprimorar o ensino e conseqüentemente a aprendizagem, principalmente, na escola pública.

Os vários campos das atividades humanas sempre foram afetados pelos avanços tecnológicos e científicos e, nesse sentido, as novas tecnologias acabaram impondo maneiras de as pessoas lidarem com o mundo como também afetaram o ensino e, sobretudo, a aprendizagem. Lidar com o conhecimento hoje significa também considerar as práticas digitais, uma vez que os aparatos tecnológicos dos mais diversos possibilitaram aos sujeitos em idade escolar grande contato com muitas linguagens e textos.

A *web*, em sua convergência de mídias, possibilitou a leitura de textos, vídeos, áudios num mesmo espaço. Segundo Tapscott (*apud* XAVIER, 2005), há na atualidade um novo perfil de aprendizes usuários da rede mundial de computadores em que há uma amplificação de conhecimento, de múltiplas leituras hipertextuais, o que mostra que professores e alunos mudaram (ou pelo menos deveriam mudar) sua forma de interagir com o conhecimento.

Segundo Koch (2002, p. 63), o hipertexto é um suporte linguístico semiótico hoje intensamente utilizado para estabelecer interações virtuais desterritorializadas, um “cronotopo virtual real”, em que há relações distintas em espaços também distintos. Esse novo ambiente passa a representar, então, um lugar de aprendizagem que, segundo a autora, tem o desafio de democratizar o ensino de língua num país plural e inter-relacionar teorias linguísticas, ciberculturais e pedagógicas, a fim de permitir que os alunos sejam sujeitos de seu próprio conhecimento.

Com base nisso, este trabalho aplicou com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Pública da cidade de Garanhuns (PE), um projeto para aprendizagem de língua inglesa, usando música e o jogo musical (*Lyrics Training*). Como se sabe, e muito mais sabiamente se diz popularmente, a música é uma linguagem universal e a escola soube muito bem utilizá-la para fins diversos. Unir palavras e sons se tornou uma atividade com poder de transmitir vontades, desejos, sentimentos. Assim, cantar não é mera produção de sons, mas é a própria identidade do sujeito em suas diversas experiências com o mundo (MENUHIN, 1990; BRÉSCIA, 2011). Ademais, a experiência das artes e em especial a atividade musical, tornou-se uma experiência social e uma

possibilidade de, em sala de aula, auxiliar o aluno a desenvolver senso crítico, a fazer leituras de mundos diversos pela extensão e repetição de sons, etc. Dessa forma, o referido projeto utilizou a música com o intuito de contribuir para a aprendizagem de língua inglesa a partir do diálogo entre ferramentas digitais e a inserção da música em sala de aula, a fim de aprimorar o conhecimento básico da língua estrangeira obtido previamente pelos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, a música foi utilizada como objeto de ampliação de competências como compreensão oral, auditiva, leitura e escrita.

Atividades com música em sala de aula são sempre exitosas em razão da aceitação dessa linguagem universal por parte dos alunos. E, de acordo com Barros e Antônio Júnior (2005), os objetos de aprendizagem virtuais apresentam um novo parâmetro educativo utilizando a elaboração de um material didático envolvendo conteúdos e exercícios.

Nessa perspectiva, o jogo *Lyrics Training* e o livro *Atividades com Música para o ensino de Inglês* de Potter e Lederman (2012) foram as ferramentas fundamentais para chegarmos ao objetivo. Tanto as atividades do jogo quanto as do livro foram feitas de acordo com o nível de conhecimento dos alunos a respeito da língua. Os objetos de aprendizagem apresentam diferentes níveis de exigência nas atividades de acordo com a familiaridade que o aluno tem com a língua inglesa.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, foram usados objetos de aprendizagem e ferramentas digitais para uso de música, a saber: letras, videoclipes, áudios e o jogo *Lyrics Training on-line*, pelo computador e *SmartTV* disponibilizados pela escola onde o referido projeto de trabalho foi aplicado. Além disso, fizemos uso de exercícios elaborados no *LibreOffice Writer*. As dinâmicas das aulas, tais como atividades orais, escritas e o planejamento das aulas (*lesson plan*), foram retirados do livro *Atividades com música para o ensino de inglês*, de Louise Emma Potter e Ligia Lederman (2012).

As músicas selecionadas para a atividade foram *Happy* (Pharrel Williams), *Imagine* (John Lennon) e *I don't wanna miss a thing* (Aerosmith). Com elas foi possível elaborar e aplicar exercícios dos níveis básico, básico/intermediário e intermediário para os alunos. Na figura 1, podemos ver a página do *Lyrics Training* e na figura 2 uma atividade adaptada de Potter e Lederman (2012).



Figura 01: Página do site do jogo *Lyrics Training*.

Disponível em: < <https://lyricstraining.com/>>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2017.

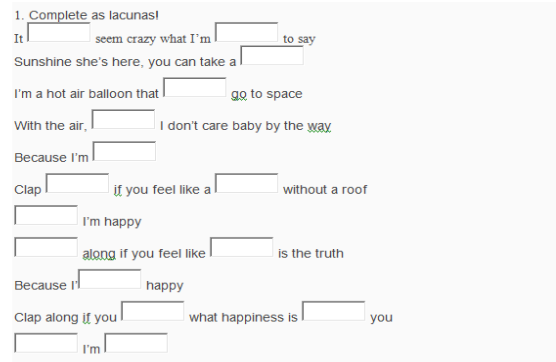


Figura 02: Atividade da música *Happy* no *Libre Office Writer*.

Para execução do trabalho, o laboratório de informática da escola foi reservado em um encontro prévio com a coordenação e então foram disponibilizados seis computadores. Como foram oito alunos dispostos a participar, fez-se necessária a formação de duplas. O *site* do jogo foi introduzido aos alunos, e destacou-se sua importância para o andamento das atividades. Quando todos tiveram acesso ao *site*, pedimos para que pesquisassem a primeira música: *Happy* (Pharrell Williams).

Todos conseguiram acessar facilmente o *site*, mas os computadores não dispunham de caixas de som. Diante deste empecilho, como o laboratório também possuía *SmartTV*, passamos a utilizá-la. Os alunos ficaram ao redor, trabalhando juntos. Não sendo a TV suficiente para chegarmos ao objetivo, optamos pelo *data show*, que possuía caixas de som e teclado. As músicas e os exercícios, que foram anteriormente salvos num *pendrive*, puderam ser executados nessa ferramenta. Para que os alunos pudessem fazer as atividades, a música era pausada em cada frase e, posteriormente, a cada estrofe.

Com o desenvolvimento dos versos e das estrofes, as dúvidas foram sendo tiradas, além de novas explicações, traduções e repetições. Nesse momento, também foram feitas perguntas de acordo com o livro *Atividades com música para o ensino de inglês*. Ao final das atividades, a música foi cantada. Para a música *Imagine* o procedimento utilizado foi o mesmo, a partir do *data show*. A música *I don't wanna miss a thing* (Aerosmith) foi a última a ser tocada e foi usada apenas para compreensão auditiva, onde os alunos interpretaram o que a letra dizia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante esse processo, inicialmente, na primeira música: *Happy*, de Pharrel Williams (mais precisamente na primeira estrofe), os alunos tiveram pequenas dificuldades com as palavras novas e o contexto em que estavam sendo utilizadas. Algumas delas foram as palavras *can*, *could*, *might* e *maybe*. Assim, pudemos explicar a diferença entre uma e outra e ainda onde/como são utilizadas. Nas estrofes seguintes, não tiveram mais dúvidas em tais palavras. Até aproximadamente a terceira estrofe, demos a tradução de cada frase até que a compreensão auditiva e de leitura possibilitaram aos alunos que entendessem sem que fosse preciso traduzir.

Foram trabalhados também pronomes e tempos verbais, além da pronúncia. Na segunda música, *Imagine* (John Lennon), todos os alunos cantaram e conseguiram, através da compreensão auditiva, escrever todas as palavras nas lacunas contidas na atividade desta música. Ao final, a terceira música, *I don't wanna miss a thing* (Aerosmith), os alunos se detiveram na compreensão auditiva e puderam ouvi-la acompanhando a letra, bem como interpretá-la e cantá-la.

Através de avaliação feita pelo *Google Forms*, os resultados mostram que 100% dos alunos participantes gostaram de estudar inglês desse modo e 100% disse que o objeto digital foi facilitador da aprendizagem; 85,8% dos alunos disseram querer que esse tipo de atividade estivesse mais presente em sala de aula. O gráfico 1 mostra, em pesquisa realizada com os alunos que a atividade foi bem aceita por todos.

Gráfico 1: Opinião dos alunos sobre o uso do objeto de aprendizagem.

A atividade te ajudou a entender o que já foi dado em sala de aula?



Sim	8	100%
Não	0	0%

Assim, constatamos que é possível mediar conhecimento pelo uso das tecnologias digitais e colocá-las ao alcance do aluno. Este projeto apontou ainda o uso eficaz da música como ferramenta de aprendizagem de língua inglesa pelo interesse e desafio que, em conjunto, essas formas de apropriação de língua representaram.

REFERÊNCIAS

- AEROSMITH. **I Don't Wanna Miss a Thing**, (1998). Disponível em: <<https://lyricstraining.com/play/aerosmith/i-dont-want-to-miss-a-thing/HbW8nMdtb#b7c>>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2017.
- ANTONIO JÚNIOR, Wagner.; BARROS, Daniela Melaré Vieira. **Objetos de Aprendizagem Virtuais**: Material Didático para a Educação Básica,(2005).
- BRÉSCIA, Vera Lúcia Pessagno. **Educação Musical**: bases psicológicas e ação preventiva. São Paulo. Ed Alínea, 2011. 145.p
- KOCH, I. (2002). **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez.
- LENNON, John. **Imagine**, (1971). Disponível em: <<https://lyricstraining.com/play/john-lennon/imagine/H7I4VxsmQ7#b7c>>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2017.
- MENUHIN, Yehudi; DAVIS, Curtis W. A música do homem. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- POTTER, Louise Emma.; LEDERMAN, Ligia. **Atividades com música para o ensino de inglês**. Barueri: Disal, 2012.
- XAVIER, Antônio C. S. Letramento digital e ensino. In SANTOS, C.F; MENDONÇA, M. **Alfabetização e letramento**: conceitos e relações. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- WILLIAMS, Pharrel. **Happy**, (2013). Disponível em: <<https://lyricstraining.com/play/pharrell-williams/happy/HeCaJ3y2Ke#b7c>>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2017.
- Lyrics Training**. Disponível em: < <https://lyricstraining.com/>>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2017.