

SING AND LEARN: ANÁLISE DA RECEPÇÃO DE UMA FERRAMENTA VIRTUAL DE ENSINO DE LÍNGUAS

SING AND LEARN: ANALYSIS OF THE RECEPTION OF A VIRTUAL LANGUAGE TEACHING TOOL

Mariana Backes Nunes

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil
marianabackesnunes@gmail.com

Melissa Giovana Lazzari

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil
melissaglazzari@gmail.com

Patrícia da Silva Campelo Costa Barcellos

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil
patricia.campelo@ufrgs.br

Michele Moraes de Moraes

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil
mimoraes@hotmail.com

RESUMO: As tecnologias digitais da informação e comunicação estão presentes em nosso cotidiano a todo instante, influenciando também os processos de ensino-aprendizagem de língua estrangeira ao fornecer material autêntico e audiência real aos aprendizes. A ferramenta virtual *Sing and Learn* é um *website* de estudo de língua inglesa a partir de letras de músicas, ferramenta que não apenas proporciona exercícios de compreensão oral, como também oferece práticas de vocabulário, gramática, leitura e escrita, de maneira a instigar os alunos a se valer de diferentes estratégias de aprendizagem (MORAES, 2017). O presente trabalho busca, então, analisar uma lição realizada no *Sing and Learn* a partir do conceito de estratégias de aprendizagem (OXFORD, 1990; 2003), bem como será investigada a recepção de estudantes universitários diante da ferramenta citada. Para tanto, os dados da pesquisa foram obtidos através de um questionário virtual aplicado com alunos de uma disciplina de Inglês Instrumental após realizarem a lição. Como método de análise dos dados, foi construída, a partir de Saldaña (2012), uma classificação através de códigos para as respostas dadas pelos alunos às perguntas dissertativas propostas no questionário. Os resultados do estudo mostram uma aceitação da ferramenta por parte dos aprendizes, verificando que ela tem muito a contribuir para o ensino-aprendizagem de língua inglesa.

PALAVRAS-CHAVE: *Sing and learn*. CALL. Estratégias de aprendizagem.

ABSTRACT: Digital information and communication technologies are present in our daily lives at all times, and they also have an influence on foreign language teaching-learning processes by providing authentic material and real audience to learners. The virtual tool *Sing and Learn* is a lyric-based English language study website, which not only provides listening comprehension exercises, but also offers vocabulary, grammar, reading and

writing practice to instigate students to use different learning strategies (MORAES, 2017). The present work then seeks to analyze from the concept of learning strategies (OXFORD, 1990; 2003) a lesson performed in Sing and Learn, as well as the reception of the mentioned tool by university students. Thus, the research data was obtained through a virtual questionnaire applied to students of an Instrumental English discipline after completing the lesson. As a method of data analysis, a classification was built, based on Saldaña (2012), using codes for the answers given by students to the open questions proposed in the questionnaire. The results of the study show an acceptance of the tool by the learners, verifying that it has a lot to contribute to the teaching-learning of English language.

KEYWORDS: Sing and learn. CALL. Learning strategies.

1 Introdução

É inegável a larga presença das novas tecnologias nas práticas diárias e, por conseguinte, nas relações de ensino-aprendizagem. Independentemente dos currículos de escolas e universidades, que ainda implicam em largo uso de materiais escritos e impressos, as tecnologias da cultura de massa como televisão, celulares e computadores, se tornam mais presentes na vida dos indivíduos e, em particular, dos estudantes (ROJO, 2017). Por isso, essa relação está sendo continuamente revisitada, repensada e reinterpretada por professores e estudiosos da área que buscam por formas adequadas de aliar a tecnologia à educação.

Pensando em uma educação mediada por tecnologia, pode-se recorrer ao conceito de novos letramentos proposto por Lankshear e Knobel (2007). Os novos letramentos não apenas estão inseridos em um contexto tecnológico, mas também são constituídos por novos valores provenientes desse meio. Para os autores, *videogames*, *fanfiction*, *weblogs*, *websites*, aplicativos e práticas envolvendo aparelhos portáteis (*smartphones* e *tablets*) são exemplos de novos letramentos. Assim, somos levados a perceber que recursos educativos atrelados aos novos letramentos não se encontram inseridos apenas em ambientes formais de ensino-aprendizagem escolar, pois estão inseridos em contextos infinitamente mais amplos e precisam ser utilizados de forma crítica.

Relacionado a isso, cabe pensar que o papel do professor também é afetado e se transforma nesse contexto. Esse já não é mais o único detentor do conhecimento, pois gradativamente deixa de ser o principal recurso de informação dentro de uma sala de aula, que aos poucos tem se tornado um ambiente interativo e tecnológico. A figura do professor torna-se, então, a de mediador do conhecimento, procurando, selecionando e oferecendo informações para seus alunos de forma a auxiliá-los (WARSCHAUER; HEALEY, 1998).

Igualmente, os avanços no campo da tecnologia e da educação permitiram a criação de espaços virtuais que promovem o contato entre a língua estrangeira e o aprendiz, como, por exemplo, *websites* e aplicativos de estudo de letras de música. Relacionado a isso está o fato de que a música sempre foi um recurso amplamente empregado no estudo de línguas estrangeiras por oportunizar atividades prazerosas e descontraídas para aprendizes de todas as idades. Atrelado às novas tecnologias, o estudo de uma língua estrangeira através da música pode explorar novas possibilidades, pois a tecnologia nos oferece materiais autênticos e ambientes interativos em que a

aprendizagem se torna ativa, tendo o aluno como centro desse processo.

Podemos citar aqui os sites *Lyrics Training*¹ e *Lyrics Gaps*² como exemplos de populares recursos digitais gratuitos de aprendizagem de língua a partir de músicas, utilizados tanto em sala de aula quanto de maneira autodidata pelo aprendiz. No entanto, as ferramentas citadas são direcionadas para atividades de compreensão oral, o que faz com que vários aspectos linguísticos e culturais presentes nas letras das músicas sejam deixados de lado (MORAES, 2017). Um fator determinante para que se tenha tal situação pode ser atribuído ao fato de que essas ferramentas, muito embora sejam voltadas para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira, são muitas vezes desenvolvidas apenas por programadores que desconhecem as demandas reais dos aprendizes e como atuar significativamente no desenvolvimento de habilidades linguísticas. Equipes multidisciplinares formadas por professores, linguistas e programadores são de extrema importância na construção de tais ferramentas, o que facilitaria um planejamento completo desses recursos.

De maneira a suprir as necessidades citadas, a ferramenta digital *Sing and Learn*³, ferramenta a ser explorada neste artigo, é um site gratuito ainda em desenvolvimento, pensado por um grupo multidisciplinar composto por estudantes dos cursos de Letras e de Sistemas da Informação. O site se distingue dos demais disponíveis na *web* ao passo que busca trabalhar a música além da compreensão auditiva, fomentando as práticas de vocabulário, gramática, compreensão oral e compreensão escrita, bem como produção oral e produção escrita em uma única lição, através de uma sequência de tarefas formuladas pelo professor.

No decorrer do artigo, a ferramenta e os exercícios que compõem uma lição, bem como o uso dessa por aprendizes de língua inglesa, serão descritos de maneira pormenorizada, tendo como objetivo investigar a recepção da ferramenta por estudantes universitários. Para tanto, nas seções seguintes apresentamos os pressupostos teóricos os quais nos levam a pensar a relação entre ensino, aprendizagem e tecnologia, cenário em que a ferramenta *Sing and Learn* se inscreve. Em seguida, são apresentados os processos metodológicos da pesquisa aqui descrita e os dados obtidos em uma avaliação do site por aprendizes. Por fim, destacamos as nossas considerações finais.

2 Aprendizagem de línguas assistida por computadores (CALL)

O uso das tecnologias no ensino de língua estrangeira não é novidade, especialmente se considerarmos as tecnologias que auxiliam o aprendizado há bastante tempo, como o quadro-negro e o caderno (MARTINS; MOREIRA, 2012; BRAGA et al., 2017). No entanto, os primeiros laboratórios de línguas aliados ao uso de computadores no ensino são datados das décadas de 60/70, em que o ensino de línguas seguia o chamado método áudio-lingual, o qual enfatizava a aprendizagem de uma língua estrangeira pela repetição oral e, por isso, incentivou a construção de laboratórios de línguas com cabines compostas por toca-fitas, fones de ouvido e microfones (MARTINS; MOREIRA, 2012).

1 Disponível em: <https://lyricstraining.com/>. Acesso em: 02 mar. 2020.

2 Disponível em: <https://www.lyricsgaps.com/>. Acesso em: 02 mar. 2020.

3 Disponível em: <http://www.singandlearn.com.br/>. Acesso em: 02 mar. 2020.

Já nos anos 80, os estudos sobre o uso de computadores na aula de língua estrangeira acompanharam os avanços metodológicos no ensino-aprendizagem de línguas, como, por exemplo, o enfoque comunicativo de ensino. No entanto, ganhou destaque na Europa e nos Estados Unidos uma área específica para estudar a relação entre o ensino de línguas e as tecnologias, denominada de CALL, isto é, *Computer-Assisted Language Learning*, em português *Aprendizagem de Línguas Assistida por Computadores*. No Brasil, contudo, as pesquisas em CALL começaram apenas em 1998, ou seja, é um estudo recente, que ainda luta para estar presente nos currículos de cursos de licenciatura de nossas universidades (MARTINS; MOREIRA, 2012).

Possuindo muitas definições, CALL representa para Hubbard (2016) qualquer empreendimento que envolva de forma significativa computadores no ensino-aprendizagem de língua. Já Garret (2009) a define como a integração completa entre tecnologia e aprendizado de línguas, envolvendo tecnologia, teoria e pedagogia, essas atuando de maneira entrelaçada. A partir disso, outros termos foram utilizados para denominar esta relação, como, por exemplo, o conceito de MALL, *Mobile Assisted Language Learning*, utilizado para tratar das tecnologias móveis (*smartphones* e *tablets*) e suas peculiaridades no ensino de línguas (BRAGA et al., 2017). Contudo, entre os estudiosos da área manteve-se o termo CALL por ser um conceito já consagrado e que unificaria as pesquisas, hoje englobando outras tecnologias digitais de informação e comunicação, não apenas o computador.

CALL destaca-se por ser uma área multidisciplinar, pois envolve não apenas a Linguística e a Educação, como também áreas da Informática e da Programação. Igualmente tem sua importância por se destinar especificamente ao processo de aprendizagem de línguas e a sua relação com a tecnologia, levando em conta que o aprendizado de uma língua tem características específicas diferentes de outros campos da educação (MARTINS; MOREIRA, 2012). Butler-Pascoe e Wiburg (2003) explicam que as novas tecnologias oferecem uma série de benefícios para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira; dentre eles podemos citar o fato de as tecnologias auxiliarem o aprendiz a enriquecer as suas experiências com a língua, ampliando o seu insumo através do material autêntico que pode encontrar na web, além de serem uma forma de o aluno ter uma audiência real de comunicação, ao conectá-lo com pessoas de diferentes partes do globo.

A ferramenta que apresentaremos aqui se insere nesse contexto já que se trata de um site em desenvolvimento cujo objetivo é fomentar a prática de língua inglesa como língua estrangeira através de exercícios formulados a partir de músicas. O site, quando disponibilizado para o grande público, poderá ser acessado de qualquer parte do mundo, tanto por professores, responsáveis em editar e cadastrar as lições no site, quanto pelos alunos que buscarão as lições para a prática da língua ou para cumprir um exercício solicitado por um professor que use o *Sing and Learn* em sua prática docente, bastando ter um computador com acesso à internet.

Vale ainda ressaltar que, em um contexto de ensino mediado por computadores, surgem novas maneiras de ensinar, planejar, desenvolver e distribuir material didático (WILEY, 2002), o que nos leva a pensar no conceito de objetos pedagógicos de aprendizagem. Hodgins (2002) define os objetos de aprendizagem como qualquer entidade, seja digital ou não, que contribui para aprendizagem. Já Beck (2001) salienta que as entidades digitais devem atender a características específicas para serem tidas com objetos de aprendizagem, tais como: serem uma pequena unidade de aprendizagem,

serem modulares, reutilizáveis, agregáveis e conectadas com a rede. Isto é, objetos de aprendizagem são materiais que por razões ecológicas e financeiras podem ser reutilizados e adaptados em diferentes contextos de ensino, de maneira a otimizar e qualificar o tempo do professor. Por exemplo, as especificidades citadas são facilmente verificadas no *Sing and Learn*, já que as lições por si só podem ser consideradas uma pequena unidade de aprendizagem, cujo conteúdo de uma lição pode ser coberto em um curto período de tempo, assim como podem ser reutilizados com diferentes grupos de alunos justamente por ter como temática um assunto tão envolvente como a música.

3 A música na aprendizagem de língua estrangeira

O uso da música como ponto de partida para a construção dos exercícios que compõem a lição aplicada na ferramenta *Sing and Learn* se justifica por mesclar entretenimento, língua e aprendizagem. De acordo com Boothe e West (2018), a música realça a cultura de aprendizagem de línguas pelos aprendizes do século XXI, além de ser uma estimulante ferramenta de aprendizagem e representar uma mudança nas práticas tradicionais de ensino. De tal maneira, Boothe e West (2018) ainda colocam que os aprendizes com acesso a músicas na língua estrangeira desenvolvem de forma criativa as habilidades requeridas para o seu aprendizado, combinando interesse e motivação ao mesmo tempo, o que impacta positivamente no processo de aprendizagem.

O uso de músicas contribui no ensino de uma língua estrangeira, pois elas auxiliam a diminuir filtros afetivos do aluno, tais como apreensão, ansiedade, tédio e baixa autoconfiança, emoções que geralmente impactam negativamente na aprendizagem de línguas. A música, ademais, pode fornecer motivação ao aluno para aprender a língua em questão, justamente por se tratar de um contexto leve e descontraído. Para Engh (2013), a motivação envolve o estado afetivo e as atitudes que influenciam a quantidade de esforço que o aprendiz investe na aquisição da língua estrangeira, estando diretamente relacionada com o seu progresso, como posto por Krashen (1982 *apud* ENGH, 2013): uma situação onde se verifica baixa ansiedade, grande motivação e autoconfiança é favorável para uma aprendizagem positiva.

Além de ser uma forma divertida e agradável de aprender, as músicas também são uma fonte autêntica de material na língua estrangeira. Como já vemos diariamente nos contextos informais de aprendizagem, a música vai além dos materiais designados e criados especialmente para o ensino, oferecendo acesso a um contexto cultural rico relacionado à língua a ser estudada. O uso para fins pedagógicos de músicas favorece contato com a língua em uso e com situações da vida real (MORETI; ALONSO, 2009), sendo um recurso valioso para o processo de aprendizagem justamente por operar como um artefato cultural, fornecendo uma visão de contexto histórico e sociocultural de uma sociedade falante da língua estrangeira estudada (ENGH, 2013).

Também podemos apontar que essa prática promove um crescimento no vocabulário do aprendiz e pode ser trabalhada não apenas através de atividades de compreensão oral. Por exemplo, o fenômeno de “músicas chicletes” enfatiza a ideia de que a música trabalha com a memória tanto a curto, quanto a longo prazo (MURPHEY, 1992b). Além disso, a repetição de palavras, o uso de ritmo, rimas e entoação levam a retenção de informações, favorecendo a experiência de aprendizagem (ENGH, 2013). Logo, para Murphey (1992a), práticas relativas à gramática, leitura e interpretação da letra

da música, tradução, prática da pronúncia e entonação, aquisição de vocabulário, ou apenas um momento agradável para sair da rotina, são opções possíveis a partir do uso da música em sala de aula de língua estrangeira.

Considerando que as tecnologias digitais se tornam cada vez mais populares, surgem também ferramentas virtuais dedicadas à aprendizagem de línguas estrangeiras através da música. Tais *websites* chamam atenção por estarem disponíveis aos aprendizes não apenas em sala de aula, como também em contextos informais, utilizando-se frequentemente de princípios da gamificação, como o aspecto lúdico, a política de recompensas e a corrida contra o tempo (FARDO, 2013). No entanto, torna-se imprescindível um olhar mais atento a essas ferramentas a fim de que elas possam proporcionar um aprendizado significativo aos seus usuários, indo além do entretenimento. Dois exemplos de ferramentas virtuais de aprendizagem de línguas a partir de letras de músicas são os *websites* *Lyrics Training* e *Lyrics Gaps*.

Lyrics Training é um *website* gratuito criado para aprimorar as habilidades linguísticas de seus usuários através de letras e vídeos de músicas. A ferramenta utiliza-se de vídeos do YouTube embutidos no seu *website* que, por sua vez, podem ser escolhidos pelo aprendiz para serem estudados conforme o seu nível de proficiência (a ferramenta oferece quatro níveis de dificuldade: *beginner*, *intermediate*, *advanced* e *expert*). Tendo a música escolhida, o usuário tem como exercício completar as lacunas com as palavras retiradas da letra da música enquanto assiste o seu videoclipe. Ao final, o aprendiz recebe uma nota que será elencada em uma classificação geral de usuários da ferramenta. Vale destacar que o *Lyrics Training* fornece a opção de professores de língua preparar o seu próprio exercício na ferramenta, porém, estes apenas têm a possibilidade de escolher as lacunas que os alunos devem completar em uma canção. Percebe-se com essa descrição que o *website* tem como ênfase o trabalho de habilidades de compreensão oral na língua estrangeira, instigando, principalmente, a utilização de estratégias de memória. A ferramenta não busca explorar vocabulário, aspectos culturais ou mesmo a prática do idioma (MORAES, 2017).

Seguindo essa perspectiva, *Lyrics Gaps* também é uma ferramenta gratuita de aprendizagem de línguas a partir de músicas. Assim como no *Lyrics Training*, o usuário deve escolher uma música e completar as lacunas da letra ao assistir ao videoclipe. No entanto, a ferramenta *Lyrics Gaps* apresenta diferentes exercícios conforme o modo escolhido (*karaoke*, *beginner*, *intermediate* ou *expert*). Por exemplo, no modo *beginner* o aprendiz deve selecionar as palavras que melhor preenchem as lacunas, enquanto, em outros níveis de dificuldade, o estudante deve escrever a palavra faltante. Professores também têm a oportunidade de preparar as suas lições no *Lyrics Gaps* – ou seja, podem escolher as palavras que serão retiradas de uma letra de música. O diferencial dessa ferramenta em comparação com *Lyrics Training* é que a qualquer instante o usuário pode pausar o vídeo e ver o significado de alguma palavra. No entanto, o *Lyrics Gaps* também tem como foco apenas o trabalho de habilidades de compreensão oral, permitindo a exploração do vocabulário da música somente quando o usuário decide pausar o vídeo (MORAES, 2017).

Logo, destacamos aqui que não é apenas o contato com músicas ou com ferramentas virtuais que torna o aprendiz proficiente em uma língua estrangeira. Como já foi colocado, a música é uma ferramenta de grande valor no processo de ensino-aprendizagem, mas, para que sua contribuição seja a melhor possível, faz-se necessária a figura do professor como agente mediador do processo de aprendizagem do aluno,

guiando-o no acesso e bom uso desse material. Desta forma, a ferramenta *Sing and Learn* aqui estudada se relaciona com esse último aspecto por apresentar lições que tem a possibilidade de serem usadas como material didático em sequências pedagógicas completas em sala de aula ou fora dela, o que entendemos como uma maneira de guiar o acesso do aluno ao conteúdo. O papel do professor é de extrema importância no planejamento de lições, justamente por explorar diferentes habilidades a partir de uma música, não apenas habilidades de compreensão oral. Além disso, o professor é capaz de buscar instigar nos exercícios propostos a utilização de diferentes estratégias de aprendizagem, auxiliando o aluno a entender o seu próprio processo de aprendizado.

4 As estratégias de aprendizagem e o ensino de língua estrangeira

Em nosso entendimento, é fundamental que uma ferramenta digital de aprendizagem incorpore no design de seus exercícios diferentes estratégias de aprendizagem, a fim de otimizar a aquisição da língua estrangeira, tornando eficiente o desenvolvimento da proficiência linguística e de habilidades de comunicação. Para Griffiths e Cansiz (2015, p. 476), “estratégias de aprendizagem de línguas são ações tomadas pelo aprendiz (deliberadamente ou automaticamente) a fim de aprender ou regular o seu aprendizado de uma língua”⁴. Por sua vez, Oxford (1990) afirma que as estratégias de aprendizagem representam operações realizadas pelo aprendiz, as quais auxiliam na aquisição, armazenamento, recuperação e uso de informações. Além disso, podem ser descritas como ações específicas tomadas pelo aprendiz com a finalidade de tornar o seu processo de aprendizagem mais fácil, rápido, agradável, personalizado e aplicável a novas situações. Adicionado a isso, Vilaça (2011) coloca que não apenas aprendizes com níveis baixos de fluência aplicam essas estratégias, mas também aqueles com níveis altos de proficiência, o que ressalta a importância do seu estudo.

Em se tratando de classificações para as estratégias de aprendizagem, Oxford (1990) nos oferece duas distinções: as estratégias indiretas e as diretas. Estratégias de aprendizagem indiretas são empregadas para atuar no processo de aprendizagem como um todo, lidar com emoções e atitudes do aprendiz em relação à aprendizagem, interagir com o outro na busca por ajuda e apreender a cultura e língua estrangeira (OXFORD, 1990; 2003). Já as estratégias de aprendizagem diretas são relacionadas diretamente com a língua estrangeira e o processo de aquisição dela. Entendemos que as estratégias de aprendizagem diretas estão mais próximas de exercícios de língua, e, por conseguinte, figuram o design e planejamento das lições da ferramenta *Sing and Learn*. Tais estratégias ainda podem ser divididas em três categorias: estratégias de memória, estratégias cognitivas e estratégias de compensação (OXFORD, 1990).

As estratégias de memória ajudam na criação de elos mentais, relacionando um item a outro na língua estrangeira. Oxford (1990) coloca que essas estratégias são eficientes para memorizar vocabulário e estruturas na fase inicial do processo de aprendizagem. Também permitem que o aprendiz crie associações de palavras em tópicos, sinônimos, antônimos, por exemplo, ligando novas informações na língua estrangeira a conceitos já memorizados, relacionando várias informações e posicionando de forma coerente palavras e expressões em sentenças, episódios de conversação ou

4 No original: “Language learning strategies are actions chosen (either deliberately or automatically) for the purpose of learning or regulating the learning of language”.

textos, a fim de memorizar. Essa estratégia é possível via imagens mentais, palavras-chaves, sons, rimas, imagens, objetos, localização e até movimentos do corpo.

Em relação às estratégias cognitivas, Oxford (1990) as coloca como as mais populares e essenciais para o aprendizado de língua estrangeira, pois possibilitam ao aprendiz o contato, a manipulação da linguagem de maneira bastante direta. Seriam exemplos: raciocinar, reorganizar informações, sintetizar, analisar, fazer anotações e colocá-las em prática (OXFORD, 2003). Entendemos que a prática está condicionada a diversos fatores que variam de aprendiz para aprendiz; contudo, essa é dita a mais importante das estratégias cognitivas, sendo fundamental para alcançar proficiência em qualquer língua estrangeira. Para Oxford (1990), estratégias práticas como falar ou escutar repetidas vezes a mesma coisa, praticar a pronúncia e escrita na língua estrangeira, reconhecer e usar padrões linguísticos, usar elementos já apreendidos em sentenças mais longas, praticar a língua em ambientes e contextos reais, têm valor significativo para que o aprendiz alcance uma boa proficiência.

Por fim, as estratégias de compensação são responsáveis por possibilitar que o aprendiz use a língua estrangeira e se faça entender, mesmo que seu nível de proficiência seja baixo (OXFORD, 1990). As estratégias de compensação envolvem adivinhar algo pelo contexto, recorrer a gestos e mímicas ou ao uso da língua materna, usar sinônimos ou descrições em situações em que não se conhece a palavra desejada, deixar de se comunicar total ou parcialmente por falta de recursos, selecionar um tópico no qual o aprendiz domine o vocabulário, alterar a mensagem omitindo informações ou usar linguagem mais simplificada.

Para tanto, em cada exercício que compõe a lição da ferramenta online *Sing and Learn*, objeto de estudo do presente artigo, está inerente uma ou mais estratégias de aprendizagem, o que permite um estudo completo das quatro habilidades linguísticas a partir de músicas na língua estrangeira. A seguir, veremos como esse *website* se configura em um ambiente de CALL, como ele explora as estratégias de aprendizagem descritas acima e, principalmente, como é recebido por estudantes de língua inglesa.

5 Metodologia

Sing and Learn é uma ferramenta digital gratuita de ensino-aprendizagem de língua estrangeira a partir do uso de músicas. Desenvolvida por uma estudante de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e por um universitário de Sistemas da Informação, da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), como projeto de conclusão de curso (ver MORAES, 2017 e COSTA, 2018), o site é voltado para o estudo da língua inglesa. Contudo, o site ainda não está disponível para o público em geral.

Como mencionado anteriormente, o site se distingue por buscar trabalhar a música além da compreensão oral, limitação que normalmente vemos em outros aplicativos. As práticas de vocabulário, gramática, compreensão oral e compreensão escrita, bem como produção oral e produção escrita em uma única lição, através de uma sequência de exercícios formulados por um professor, é o grande diferencial de *Sing and Learn*. Assim, as lições presentes no site foram planejadas de maneira a incorporar diferentes estratégias de aprendizagem de línguas, essenciais para o desenvolvimento da competência comunicativa do aprendiz (MORAES, 2017).

A ferramenta foi igualmente elaborada para que os aprendizes possam praticar a língua estrangeira através da música, assim como os professores possam projetar suas próprias lições com objetivos específicos a partir da escolha de uma música. De tal maneira, o *website* se apresenta também como um repositório de objetos de aprendizagem, visto que cada nova lição criada por um professor será armazenada no site, estando disponível para que outros aprendizes possam acessá-la mediante cadastro na plataforma. Vemos que o professor pode criar uma lição específica e enviá-la apenas para seus alunos, desde que esses estejam cadastrados no site, ou pode escolher dentre as opções de lições já disponíveis no site e usá-la em seu cronograma de aula. Também será uma oportunidade para os aprendizes acessarem livremente as lições de sua preferência em momentos informais de estudo, sem estar vinculados a um professor.

Logo, o presente trabalho buscou investigar a recepção de alunos universitários diante da ferramenta digital *Sing and Learn*. Os dados da pesquisa foram obtidos através de uma pesquisa realizada online pela ferramenta *Google Forms*⁵ com alunos de uma disciplina de Inglês Instrumental em uma universidade pública do sul do país. Participaram da pesquisa 16 estudantes com níveis diferentes de proficiência, advindos de cursos de áreas diversas da universidade, com idades entre 19 e 35 anos. O formulário foi enviado para eles após realizarem uma lição no *Sing and Learn*, a fim de avaliar a experiência de cada um como aprendiz/usuário da ferramenta. Cabe salientar que todos os participantes realizaram a mesma lição conduzida pela professora responsável pela disciplina na plataforma.

O questionário apresentava vinte e quatro questões sobre informações pessoais, avaliação de aspectos técnicos e pedagógicos, avaliação individual de cada exercício que compõe a lição e um espaço para sugestões. As questões foram elaboradas em formatos diversos, algumas discursivas, outras de múltipla escolha e, em algumas com caráter avaliativo, pedimos para que os alunos atribuíssem conceitos conforme as suas percepções.

Como método de análise dos dados, construímos uma classificação através de códigos para as respostas dadas pelos alunos para as perguntas dissertativas propostas no questionário. Os códigos foram pensados conforme o que consta em Saldaña (2012): o código descritivo busca sumarizar o tópico central do excerto oferecido pelo informante, enquanto o código *in vitro* usa uma palavra usada pelo informante e retirada diretamente do excerto. Através de tal codificação, intentamos oferecer um tratamento objetivo para a pesquisa qualitativa.

Para Saldaña (2012), a codificação representa um método que auxilia o pesquisador a ordenar dados codificados de forma semelhante em categorias. Tal ideia vai ao encontro do que pensa Bernard (2011), para quem a codificação de dados seria uma forma de acessar padrões nos dados para que o pesquisador possa explicar o porquê de tais padrões serem recorrentes. Vale ressaltar que, de acordo com Saldaña (2012), a análise de dados através dessa metodologia qualitativa é interpretativa, não se tratando de uma ciência exata, pois o pesquisador reflete sobre os dados obtidos e procura uma palavra ou expressão que exprima seu sentido resumidamente.

Apresentaremos, assim, uma análise da lição aplicada através da plataforma *Sing and Learn* com o grupo de participantes da pesquisa, bem como um exame acerca das respostas às questões dissertativas propostas no questionário.

5 Disponível em: <https://www.google.com/forms/about/>. Acesso em: 02 mar. 2020.

6 As estratégias de aprendizagem mobilizadas nos exercícios do *Sing and Learn*

Dedicaremos esta seção para discorrer sobre as particularidades de uma lição criada na ferramenta *Sing and Learn* composta por cinco exercícios e uma tarefa, apontando também as estratégias de aprendizagem que podem ser instigadas a partir deles. Antes disso é preciso ressaltar que a denominação exercício, escolhida para se referir às cinco primeiras partes que compõem a lição, apoia-se no que coloca Ellis (2003) ao diferenciar tarefa de exercício. Enquanto a tarefa tem foco no significado e no conteúdo, colocando aquele que a realiza no papel de usuário da língua ao propor o uso de comunicação semelhante ao mundo real, o exercício tem foco na forma, tendo a intenção de trabalhar determinados elementos linguísticos no processo de aprendizagem, sendo que aquele que o executa assume o papel de aprendiz da língua.

Uma lição na plataforma *Sing and Learn* é formada por uma sequência de cinco exercícios e uma tarefa formulados por um professor a partir de uma música de sua escolha. São eles: exercícios de vocabulário, escuta, gramática, leitura e oralidade e uma tarefa de escrita. Se o aprendiz acessa o site de maneira independente, sem o objetivo de fazer uma lição indicada pelo seu professor, tem a liberdade para escolher dentre as lições cadastradas na ferramenta a que mais se adequa ao seu nível de proficiência (básico, intermediário e avançado)⁶ e ao seu gosto musical, sendo que cada lição é completamente independente das demais. Por uma particularidade técnica da própria plataforma, o aluno deve concluir uma etapa para acessar a próxima.

O primeiro exercício da sequência tem por objetivo tratar de vocabulário através do uso da estratégia direta de aprendizagem denominada estratégia de memória (OXFORD, 1990), que pressupõe o uso de imagens para atuar no acesso e armazenamento de informações linguísticas. Esse exercício é composto por uma série de palavras que o professor seleciona previamente a partir da letra da música que será trabalhada e que ele imagina serem novas para os alunos, além de importantes na interpretação da letra. Essas palavras são relacionadas a imagens ou definições que representem seus conceitos para que o aprendiz tenha a oportunidade de resgatar informações, acessando seu conhecimento prévio a partir da relação que ele deve criar entre a palavra e sua representação na imagem, além de armazenar novas informações (Figura 1).

A imagem usada na construção do exercício pode ser de qualquer natureza, inclusive a captação da imagem da tela de alguma cena do videoclipe da música que possa expressar o sentido da palavra - desta forma é possível despertar interesse no aluno acerca do que está por vir na lição. Em se tratando de palavras com conceitos mais abstratos, é sugerido que o professor ofereça o conceito escrito no lugar de uma imagem. É interessante destacar que quando o professor indica, na construção do exercício, as palavras a serem trabalhadas, o site insere automaticamente o áudio de cada uma delas sendo pronunciada. Assim, ao realizar o exercício, o aprendiz associa a imagem ao seu significado e a sua pronúncia, possibilitando que ele recupere a nova palavra com mais eficiência. Logo, esse exercício pode beneficiar tanto aqueles com características visuais de aprendizagem quanto os mais auditivos.

6 Para facilitar a familiarização do usuário com a ferramenta *Sing & Learn* não foram utilizados os níveis específicos de proficiência do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas.

Vocabulary Practice

Home / Lesson Resolution / Vocabulary Practice

Match the words with the images. You may use a dictionary to help you.

Next

1) Handmade



3

It's the
opposite of
fast.

4

2) Magnet

Completely new,
especially not
used yet.

5

A person who uses
money and other
resources carefully
and not wastefully.

6

4) Slow



1

5) Brand new

6) Thrifty



2

Figura 1: Exercício 1 no *Sing and Learn* destinado à prática de vocabulário.
Fonte: dos autores.


Na segunda parte da lição, é trabalhada a compreensão oral do aprendiz, abrangendo a estratégia de aprendizagem direta chamada estratégia cognitiva, na qual a prática formal da escuta se concentra na percepção de sons, como pronúncia e entonação, ao invés de compreensão do significado (OXFORD, 1990). Nesse momento, o aprendiz assiste ao videoclipe da música e deve reordenar uma série de versos que compõem um trecho da música previamente selecionado pelo professor a partir do que escuta. O aluno pode, então, ouvir o trecho quantas vezes julgar necessário, lançando mão de outra estratégia cognitiva, a repetição. Na coluna da esquerda ficam as frases soltas, enquanto o espaço da direita serve para o aluno reordenar os versos, o que deve ser feito clicando e arrastando para o espaço em branco cada um dos versos, como fica claro na Figura 2.

Listening Practice

Home / Lesson Resolution / Vocabulary Practice / Listening Practice

Complete the chorus of the song with the missing lines. Click and drag each line into the correct order.

Back Next



Shape of You

Although my heart is falling too
And last night you were in my room
And now my bedsheets smell like you
Every day discovering something brand new
I'm in love with the shape of you
I'm in love with your body
I'm in love with your body
We push and pull like a magnet do

Shape of You

Figura 2: Exercício 2 no *Sing and Learn* destinado à prática de compreensão oral.
Fonte: dos autores.

O terceiro exercício é voltado para a exploração de tópicos gramaticais escolhidos pelo professor e relacionados com a letra da música. O exercício consiste em dois ou mais aspectos gramaticais ilustrados em um exemplo para que assim o aluno possa depreender a regra e aplicá-la a novas situações propostas para resolução. A estratégia direta de aprendizagem verificada é a estratégia cognitiva através de análise lógica, raciocínio e eventuais traduções.

Podemos supor que o professor constate a repetição de vários pronomes indefinidos na letra da música e escolha abordar esse fato gramatical no terceiro exercício. A partir disso, ele cria dois exemplos, além de uma breve definição e explicação do emprego dos dois pronomes para acompanhar os exemplos (recomendamos que os exemplos sejam retirados da letra da música). O aprendiz deve, então, analisar a lógica por trás do emprego dos pronomes nos exemplos e nas informações dadas pelo professor e aplicar esse raciocínio para completar outras sentenças. De tal forma é esperado que o aprendiz relacione o código de letras para preencher as lacunas de maneira correta, como podemos ver na Figura 3.

Grammar Practice

Home / Lesson Resolution / Vocabulary Practice / Listening Practice / Grammar Practice

Read the definitions and match the sentences with the best option:

Back Next

- 1) SOMEONE/SOMEBODY: Used in affirmative sentences.
- 2) ANYONE/ANYBODY: Used in negative sentences with the verb in the negative form. It is also used to ask questions.
- 3) NO ONE/ NOBODY: Used in sentences with a negative meaning, but with the verb in the affirmative form.

1 is knocking on the door.
3 likes Mark. He's so silly.
2	Does here know how to speak French?
3	It's Sunday, is at school today.
1	Tell mom that is waiting for her at the door.
2	There isn't here that I know.

Figura 3: Exercício 3 no *Sing and Learn* destinado à prática de gramática.
Fonte: dos autores.

Por sua vez, o quarto exercício oportuniza trabalhar a interpretação da letra da música através de perguntas de múltipla escolha formuladas pelo professor. A letra aparece em sua totalidade na tela e o objetivo é que o aluno leia a fim de formular conclusões acerca da mensagem da música e seus sentidos, interpretando relações dentro do próprio texto e também alguns sentidos extratextuais mais básicos, já que as perguntas devem ser diretas e devem guiar o aluno nesse processo de interpretação (Figura 4). Ao final da lição, na tarefa de escrita, o aprendiz encontra um espaço aberto para expressar a sua opinião sobre a letra da música de maneira mais livre; por isso, o exercício quatro também tem a função de servir de subsídio para que o aluno complete a etapa de número seis.

Assim como no exercício anterior, no exercício voltado à leitura o aprendiz trabalha com estratégias cognitivas, traduzindo, raciocinando e analisando ao poder fazer uso de estratégias de leitura como *skimming* e *scanning* para extrair certas informações da letra da música. Tais estratégias permitem ao aluno entender rapidamente o que lê na língua estrangeira (OXFORD, 1990).

Reading Practice

Home / Lesson Resolution / Vocabulary Practice / Listening Practice / Grammar Practice / Reading Practice

Read the lyrics of the song and choose the best alternative to the sentences.

Back Next

Shape of You - Ed Sheeran

The club isn't the best place to find a lover
So the bar is where I go
Me and my friends at the table doing shots
Drinking fast and then we talk slow
Come over and start up a conversation with just me
And trust me I'll give it a chance now
Take my hand, stop, put Van the Man on the jukebox
And then we start to dance, and now I'm singing like
Girl, you know I want your love
Your love was handmade for somebody like me
Come on now, follow my lead
I may be crazy, don't mind me
Say, boy, let's not talk too much
Grab on my waist and put that body on me
Come on now, follow my lead
Come, come on now, follow my lead

1) Where does the man first meet the woman?

- At the taxi.
- At the bar.
- At the club.

2) In the verse "We push and pull like a magnet do", the word "like" gives us an idea of:

- Comparison.
- Opposition.

3) In the verse "I may be crazy, don't mind me", the expression "don't mind me" can be translated as:

- Não me incomode.
- Não ligue/ Não dê bola.
- Não pense em mim.


Figura 4: Exercício 4 no *Sing and Learn* destinado à prática de leitura.
Fonte: dos autores.

O último exercício a compor a lição é a oportunidade que o aluno tem de praticar sua pronúncia. O objetivo é oferecer um espaço para que o aluno possa praticar a pronúncia em língua estrangeira mesmo que sozinho, apenas com o computador diante de si, o que só se viabiliza em decorrência dos avanços tecnológicos. Para tal, o aprendiz encontra nesse exercício uma série de frases com lacunas, as quais devem ser completadas ao pronunciar através do microfone do computador a palavra em língua inglesa que acredite satisfazer o espaço. O computador realiza a leitura dessa emissão e completa a lacuna através da transcrição do que foi dito (Figura 5). Acreditamos que, para um bom aproveitamento do exercício, o professor possa usar o mesmo vocabulário trabalhado no primeiro exercício de forma a resgatar o conhecimento gerado anteriormente e contribuir para a sua fixação.

Nesse exercício, o aprendiz trabalha com estratégias de memória, já que opera reproduzindo sons com que já teve contato em momentos anteriores, seja ouvindo a música durante a lição ou em outras experiências. O aluno também faz associações envolvendo a nova palavra e palavras ou sons semelhantes, seja na sua língua materna ou na língua inglesa (OXFORD, 1990). Outra possibilidade é que o aluno trabalhe com estratégias cognitivas, analisando a questão, usando o raciocínio e traduzindo para identificar logicamente qual palavra melhor completa a lacuna.

Oral Production

Home / Lesson Resolution / Vocabulary Practice / Listening Practice / Grammar Practice / Reading Practice / Oral Production

Say aloud the correct word to complete the lines of the lyrics. 

[Back](#) [Next](#)

- 1) I have to make my bed and put on clean .
- 2) Your love was for somebody like me.
- 3) My dad is so . He doesn't want to spend his money.
- 4) My sister drives very . She never goes fast.
- 5) This shirt is . I bought it yesterday.

Figura 5: Exercício 5 no *Sing and Learn* destinado à prática de oralidade.
Fonte: dos autores.

A última parte da lição tem foco no significado antes da forma, por isso, será chamada aqui de tarefa (ELLIS, 2003). Essa se constitui em um espaço aberto para que o aprendiz se expresse em uma situação mais autêntica de uso da língua em que ele é convidado a produzir um pequeno parágrafo escrito na língua estrangeira acerca de um tópico relacionado com a música proposta pelo professor (Figura 6). Todos os comentários postados para essa lição são direcionados para um fórum onde os alunos podem interagir entre si a partir do conteúdo publicado.

Mais uma vez o aprendiz estará aplicando estratégias diretas. Além das estratégias de memória e cognitivas já mencionadas, ele pode recorrer a estratégias de compensação ao tentar ajustar a mensagem que deseja, omitindo informações, expressando suas ideias de maneira mais simples e menos precisas dependendo dos recursos linguísticos que tem a sua disposição ou procurando por sinônimos ou outras palavras, transmitindo a mensagem de maneira um pouco diferente do que a ideia original. O aprendiz recorre a essa estratégia quando os recursos linguísticos adquiridos até então não são suficientes para que ele expresse sua ideia tal qual deseja. Para Oxford (1990), uma segunda estratégia que pode atuar nesses momentos é a criação de palavras por parte do aluno para expressar aquilo desejado, mas que não consta em seu vocabulário.

Writing Practice

Home / Lesson Resolution / Vocabulary Practice / Listening Practice / Grammar Practice / Reading Practice / Oral Production / Writing Practice

Leave your opinion in the forum for discussion:

Back Submit

Do you agree with Ed Sheeran that the bar is the best place to find a lover? Or do you think it is the club? Do you prefer other place besides these? Justify your answer!

Figura 6: Tarefa destinada à prática de escrita no *Sing and Learn* destinada.
Fonte: dos autores.

Vemos que as lições planejadas na plataforma *Sing and Learn* são completas ao explorar não apenas questões de compreensão oral, como também exercícios ou tarefas que fomentam a prática das demais habilidades. Além disso, as lições são facilmente reutilizáveis em diferentes contextos, com uma mesma lição podendo ser aplicada inúmeras vezes para diferentes turmas e alunos, podendo se configurar como um objeto de aprendizagem.

7 A recepção dos alunos aos exercícios do *Sing and Learn*

Por se tratar de uma ferramenta nova e que tem o objetivo de suprir necessidades encontradas em outras plataformas, é importante que o *Sing and Learn* seja colocado em prática e analisado pelos próprios aprendizes de língua estrangeira, público ao qual é destinado. Para tanto, as seguintes questões foram apresentadas aos alunos do curso de Inglês Instrumental, sendo as respostas às perguntas categorizadas nos quadros a seguir⁷.

Um dos questionamentos feitos aos alunos no questionário realizado nesta pesquisa foi: “Caso você tenha tido alguma dificuldade quanto à navegação no site, comente qual foi ela”. Tal proposição tinha o objetivo de entender a usabilidade da ferramenta *Sing and Learn* a partir das dificuldades enfrentadas pelos alunos ao empregá-la. Através da leitura da codificação exposta no quadro abaixo (Quadro 1), cabe pensar que a ferramenta não apresenta maiores dificuldades quanto a sua navegação em aspectos técnicos, já que muitos apontaram terem tido facilidade para usar o site; contudo, destaca-se o uso do microfone como a principal dificuldade dos alunos. O uso do microfone é parte fundamental da atividade de *oral production*, pois se o aluno não consegue acessar adequadamente esse recurso, não conclui a atividade e tem seu aproveitamento prejudicado. Além disso, sem concluir essa etapa, o aluno não é habilitado para dar continuidade à sequência da lição.

7 Os estudantes assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido, permitindo que os dados pudessem ser utilizados posteriormente para investigação acadêmica. Por razões éticas, os nomes dos estudantes foram aqui omitidos.

Quadro 1: Codificação realizada a partir dos depoimentos dos alunos na questão voltada às dificuldades enfrentadas ao utilizar a ferramenta.

Depoimentos	Codificação
<i>Não consegui completar, não tinha microfone.</i>	Uso do microfone (Código Descritivo)
<i>Na verdade, não tive dificuldades</i>	Facilidade (Código Descritivo)
<i>Não tive dificuldade.</i>	Facilidade (Código Descritivo)
<i>A maior dificuldade foi quanto ao uso do microfone, pois não achei que seria necessário, então foi necessário refazer a atividade quando pude adquirir o mesmo.</i>	Uso do microfone (Código Descritivo)
<i>Apenas dificuldades com a compreensão de algumas palavras</i>	Compreensão de vocabulário (Código Descritivo)
<i>A maior dificuldade foi ter acesso a computador com microfone na parte final</i>	Uso do microfone (Código Descritivo)
<i>Creio que minha maior dificuldade foi quanto ao uso do microfone na atividade de produção</i>	Uso do microfone (Código Descritivo)
<i>Não consegui fazer a atividade de oral production. Tentei em 3 computadores diferentes.</i>	Oral Production (Código In Vitro)
<i>Primeiramente não consegui utilizar pelo smartphone. Com relação ao microfone tive uma dificuldade inicial que logo foi superada.</i>	Smartphone (Código In Vitro) Uso do microfone (Código Descritivo)
<i>Compreensão dos enunciados</i>	Compreensão dos enunciados (Código Descritivo)
<i>No final não tinha visto a aba de conferir as respostas</i>	Respostas (Código In Vitro)
<i>Demora</i>	Tempo (Código Descritivo)

<i>Não tive dificuldades.</i>	Facilidade (Código Descritivo)
<i>Não tive Coloquei as letras na ordem certa mas não me deixa ir para a próxima atividade. Deveria ter uma opção de pular a atividade.</i>	Facilidade (Código Descritivo) Sequência de atividades (Código Descritivo)
<i>Não consegui usar o microfone direito</i>	Uso do microfone (Código Descritivo)

Fonte: dos autores.

Outra questão importante presente no questionário foi: “Você acredita que ter acesso ao seu resultado (disponível nas abas Performance – Report e Ranking) depois de fazer a atividade ajuda no seu processo de aprendizagem? Justifique a resposta dada acima.” A pergunta tinha como foco a percepção dos alunos sobre o *feedback* imediato dado pela ferramenta nos exercícios, a qual os alunos responderam com os seguintes depoimentos codificados no Quadro 2:

Quadro 2: Codificação realizada a partir dos depoimentos dos alunos na questão sobre o *feedback* imediato dado pela ferramenta.

Depoimentos	Codificação
<i>Posso ver o que errei</i>	Erros (Código Descritivo)
<i>Sim, porque assim posso tentar melhorar o score a cada atividade.</i>	Aprendizagem (Código Descritivo)
<i>Esse tipo de ferramenta ajuda muito, pois é só praticando que aprendemos.</i>	Aprendizagem (Código Descritivo)
<i>Acredito que um feedback sobre as atividades é sempre bom, para que haja um aprimoramento nos estudos.</i>	Feedback (Código In Vitro) Auto avaliação (Código Descritivo)
<i>Sim, pois desta forma temos um feedback de nossa compreensão com a tarefa.</i>	Feedback (Código In Vitro)

<i>Sim pois posso ver onde errei, o que grava mais facilmente o conteúdo na memória</i>	Auto avaliação (Código Descritivo) Aprendizagem (Código Descritivo)
<i>Creio que, através dos resultados, podemos focar nossos estudos naquilo que temos mais dificuldade.</i>	Resultados (Código Descritivo)
<i>Acredito ser sempre proveitoso ver o resultado de uma atividade feita, assim podemos aprender.</i>	Resultados (Código Descritivo) Auto avaliação (Código Descritivo)
<i>É importante ter algum feedback da resolução das tarefas e ter ideia no ranking do quão bom foi o resultado.</i>	Feedback (Código In Vitro) Resultados (Código Descritivo)
<i>Com certeza pois pude ter o retorno de meu desempenho</i>	Desempenho (Código In Vitro)
<i>Pois com a correção pode-se trabalhar mais nos casos dos erros para melhorá-los</i> <i>Ajuda na auto-avaliação</i>	Auto avaliação (Código In Vitro)
<i>Para saber se está aprendendo corretamente.</i>	Auto avaliação (Código Descritivo)
<i>Sim, mas queria saber quais foram as atividades que errei para melhorá-las</i>	Erros (Código Descritivo)

	Aprendizagem (Código Descritivo)
<i>Dá um feedback de seu desempenho e também dá vontade de melhorar mais.</i>	Estímulo positivo (Código Descritivo) Aprendizagem (Código Descritivo)
<i>Sim, pois dá pra saber como está o nível de compreensão</i>	Auto avaliação (Código Descritivo) Compreensão (Código In Vitro)

Fonte: dos autores.

A partir do observado nas codificações, podemos apontar como característica positiva do site o fato de fornecer acesso ao número de erros cometidos nos exercícios, o que é acessado pelos alunos em outra aba do site após o seu término. A possibilidade de ter um *feedback* imediato contribui no processo de autoavaliação do aluno sobre sua aprendizagem. Para alguns, há ainda características de estímulo positivo envolvido, já que o resultado aumenta a motivação em conquistar desempenhos melhores.

O aluno tem, assim, usando essa versão do site, acesso à consulta do número de erros sobre o total de questões de todas as atividades; contudo, acreditamos que, levando em consideração a autoavaliação, apontada por muitos, é proveitoso ao aluno ver quais questões errou, pois dessa forma, poderá focar em aspectos específicos de sua aprendizagem, tendo em vista que o site envolve um estudo autodidata, sem a assistência direta de um professor, com atividades feitas a distância. Sendo assim, acreditamos que será importante incluir na ferramenta, em futuras atualizações, o acesso a quais questões o aluno realizou de forma incorreta, contribuindo de maneira ainda mais efetiva para a autoavaliação e aprendizagem do usuário.

A próxima questão a ser destacada tem relação ao uso da música nas aulas de língua estrangeira e as experiências dos alunos: “Nas suas aulas de língua inglesa, seja na escola ou em cursinho particular, você tem ou teve atividades envolvendo música? Se possível, comente como são/eram essas atividades.” O Quadro 3 nos informa os depoimentos dados a essa pergunta e a codificação realizada a partir deles:

Quadro 3: Codificação realizada a partir dos depoimentos dos alunos na questão sobre suas experiências com o uso de músicas na aula de língua estrangeira.

Depoimentos	Codificação
Não	
<i>Sim, eram atividades bastante simples, de tradução (Ensino Médio)</i>	Tradução (Código In Vitro)
<i>Raramente.</i>	
<i>As únicas atividades que me lembro com música, foram nas séries iniciais, onde assistíamos alguns curtas musicais da Disney em inglês.</i>	Vídeo (Código Descritivo)
<i>Sim, música torna tudo mais atraente e fácil de aprender quando se trata em língua estrangeira.</i>	Atratividade (Código Descritivo) Facilidade (Código Descritivo)
<i>Sim, já fiz exercícios similares como de completar as palavras que faltam na música</i>	Completar Lacunas (Código Descritivo)
<i>Sim, mas eram apenas de completar as palavras que faltavam ou de traduzir a música. Eu, particularmente, sou bastante contra o método de tradução.</i>	Completar Lacunas (Código Descritivo) Tradução (Código Descritivo)
<i>Sempre tive atividades envolvendo música, mas que na maioria das vezes eram apenas de "complete as lacunas".</i>	Completar Lacunas (Código Descritivo)
<i>Somente tradução de letras</i>	Tradução (Código In Vitro)
<i>Sim, no curso. Eram aulas de listening e ajudavam muito a compreensão</i>	Atividade de escuta (Código Descritivo)
<i>Sim, leitura e tradução</i>	Leitura (Código In Vitro) Tradução (Código In Vitro)
<i>Sim, completar lacunas</i>	Completar Lacunas (Código Descritivo)

<i>Sim.</i>	
<i>SIM, na maioria das vezes de completar lacunas</i>	Completar Lacunas (Código In Vitro)
<i>Na escola a gente completava as letras das músicas.</i>	Completar Lacunas (Código Descritivo)
<i>Sim, colocavam a música e tínhamos que completar as lacunas de palavras numa folha com a letra da música</i>	Completar Lacunas (Código Descritivo)

Fonte: dos autores.

Podemos perceber que a grande maioria dos depoimentos aponta para o uso de tradução, exercícios de completar lacunas, ou, em um número reduzido, de compreensão oral apenas. Tal fato mostra que a música tem participado das aulas de língua inglesa através de exercícios com formas já predefinidas, as quais se repetem constantemente. Sabemos que muitas vezes os professores de língua estrangeira realizam atividades de compreensão oral nas aulas a partir de músicas, pensando até mesmo no caráter de atratividade que essas conferem a aula; porém, essas atividades são muitas vezes descontextualizadas do restante do planejamento de aula.

Por fim, a questão “Você tem alguma sugestão para ajudar a aprimorar o *Sing and Learn*? Deixe no campo abaixo!” nos trouxe sugestões dos alunos principalmente quanto a aspectos práticos da ferramenta (Quadro 4). Podemos notar que, em maior número, as sugestões apontam para a necessidade de melhorias em relação ao uso do microfone na atividade de produção oral, o que já foi verificado pela análise de dados em quadros anteriores, além de citarem aspecto de mobilidade do site, o qual não é acessível para uso no *smartphone*.

Quadro 4: Codificação realizada a partir dos depoimentos dos alunos na questão sobre suas sugestões a serem dadas à lição e à ferramenta.

Depoimentos	Codificação
<i>Não consegui finalizar as atividades. Não tinha microfone. Todas as outras atividades realizadas antes acabaram perdidas.</i>	Uso do microfone (Código Descritivo)
<i>Achei muito boa a proposta do Sing and Learn. É uma atividade bem completa.</i>	Impressão Positiva (Código Descritivo)
<i>Achei a questão oral production meio difícil para um nível básico.</i>	Nível de dificuldade (Código Descritivo)

<i>Não tenho sugestões.</i>	
<i>Não, gostei bastante.</i>	Impressão Positiva (Código Descritivo)
<i>Gostei bastante da atividade, não sei como ela poderia melhorar</i>	Impressão Positiva (Código Descritivo)
<i>Achei muito criativa a plataforma e também as atividades. Gostei bastante!</i>	Impressão Positiva (Código Descritivo) Criatividade (Código Descritivo)
<i>Adaptar para pessoas que não tem acesso a um computador com microfone.</i>	Uso no Smartphone (Código Descritivo)
<i>Achei o site com uma usabilidade média. Prefiro layout nos quais o botão de envio fica embaixo, seguindo a ordem natural: execução da tarefa -> next. Acredito que seria interessante poder salvar as etapas já concluídas. Precisei interromper a resolução no meio e quando retornei tive que fazer tudo novamente. Também, quando tive dificuldade com o uso do microfone não consegui avançar por não ter completado a atividade. Impossível utilizar pelo celular, por exemplo, para resolver a listening practice, sugiro trabalhar esses aspectos pois é uma ferramenta bastante interessante.</i>	Usabilidade média (Código In Vitro) Sequência de atividades (Código Descritivo) Uso do microfone (Código Descritivo) Uso no Smartphone (Código Descritivo)
<i>Não</i>	
<i>Colocar mais músicas e deixar os exercícios um pouco maiores</i>	Músicas (Código Descritivo) Exercícios (Código In Vitro)
<i>Usar os clássicos</i>	Escolha da música (Código Descritivo)
<i>Não.</i>	
<i>Mostrar quais foram as questões erradas</i>	Aproveitamento nas atividades (Código Descritivo)

Nenhuma	
Melhorar o exercício de produção oral	Produção Oral (Código In Vitro)

Fonte: dos autores.

Consideramos que ambos os tópicos citados devem ser revistos em futuras atualizações do site, em especial o aspecto da mobilidade, sendo o *smartphone* um aparelho amplamente usado por todos no dia a dia. Tornar o *Sing and Learn* acessível a partir dele é também um fator de comodidade e facilidade para realizar o acesso, podendo aumentar o interesse do aluno em executar as tarefas. Até mesmo atividades em ambiente escolar poderiam se beneficiar disso, pois não havendo computadores para todos os alunos, esses podem usar seus celulares para realizar tarefas no site.

No que se refere ao uso do microfone, entendemos que ele coloca limitações na resolução da atividade, contudo, como se trata de uma ferramenta digital, pensada para o uso individual, é difícil oferecer a prática de atividades orais para quem acessa por limitações técnicas. Acabamos por ficar reféns do uso desse recurso que nem sempre opera adequadamente, já que não existem muitas outras alternativas. Além disso, entendemos que a atividade oral é uma parte importante no processo de aprendizagem de qualquer língua estrangeira, não só do inglês, o que nos faz pensar que, em uma atualização futura, o site deveria oferecer ao aluno a possibilidade de seguir a sequência de atividades mesmo se não completar o *Oral Production*, devido a dificuldades de acesso e de uso do microfone.

Em relação aos demais dados, obtidos através de perguntas de múltipla escolha, destacamos que 14 dos 16 alunos (87,5%) acreditam que usar a música como base deixa as atividades do *Sing and Learn* mais interessantes, o que endossa a nossa ideia de que a ferramenta impulsiona o aluno não só a realizar as lições, mas a se interessar pelo estudo da língua e progredir no seu processo de aprendizagem. É interessante analisar esse dado em contraste com um outro: quando questionados sobre qual foi o exercício que mais agradou, 11 alunos (68,8%) apontaram o *Listening Practice*, ou seja, o exercício que exige do aluno ouvir a música para realizar o proposto é justamente o que mais agrada. Além disso, 13 dos 16 aprendizes (81,3 %) apontaram que a ferramenta contribuiu para o aprendizado de língua inglesa.

Os alunos ainda puderam atribuir conceitos de 0 a 5 quando questionados sobre o quão atrativo foi fazer a lição no site: 7 alunos (43,8%) atribuíram conceito 5, que corresponde à "muito atrativo"; 5 alunos (31,3%) deram conceito 4, que corresponde à "suficientemente atrativo"; 1 aluno (6,3%) atribuiu conceito 3, que corresponde à "atrativo"; 2 alunos (12,5%) deram conceito 2, que corresponde a "pouco atrativo"; e apenas 1 aluno atribuiu conceito 1, "nem um pouco atrativo". Nenhum aluno atribuiu conceito 0. Tais números apontam para uma aceitação da ferramenta por parte dos aprendizes e corroboram com a nossa crença de que a ferramenta tem a contribuir para o ensino-aprendizagem de língua inglesa.

8 Considerações finais

Acreditamos que a ferramenta *Sing and Lean* tem muito a contribuir quando usada

na aprendizagem de língua inglesa por representar um leque de oportunidades tanto para o professor quanto para o aprendiz autodidata, isto é, aquele que busca estudar e praticar a língua em contextos informais: o *website* pode ser visto como repositório de atividades, como plataforma de exercícios online e gratuito; pode ser usado em sequências pedagógicas em atividades na própria sala de aula ou pode servir de exercício extraclasse; além de possibilitar que o professor crie exercícios personalizados conforme o conteúdo que deseja trabalhar.

Entendemos que o *Sing and Learn* se difere de outras ferramentas digitais as quais aliam música ao estudo da língua inglesa, pois oportuniza trabalhar de maneira ampla vários aspectos da competência linguística do aprendiz, através de exercícios de vocabulário, compreensão oral, gramática, leitura, interpretação, escrita e produção oral, o que traz resultados significativos no processo de aprendizagem. Fica evidente através da análise dos dados como o uso da música em atividades torna atrativo o contato com a língua inglesa, sendo que o *Sing and Learn* se apresenta como uma alternativa completa para as atividades tradicionais de tradução e de completar lacunas feitas em sala de aula a partir de músicas.

Destacamos que, por se tratar de uma ferramenta tecnológica, o site apresenta ainda empecilhos técnicos limitadores de sua utilização em algumas situações, o que ficou evidente na análise dos dados. É o caso do microfone e do acesso através de *smartphones*, fatores que apontam melhorias para as futuras atualizações do *website*. Nesse sentido, cabe pensar que ainda temos obstáculos a superar na área de CALL; no entanto, iniciativas como a dos idealizadores do *Sing and Learn* enriquecem as possibilidades fornecidas aos professores para suas aulas de inglês como língua estrangeira. Tornam-se, assim, necessárias a divulgação e a análise de ferramentas virtuais destinadas à aprendizagem de línguas para que desta forma professores possam ter acesso a recursos de qualidade e possam também refletir sobre questões pedagógicas ao utilizar uma tecnologia digital em suas aulas, afinal, não é apenas a tecnologia por si só que instigará um aprendizado significativo, mas sim como esta será utilizada pelo aprendiz.

Referências

BECK, R. J. What Are Learning Objects? *Center for International Education*. 2001. Disponível em: http://www4.uwm.edu/cie/learning_objects.cfm?gid=56. Acesso em: 23 nov. 2019.

BERNARD, H. R. *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*. Fifth Edition. New York: Altamira Press, 2011.

BOOTHE, D.; WEST, J. English Language Learning through Music and Song Lyrics – The Performance of a Lifetime. *International Conference: The Future of Education*, Edition 8. 2018. p. 1-5. Disponível em: <https://conference.pixel-online.net/FOE/files/foe/ed0005/FP/0475-ITL949-FP-FOE5.pdf>. Acesso em: 23. nov. 2019.

BRAGA, J. de C. F.; SILVA, L. de O.; JUNIOR, R. C. G. CALL & MALL: using technology to achieve educational objectives in the language classroom. In: OLIVEIRA, A. L. A. M.;

BRAGA J. de C. F. (org.). *Inspiring insights from an English Teaching Scenes*. Belo Horizonte: CEI – Curso de Especialização em Ensino de Inglês FALE/UFMG, 2017. p. 121-141.

COSTA, E. S. da. *Sing and Learn: Sistema de ensino de inglês através de músicas*. 2018. (Trabalho de Conclusão de Curso em Sistemas de Informação) - Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2018.

BUTLER-PASCOE, M. E.; WIBURG, K. M. *Technology and teaching English language learners*. Boston: Pearson Education, 2003.

ELLIS, R. *Task-based Language Learning and Teaching*. New York: Oxford University Press, 2003.

ENGH, D. Why Use Music in English Language Learning? A Survey of the Literature. *English Language Teaching*, v. 6, n. 2, p. 113-127, 2013.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Novas Tecnologias na Educação-CINTED-UFRGS*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, jul. 2013.

GARRET, N. Computer-Assisted Language Learning Trends and Issues Revisited: Integrating Innovation. *The Modern Language Journal*, v. 93, p. 719-740, 2009.

GRIFFITHS, C.; CANSIZ, G. Language learning strategies: An holistic view. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, v. 5, n. 3, 2015. p. 473-493.

HODGINS, H. W. The future of learning objects. e-Technologies in Engineering Education: learning outcomes providing future possibilities. In: LOHMANN, J.; CORRADINI, M. (eds.). *ECL Symposium Series*. v. P01, 2002. p. 76-82. Disponível em: <https://dc.engconfintl.org/etechnologies/11/>. Acesso em: 23 nov. 2019.

HUBBARD, P. *Mini-course: An Invitation to CALL*. Foundations of Computer-Assisted Language Learning. Unit 1: Introduction to Computer-Assisted Language Learning. Linguistics Department – Stanford University. 2016. Disponível em: <https://web.stanford.edu/~efs/callcourse2/CALL1.htm>. Acesso em: 23 nov. 2019.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sample 'the new' in New Literacies. In: LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. (org.). *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang Publishing, 2007, v. 29. p. 1-24.

LYRICSGAPS. *Lyrics gaps*. Disponível em: <https://www.lyricsgaps.com/>. Acesso em: 02 mar. 2020.

LYRICSTRAINING. *Lyrics training*. Disponível em: <https://lyricstraining.com/>. Acesso em: 02 mar. 2020.

MARTINS, C. B. M. J.; MOREIRA, H. O campo CALL (*Computer Assisted Language Learning*): definições, escopo e abrangência. *Calidoscópico*, Vol. 10, n. 3, p. 247-255,

set/dez 2012.

MORAES, M. de M. *Working with songs beyond listening practice* – The creation of a language learning tool. 2017 (Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

MORETI, A; ALONSO, M. Dealing with Songs through the Four Skills. *Revista Científica de Letras*. Franca, São Paulo. v. 5, n. 5, p. 85-112, 2009.

MURPHEY, T. *Music and Song*. Oxford. 1992a.

MURPHEY, T. The Discourse of Pop Songs. *TESOL Quarterly*, v.26, n.4. p.770-774, 1992b.

OXFORD, R. L. *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. USA: Heinle & Heinle Publishers, 1990.

OXFORD, R. L. *Language Learning Styles and Strategies: an Overview*. Learning Styles & Strategies. Oxford: Gala, p. 1-25, 2003.

ROJO, R. Between Platforms ODAs and Prototypes: New multiliteracies in WEB2 times. *The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem*, v. 38, n. 1, p. 1-20, 2017.

SALDAÑA, J. *The coding manual for qualitative researchers* 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2012.

SINGANDLEARN. *Sing and Learn*. Disponível em: <http://www.singandlearn.com.br/>. Acesso em: 02 mar. 2020.

VILAÇA, M. L. C. Classificação de Estratégia de Aprendizagem de Línguas: Critérios, Abordagens e Contrapontos. *Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades*. n. 36, p. 43-56, 2011.

WARSCHAUER, M.; HEALEY, D. *Computers and Language Learning: an overview*. State of the art article, United Kingdom, p. 57-71, 1998. Disponível em: <http://hstrik.ruhosting.nl/wordpress/wp-content/uploads/2013/03/Warschauer-Healey-1998.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2019.

WILEY, D. A. Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. In: WILEY, D. A. (Ed.). *The instructional use of learning objects: Online Version*. 2002. Disponível em: https://pdfs.semanticscholar.org/03fe/e95ed98d8dc262ccd363a589a235db91e331.pdf?_ga=2.176406821.1805027650.1586484294-1431907872.1586484294. Acesso em: 10 mar. 2019.

Recebido em dia 06 de março de 2020.
Aprovado em dia 09 de abril de 2020.