

LÍNGUA INGLESA: APRENDIZAGEM MEDIADA***ENGLISH LANGUAGE: MEDIATED LEARNING***

Jeferson Renan Godoy Barbosa – jefersonrenan13@hotmail.com

Anna Patricia Zakem China – anna.china@fatec.sp.gov.br

Faculdade de Tecnologia de Taquaritinga (FATEC) – São Paulo – Brasil

RESUMO

A tecnologia vem disponibilizando recursos que auxiliam o processo de aprendizagem de novos idiomas, modificando as formas de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, aplicativos, sites e novos métodos de aprendizagem foram criados para facilitar, inovar, incentivar e garantir um aprendizado de qualidade, tal como o uso da música na hora do aprendizado, que apresenta uma experiência totalmente diferente, e a gamificação, que tem como objetivo reproduzir no aprendizado os mesmos benefícios alcançados no ato de jogar. O objetivo desse trabalho é apresentar e analisar alguns métodos e aplicativos que oferecem meios para diminuir as dificuldades no processo de aprendizado de línguas estrangeiras. A partir da utilização dos recursos tecnológicos apresentados neste artigo, as possibilidades de se aprender uma nova língua tornam-se muito maiores.

Palavras-chave: Aplicativos. Ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. Gamificação.

ABSTRACT

Technology has been making available resources that help in the learning process of new languages, changing the way we teach and learn. In that context, applications, websites and new learning methods have been created to facilitate, innovate, encourage and ensure the quality of learning, such as the use of the music, which presents a totally different learning experience, and gamification, which has the goal to reproduce in learning the benefits achieved when playing. The goal of this work is to present and analyze some methods and applications that provide ways to decrease the difficulty to learn a foreign language. By using the technology resources presented in this article, the possibilities of learning a new language can be increased.

Keywords: Applications. Teaching and learning foreign languages. Gamification.

1 INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, o conhecimento da língua inglesa está cada dia mais requisitado quando se está à procura de um emprego e está se tornando cada vez mais necessário o conhecimento da língua inglesa para a obtenção de sucesso profissional. Destaca-se que o mundo está cada vez mais globalizado e, nesse contexto, o inglês tem uma importância muito

significativa em diversos âmbitos, não apenas no profissional. Contudo, é perceptível que a maioria das pessoas quando iniciam a aprendizagem do referido idioma, apresentam certas dificuldades nesse processo, principalmente aquelas que nunca tiveram, ou então tiveram pouco contato com o idioma.

Certamente, o processo de aprendizagem de um novo idioma não é fácil, mas o que dificulta ainda mais é o pensamento de obrigação, de necessidade, pois as pessoas não veem o estudo da língua inglesa como necessário nem interessante, mas sim como algo abstrato e pouco útil, e até chato e entediante.

De acordo com Lima (2004), os alunos afirmam que um dos maiores problemas para adquirir uma língua estrangeira está relacionado ao fato de ter de aprender, ou pior, apenas memorizar as palavras que estão aprendendo no decorrer do curso.

O autor aponta que esta situação pode estar relacionada ao modo como o aluno estuda vocabulário ou mesmo à forma como enfrenta a questão de vocabulário, e ainda, os alunos estão mais preocupados em aprender as regras gramaticais para só depois começar a aprender vocabulário. Com a intenção de sanar este problema, alguns métodos tem sido desenvolvidos para facilitar o processo de aprendizagem com foco no aluno, isto é, para “prender” a atenção do aluno e despertar seu interesse.

2 APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA UTILIZANDO TECNOLOGIA

Algumas vezes, leitura de livros, mesmo sendo um grande auxílio para o aprendizado, não é suficiente para que o estudante de língua estrangeira possa ter um bom rendimento no aprendizado. Para muitas pessoas, são necessárias outras maneiras e estímulo, para que se possa realmente extrair o máximo do aprendizado de língua estrangeira. Para esses alunos, o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e aprendizagem em ambientes virtuais são recursos didáticos e pedagógicos eficientes.

Com o uso das TICs, professores e alunos têm a possibilidade de utilizar a escrita para descrever/reescrever suas ideias, comunicar-se, trocar experiências e produzir histórias. Assim, em busca de resolver problemas do contexto, representam e divulgam o próprio pensamento, trocam informações e constroem conhecimento, num movimento de fazer, refletir e refazer, que favorece o desenvolvimento pessoal, profissional e grupal, bem como a compreensão da realidade. Temos assim a oportunidade de romper com as paredes da sala de aula e da escola, integrando-a à comunidade que a cerca, à sociedade da informação e a outros espaços produtores de conhecimento, aproximando o objeto do estudo escolar da vida

cotidiana e, ao mesmo tempo, nos transformando em uma sociedade de aprendizagem e também da escrita (ALMEIDA, 2001, p. 4).

Albertine e Moura (2002, p. 176) apontam que os benefícios de TICs podem, então, ser definidos como custo, produtividade, flexibilidade, qualidade e inovação, sendo que estes benefícios podem ser entendidos como a oferta que estas novas tecnologias trazem para as instituições. Os vários usos das TICs podem apresentar proporções diferentes dos benefícios oferecidos, de acordo com o tipo de aplicação e nível de reconfiguração.

A aprendizagem tanto em ambiente virtual ou não, deve ser proporcionada a partir da participação de todos os envolvidos garantindo uma rede de interações propiciada por recursos comunicacionais. No ambiente virtual de aprendizagem a interação é fator fundamental na construção do conhecimento, onde professor e aluno devem ter garantido uma bidirecionalidade na emissão e recepção de mensagens, potencializando a comunicação. Deste modo, a colaboração e participação no ambiente virtual proporcionam condições para a aprendizagem significativa (SANTOS, 2004).

A questão é manter uma proposta de educação à distância em que os envolvidos mantenham uma postura adequada ao ambiente e assim garantir a interatividade no grupo, seja questionando, buscando informações, trocando ideias e textos escritos, propiciando uma formação baseada em interesse que mesmo comum a todos, possibilite a cada integrante construir seu conhecimento a partir das especificidades individuais, ou seja, “ser capaz de atender as demandas dos novos ambientes *online* de aprendizagem, (...) de se perceber como parte de uma comunidade virtual de aprendizagem colaborativa e desempenhar o novo papel a ele reservado nesta comunidade” (SANTOS, 2004, p. 57).

De acordo com Franco, Braga e Rodrigues (2011, p. 15), a aprendizagem colaborativa em cursos virtuais pode ser definida “como um processo estratégico de comunicação educativa no qual dois ou mais sujeitos constroem o seu conhecimento através da discussão da reflexão e da tomada de decisões”. Nesse contexto, os recursos da tecnologia da informação atuam como importantes e eficazes mídias do processo de ensino-aprendizagem virtual, presencial, semipresencial ou à distância.

2.1 Gamificação

Na educação, gamificação é um fenômeno que remete ao uso da tecnologia na forma de videogames para aprendizagem (FARDO, 2013 *apud* SOUZA e ARRUDA, 2015 p. 191).

Gamificação tem como base a ação de se pensar como participante em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo. Vianna *et al.* (2013) consideram que gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação além do engajamento de um determinado público. Para os autores isso não significa, necessariamente, a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes – como mecânicas, dinâmicas e estética – para reproduzir os mesmos benefícios alcançados com o ato de jogar. Segundo Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação explora os níveis de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas. Do ponto de vista emocional, Hamari, Koivisto, Sarsa (2014) compreendem que gamificação é um processo de melhoria de serviços, objetos ou ambientes com base em experiências de elementos de jogos e comportamento dos indivíduos.

Segundo Junior (2000), gamificação agrega as características que mais gostamos nos jogos e as incorpora em nosso dia a dia para que as tarefas, das mais simples às mais complexas, possam ser realizadas de forma divertida e empolgante. Deste modo, busca-se transformar qualquer atividade em algo mais divertido - em qualquer contexto. Por meio de recompensas instantâneas, *feedback* positivo constante e desafios, e assim, geramos dopamina e serotonina, enzimas que geram prazer em nosso cérebro, e com isso ressignificamos as tarefas (JUNIOR, 2000).

Segundo Junior (2000), ao gamificar uma tarefa ou processo, busca-se direcionar o comportamento e engajar os “jogadores”.

Zichermann e Cunningham (2011) identificam que as pessoas são motivadas a jogar por quatro razões específicas: para obterem o domínio de determinado assunto; para aliviarem o stress; como forma de entretenimento; e como meio de socialização. Esses aspectos podem ser analisados de forma conjunta ou separadamente. Além disso, os autores salientam quatro diferentes aspectos de diversão durante o ato de jogar: quando o jogador está competindo e busca a vitória; quando está imerso na exploração de um universo; quando a forma como o jogador se sente é alterada pelo jogo; e quando o jogador se envolve com outros jogadores.

Nesse aspecto, gamificação pode ser aplicada às atividades em que é preciso estimular o comportamento do indivíduo. Schmitz, Klemke, Specht (2012) exemplificam que no processo de aprendizagem a gamificação contribui tanto para a motivação como para o desenvolvimento cognitivo do estudante. Sua utilização contribui na criação de um ambiente ímpar de aprendizagem, com a eficácia na retenção da atenção do aluno (CAMPIGOTTO; McEWEN; DEMMANS, 2013).

Com base na mecânica de jogos, Vianna *et al.* (2013, p. 30) compreendem que o conceito de motivação tem como base a articulação das experiências vividas pelos indivíduos com a proposição de novas perspectivas “internas e externas de ressignificação desses processos, a partir do estímulo à criatividade, ao pensamento autônomo e propiciando bem-estar ao jogador”. (FADEL *et al.*,2014).

Atualmente, há vários jogos educativos que possibilitam a aprendizagem da língua inglesa com vários níveis de dificuldades, possibilitando que o usuário identifique o seu nível, geralmente por meio de um teste de nivelamento, e assim possa obter melhor aprendizagem. Além de aplicativos de jogos feitos especificamente para este aprendizado, os jogos *online* são muito eficazes para a aprendizagem porque é possível ter contato direto com pessoas que são nativos ou fluentes em língua inglesa.

2.2 Aplicação de aprendizagem Duolingo

Sem dúvidas, um dos aplicativos mais utilizados para auxiliar no processo de aprendizagem, não só da língua inglesa, mas como de outros idiomas também, é o Duolingo. O aplicativo é dividido em unidades, que correspondem aos conteúdos da língua inglesa, tais como: verbos, animais, comida, artigos, e assim por diante.

Além disso, o Duolingo possibilita um aprendizado interativo, é necessário concluir cada unidade para que o aplicativo possa liberar uma nova sessão, possui um sistema de pontuação e *ranking*, para competir com seus amigos cadastrados, e também possui sistema de metas definidas pelo usuário com base na quantidade de experiência desejada diariamente, cujo objetivo é manter o usuário motivado.

A cada pergunta, há sempre a opção de *chat*, onde você pode dialogar e tirar dúvidas sobre o exercício. O Duolingo possui um sistema que indica ao usuário que está na hora de rever certas unidades e sessões, além de enviar e-mails notificando a ausência do usuário, caso este fique muito tempo sem praticar.

O aplicativo apresenta um ensino personalizado:

Cada um aprende de uma forma diferente. Pela primeira vez na história, podemos analisar como milhões de pessoas aprendem ao mesmo tempo para criar o sistema educacional mais eficaz possível e adaptá-lo a cada aluno. Nosso principal objetivo é oferecer a todos o acesso a uma experiência de tutor particular através da tecnologia. (DUOLINGO, 2017).

O aplicativo também é universalmente acessível:

Há mais de 1,2 bilhão de pessoas aprendendo um idioma e a maioria delas está fazendo isso para ter acesso a oportunidades melhores. Infelizmente, aprender um idioma é caro e inacessível para a maioria. Nós criamos o Duolingo para que todos possam ter uma oportunidade. Ensino de idiomas gratuito: sem taxas ocultas, sem conteúdo premium, simplesmente gratuito. (DUOLINGO, 2017).

Duolingo é usado pelos homens mais ricos do mundo e várias estrelas de Hollywood e, ao mesmo tempo, por alunos de escolas públicas de países em desenvolvimento. Acreditamos que a verdadeira igualdade é alcançada quando gastar mais não compra uma educação melhor. A eficiência do aplicativo é tão grande que uma plataforma foi desenvolvida para incentivar o uso dele no ensino de língua estrangeira nas escolas. (DUOLINGO, 2017).

Apesar de sua interface simples, o Duolingo usa algoritmos complexos e baseados nos dados dos 60 milhões de usuários da plataforma para personalizar o aprendizado de idiomas e manter os alunos motivados. Por isso e pela facilidade de acesso, professores de diferentes países começaram a utilizar a plataforma informalmente na sala de aula. A plataforma consegue identificar padrões no desempenho de cada usuário e reagir de acordo com suas respostas para reforçar conceitos difíceis, detalhando os esforços que cada profissional deve ter em sala de aula. Por exemplo: se um aluno hesitar antes de responder a um exercício, isto indica falta de confiança e que ele precisa de mais tarefas deste tipo para dominar o assunto. Além disso, respostas incorretas podem indicar um problema comum. A meta é proporcionar uma experiência de aprendizado personalizada com feedback imediato para cada aluno e professor na sala de aula. Isto permitirá que professores tenham mais tempo para se concentrar em conceitos difíceis, responder perguntas ou ajudar estudantes que estão ficando para trás, disse Luis von Ahn, professor de ciência de computação da Universidade Carnegie Mellon e cofundador do Duolingo (CANALTECH, 2015).

2.3 Voxy

A plataforma Voxy, localizada no endereço: <https://voxy.com>, muda a forma como o mundo aprende inglês; Ela procura analisar as necessidades de cada aluno individualmente, visto que cada um possui uma habilidade e objetivos diferentes. Deste modo, a plataforma Voxy procura atender às necessidades de cada aluno especificamente, apresentando diversas metodologias de ensino, recursos que ajudam os alunos na hora da aprendizagem.

Os alunos da Voxy estudam dentro de um contexto que inclui vídeos de pessoas realizando suas tarefas cotidianas, gravações de áudio de situações reais, lições com músicas, como um karaokê, e notícias atualizadas da *Associated Press*, *Bloomberge The Financial Times*.

Também inclui instruções ao vivo completamente integradas, possibilita que os alunos tenham aulas particulares ou em grupo com professores certificados e competentes, além de

poderem se encontrar para sessões personalizadas, proporcionando um *feedback* no momento certo.

A plataforma adapta cada lição em termos de conteúdo, dificuldade e complexidade de acordo com o nível de proficiência do aluno, desempenho diário e necessidades.

A Voxy oferece um conteúdo autêntico no qual os falantes nativos de inglês estão expostos no dia a dia, dando a oportunidade ao aluno de praticar leitura, escrita, conversação e compreensão auditiva, além de proporcionar *feedback* de tutores nativos sobre suas capacidades em desenvolvimento do idioma.

3 MÚSICA E APRENDIZAGEM

Segundo Faria (2001, p. 24), “a música como sempre esteve presente na vida dos seres humanos, ela também sempre está presente na escola para dar vida ao ambiente escolar e favorecer a socialização dos alunos, além de despertar neles o senso de criação e recreação”.

O autor define que a música é um importante fator na aprendizagem, pois a criança desde pequena já ouve música, a qual muitas vezes é cantada pela mãe ao dormir, conhecida como cantiga de ninar. Por isso, a música é muito importante, pois o aluno convive com ela desde muito pequeno.

A música é considerada uma arte milenar que está presente em praticamente todos os momentos da vida do homem, em nosso cotidiano somos constantemente bombardeados por diversos tipos de sons, que estimulam diferentes efeitos e reações em nosso corpo e estudos indicam que a utilização da música como instrumento na aprendizagem apresenta grandes benefícios na melhoria da qualidade do ensino, pois nos afeta tanto fisicamente quanto emocionalmente, podendo ser usada como grande facilitadora na aquisição de uma nova língua. Ela é capaz de motivar e interessar o indivíduo, além de tornar o aprendizado mais prazeroso (MOREIRA, 2013).

A música tem a capacidade de atingir o corpo do indivíduo de duas maneiras, diretamente onde o efeito do som age sobre as células e os órgãos, e indiretamente, agindo sobre as emoções, que podem influenciar vários processos corporais provocando a ocorrência de tensões e relaxamentos em diferentes partes do corpo (MOREIRA, 2013).

De acordo com Stefani (1987), conforme citado por Moreira (2013), a música afeta as emoções, pois as pessoas vivem mergulhadas em um oceano de sons. Em qualquer lugar e qualquer hora respira-se a música, sem se dar conta disso. A música é ouvida porque faz com que as pessoas sintam algo diferente, proporcionando experiências de diversos sentimentos,

como alegria, melancolia, violência, sensualidade, calma e assim por diante; São experiências da vida que constituem um fator importantíssimo na formação do caráter do indivíduo.

Já em relação à aquisição de vocabulário, sendo este um dos itens mais importantes no aprendizado de língua inglesa, podemos dizer que a música facilita a memorização de vocabulário de uma forma não intencional, facilita a escrita e é um meio viável de aquisição de uma segunda língua tanto para crianças quanto para adultos (MOREIRA, 2013).

Para Gainza (1988), a música é um elemento de fundamental importância, pois movimenta, mobiliza por meio da melodia, conseguindo atingir afetividade e, por isso, contribui para a transformação e o desenvolvimento.

Na obra *Music and song*, Murphey (1992) afirma que podemos substituir as atividades que geralmente são realizadas através de textos, por atividades musicais. Segundo ele, com atividades musicais são trabalhadas várias habilidades ao mesmo tempo, tais como a fala, escrita, escuta e leitura. O autor também comenta que utilizar música na hora do aprendizado, faz com que fujamos da rotina padrão de aprendizagem, tornando-o menos entediante.

O site *Lyricstraining.com* apresenta várias habilidades que podem ser desenvolvidas ao realizar as atividades propostas no mesmo, tais como:

- Um website que auxilia na aprendizagem de novos idiomas através de músicas.
- Uma maneira fácil e divertida de aprender e melhorar suas habilidades com linguagens estrangeiras, através de vídeos de música e legendas de suas músicas favoritas.
- Um auxílio para aprender novos vocabulários e expressões, e reforçar conceitos gramaticais através de exercícios contínuos de preencher as palavras que estão faltando.

Mas, acima de tudo, *LyricsTraining* ajuda a treinar os ouvidos para melhorar drasticamente as capacidades de reconhecer sons e palavras de uma língua estrangeira em um curto período de tempo, treinando o cérebro quase inconscientemente, se você sabe o significado de todas as palavras ou não. Estudos recentes mostraram que as simples exposições aos sons de outras linguagens montam no nosso cérebro as estruturas e conexões necessárias para aprendê-las (LYRICSTRAINING, 2017).

4TICS: FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO INGLÊS

Utilizar as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) fornecem benefícios e novas maneiras de aprendizagem na hora de se aprender uma língua estrangeira. Essas tecnologias possibilitam também que os estudantes usem-nas da maneira que se sintam mais à vontade, tendo assim mais interesse e empolgação por parte dos destes, tornando o aprendizado muito mais eficiente e autônomo.

Desde o início da vida escolar dos estudantes, o aprendizado e o material destinado aos mesmos, todos partem do professor, muitas vezes acabam por deixar de lado o ensino de como procurar conhecimento fora da sala de aula, em consequência disto, quando for necessário adquirir mais conhecimentos, suas habilidades deixam a desejar, e muitas vezes, falham. Portanto, é necessário que este cenário seja alterado, fazendo com que os professores deixem de serem os únicos a passar o conhecimento para os estudantes, a fim de que os alunos sejam orientados a pesquisar conteúdo e aprender de forma autônoma, mesmo fora da sala de aula, adquirindo assim mais responsabilidade também. Nesse contexto, este meio possibilitaria uma melhor aprendizagem e desempenho na hora de se desenvolver as habilidades necessárias para dominar uma língua estrangeira, como o inglês.

Tempos atrás, quando a tecnologia não era tão comum e acessível à maioria das pessoas, as possibilidades e meios de aprendizagem eram limitados, os materiais de estudos, como livros, eram caros, e nem todos tinham o poder aquisitivo para comprá-los. Poucos tinham a oportunidade de adquirir conhecimento de maneira autônoma, ficando totalmente dependentes dos recursos disponibilizados pelo professor. Porém hoje, com a tecnologia sendo mais acessível, e com o surgimento das TICs, os estudantes têm acesso a um vasto conhecimento, possibilitando-os praticar e complementar o conhecimento sobre línguas estrangeiras obtido através dos professores.

Mesmo com todos esses recursos disponíveis hoje, alguns estudantes não possuem a habilidade de ir à busca do conhecimento por conta própria, ficando presos apenas ao conteúdo que os professores fornecem. Com os estudantes indo à busca de complementos para o ensinamento, é possível expandir esse vocabulário, o que permitirá um aprendizado mais produtivo.

Vive-se a época da revolução técnico-científica, ou seja, uma era em que novas tecnologias da informação e da comunicação surgem a todo o momento. Tempo este que traz não só uma mudança tecnológica, mas também social, de forma que a geração atual vive uma

completa época de comunicação global, e isso não pode ser ignorado no ambiente educacional. Nesse sentido, a educação tem de se adaptar às novas necessidades da sociedade e é papel dos educadores ajudar os alunos a apropriarem-se das novas tecnologias como uma ferramenta na construção de conhecimento (SALBEGO, 2014).

Quando se está aprendendo uma nova língua, as TICs são de grande ajuda na hora de praticar e expandir o conhecimento. Aplicativos e sites, como os já citados neste artigo, foram criados para auxiliar os estudantes na hora em que forem buscar o conhecimento, disponibilizando exercícios que possibilitam treinar a fala, escrita, leitura e a escuta, corrigindo e apontando os erros, até mesmo sugerindo melhorias e outras maneiras de expressar uma ideia em uma frase, por exemplo.

As TICs, assim como o aplicativo Duolingo e a plataforma Voxy, não apenas oferecem melhorias na aprendizagem, mas também fazem com que os estudantes se sintam à vontade enquanto as utiliza, possibilitando um aprendizado que não seja cansativo e entediante.

Mesmo com tantos benefícios, o papel do professor ainda é essencial. É de suma importância que o professor, além de ensinar o conteúdo de língua estrangeira em sala, também instrua e auxilie seus estudantes a utilizarem as TICs, e buscarem o conhecimento mesmo fora da sala de aula.

As TICs proporcionam benefícios tanto para os alunos quanto para os professores, fornecendo mais conteúdo e tecnologia aos professores na hora de ensinar os alunos uma nova língua estrangeira, tornando a aula mais dinâmica e interativa. Para os alunos, possibilita uma introdução às TICs, como funcionam e como irão auxiliá-los através do professor, tornando possível que os mesmos continuem o aprendizado mesmo não estando com a orientação do professor. O uso da tecnologia no ensino eleva as possibilidades de aprendizagem a novos níveis.

De acordo com Benson (2001, p.58), autonomia pode ser definida como a capacidade de ter controle sobre a própria aprendizagem. O autor também afirma que autonomia não é um método de aprendizagem, mas sim um atributo da abordagem do estudante para o processo de aprendizagem. Ele também cita que autonomia é um objetivo desejável e legítimo da educação de linguagens.

Podemos concluir que as TICs trabalhando junto com a autonomia, têm como objetivo possibilitar e instruir os estudantes a terem responsabilidade e controle sobre seu próprio aprendizado. Dessa forma, os professores também devem ter em seu papel o objetivo de orientar os estudantes a serem mais autônomos. Considerando-se a aprendizagem de língua

estrangeira, a qual requer mais tempo e interação com a língua que se está almejando, apenas com o conteúdo em sala pode ser um desafio dominar a mesma. Os estudantes devem familiarizar-se com a língua, através do contato com pessoas nativas da língua mesmo fora da sala de aula, e utilizando as TICs, todo esse conjunto de recursos grande ajuda na hora da aprendizagem de uma língua estrangeira.

5 CONCLUSÃO

Os recursos tecnológicos citados neste artigo são relevantes e auxiliam na aprendizagem de novos idiomas. Oferecem melhorias e facilidades na hora do aprendizado, também oferecem novas maneiras de aprendizado, possibilitando que a pessoa escolha o método que mais lhe favorece. Entre os meios de aprendizagem citados, a gamificação e os aplicativos apresentados fornecem um aprendizado totalmente dinâmico e permite interação entre o estudante e o conteúdo que está sendo estudado.

Também foi abordado o assunto sobre aprendizagem através da música, com a qual podemos estar constantemente em contato, e assim adquirindo conhecimento de língua inglesa. A música facilita a aquisição de uma nova língua, ela é capaz de motivar e interessar o indivíduo, além de tornar o aprendizado mais prazeroso.

Além de todos esses benefícios apresentados, os recursos tecnológicos apresentados e analisados neste artigo também permitem e auxiliam os alunos a aprenderem de uma forma autônoma, ou seja, possibilitam ao aprendiz ir em busca do conhecimento por si mesmo, com o auxílio e encorajamento dos professores e das TICs. Vale lembrar que os recursos aqui citados estão ligados diretamente à tecnologia, como o uso de aplicativos e plataformas virtuais.

REFERÊNCIAS

ALBERTIN, A. L.; MOURA, R. M. **Amplie seus horizontes**. Informationweek, Revista de Administração de Empresas, vol., 41, n. 3, jul./set. 2002.

ALMEIDA, M. **Tecnologia de informação e comunicação na escola: aprendizagem e produção da escrita**. Série “Tecnologia e Currículo” - Programa Salto para o Futuro, Novembro, 2001.

BENSON, P. **Teaching and Researching Autonomy in Language Learning**. London: Longman, 2001.

CAMPIGOTTO, Rachele; McEWEN, Rhonda; DEMMANS, Carrie. Especially social: Exploring the use of an iOS application in special needs classrooms. *Journal Computers&Education*, Virginia, v.60, p. 74-86, 2013.

Canaltech. **Duolingo lança plataforma para incentivar ensino de idiomas nas escolas.** Disponível em: <<https://corporate.canaltech.com.br/noticia/educacao/Duolingo-lanca-plataforma-para-incentivar-ensino-de-idomas-nas-escolas/>>. Acesso em 06 set. 2016.

Duolingo: **Aprenda inglês, espanhol e outros idiomas gratuitamente.** Disponível em: <<https://www.duolingo.com/info>>. Acesso em 16 nov. 2016.

FADEL, Luciane Maria, et. al. **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p. Disponível em <http://www2.dbd.pucrio.br/pergamum/docdigital/PimentaCultural/gamificacao_na_educacao.pdf> Acesso em: 16 nov. 2016.

FARDO, M. L. (2013) **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** *Novas tecnologias na educação*, Porto Alegre, V. 11 N° 1. Disponível em: <<seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409>>. Acesso em: 27mai. 2017.

FARIA, Márcia Nunes. **A música, fator importante na aprendizagem.** Assis chateaubriand – Pr, 2001. 40f. Monografia (Especialização em Psicopedagogia) – Centro Técnico-Educacional Superior do Oeste Paranaense – CTESOP/CAEDRHS.

FRANCO, Lucia Regina Horta Rodrigues; BRAGA, Dilma Bustamante; RODRIGUES, Alessandra. **EaD virtual: entre teoria e prática.** Assis/SP: Tribunal Gráfica e Editora, 2011.

FADEL, Luciane Maria. et al. Gamificação na educação. São Paulo: **Pimenta Cultural**, 2014. 300p.

GAINZA, V. Hemsy de. Estudos de Psicopedagogia Musical. São Paulo: Summus, 1988.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A literature Review of Empirical Studies on Gamification. **In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences**, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

JUNIOR, Santos. **Gamificação: introdução e conceitos.** [s.l; s.n.], 2000.

Lima, Denilson de. **Inglês na ponta da língua: método inovador para melhorar seu vocabulário.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2004 – 8ª reimpressão.

LyricsTraining, **Learn Languages with Music Videos, Lyrics and Karaoke.** Disponível em: <<http://lyricstraining.com>>. Acesso em: 12 set. 2016.

MOREIRA, Marcos. **A música e seus efeitos na aprendizagem de língua inglesa,** 2013. Disponível em: <<http://www.englishexperts.com.br/a-musica-e-seus-efeitos-na-aprendizagem-de-lingua-inglesa/>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

MURPHEY, T. Music and song. **Oxford: Oxford University Press**, 1992.

OGARO, Carina; SILVA, Cristiane; RICCI, Sandra. **A importância da música na aprendizagem.** Disponível em:<<http://www.meloteca.com/musicoterapia2014/a-importancia-da-musica-na-aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 29 out. 2016.

OLIVEIRA, Neide; CAMPOS, Francini. **Tecnologia na Educação: a aprendizagem da língua Inglesa por meio da rede social LiveMocha.** Disponível em:<<http://publicacoes.fatea.br/index.php/eccom/article/viewFile/592/422>>. Acesso em: 29 out. 2016.

SALBEGO, N. Tic na aprendizagem autônoma de inglês. **Revista educação, artes e inclusão**, SC, v.8, n.1, p. 10-33, 2014.

SANTOS, Lilian Carmen Lima dos. Educação à distância na formação de professores. IN.: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo; KULLOK, Maísa Brandão Gomes (orgs.) **Formação de professores: política e profissionalização.** Maceió: EDUFAL, 2004.

SCHMITZ, Birgit; KLEMKE, Roland; SPECHT, Marcus. Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: a literature review. **Centre for Learning Sciences and Technologies.**The Netherlands.

SOUZA, Ivan Douglas de.; ARRUDA, Beatriz Camilo. Gamificação: o aprendizado de idiomas com aplicativos para dispositivos móveis. São Paulo: **Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo**,2015.

STEFANI, Gino. **Para entender a música.** Rio de Janeiro: Globo, 1987.

VIANNA, Y. et. al. **Gamification, Inc.** Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro; MJV Press, 2013, 164 p.

Voxy. **Mudando a forma como o mundo aprende inglês.** Disponível em: <<https://voxy.com>>. Acesso 06 set. 2016.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by Design: Implementing Game Mechanis in **Web and Mobile Apps.** Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.