



6º SALÃO de
PESQUISA,
EXTENSÃO
e ENSINO
EDIÇÃO VIRTUAL

100 Anos de Paulo Freire: ensino,
pesquisa e extensão para uma
educação popular e crítica



Uso da plataforma Lyricstraining como estratégia para potencializar a aprendizagem de língua inglesa no ensino remoto

¹Caio Miranda Solano

*Lucía Silveira Alda

*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Rio Grande.
Rio Grande, RS, Brasil

A música, por oportunizar práticas sociais importantes, é um recurso didático bastante utilizado na aprendizagem de Língua Inglesa (LI) que visa a aproximar os interesses dos estudantes aos conteúdos abordados. Devido aos seus inúmeros benefícios, como a ampliação de habilidades multimodais, a presença de tal recurso está, inclusive, prevista na Lei 11.769/08, mostrando-se eficaz para fomentar aprendizagem significativa e aumentar o engajamento por parte dos alunos. Junto a isso, dada a implementação do ensino remoto diante da pandemia da Covid-19, tornou-se necessário propor soluções funcionais para dar sequência às aulas. Diante dessa questão e vinculado ao projeto de ensino Elaboração e adaptação de materiais didáticos com recursos tecnológicos para aulas de Língua Inglesa, em andamento no câmpus Rio Grande do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, este trabalho objetiva examinar a utilização do recurso educacional digital LyricsTraining, propondo-se estimular a aprendizagem de LI de forma lúdica para os alunos do primeiro ano do Ensino Médio Integrado, com base nas metodologias ativas de aprendizagem. Na etapa prática da metodologia de trabalho, de desenvolvimento de atividades na plataforma, disponível on-line, é proporcionado ao educador um acervo de músicas diverso para que, além de escolher a música, também possa estabelecer o nível de complexidade da tarefa, os conteúdos abordados e a forma de jogabilidade. Ao fim da atividade, é gerada uma pontuação de acertos, que ranqueia os jogadores para, a partir disso, direcionar a ação docente para trabalhar as principais habilidades da língua, além da aquisição de conteúdos gramaticais e vocabulário. Assim, verificamos que essa plataforma gamificada favorece a abordagem da língua, estimula e potencializa a construção do conhecimento a partir de uma aprendizagem ativa, significativa e multimodal.

Palavras-chave: Recurso Educacional Digital; Música; Língua Inglesa.

Nível de ensino: Ensino Médio/Técnico

Área do conhecimento: Linguística, Letras e Artes

Trabalho executado com recursos do Edital PIBEN (Bolsas de Ensino).