



USO DA MÚSICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

Júlia H. BENEDITO¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

A falta de preparo de muitos professores na graduação, especialmente no ensino da língua inglesa, compromete os níveis de aprendizagem dos alunos, gerando desmotivação e obstáculos ao desenvolvimento linguístico. Dada a importância global do inglês e a necessidade de seu domínio para futuras oportunidades acadêmicas e profissionais, é essencial explorar métodos inovadores de ensino. Este estudo propõe uma plataforma de música para o ensino do inglês, fundamentada em metodologias ativas e abordagens comunicativas, promovendo um ambiente dinâmico e significativo de aprendizado. A pesquisa também integra conceitos de gamificação para aumentar o engajamento dos alunos. O software foi avaliado por um grupo de professores e alunos de inglês, e os princípios básicos da metodologia científica, como a prototipação e a avaliação do impacto educacional, foram aplicados.

Palavras-chave:

ensino de inglês, plataformas de música, metodologias ativas, abordagem comunicativa, gamificação, aprendizagem significativa.

1. INTRODUÇÃO

O ensino da língua inglesa no Brasil enfrenta grandes desafios, sendo a falta de formação pedagógica adequada dos professores uma das principais causas. Durante sua graduação, muitos futuros docentes não recebem treinamento suficiente em metodologias de ensino e estratégias pedagógicas inovadoras, o que resulta em aulas tradicionais, menos interativas, que acabam desmotivando os alunos. Isso tem um impacto direto no desenvolvimento das habilidades linguísticas e na progressão do aprendizado dos estudantes.

A língua inglesa, reconhecida globalmente como uma ferramenta essencial para o sucesso acadêmico e profissional, é uma competência cada vez mais necessária em um mundo globalizado. Seu domínio abre portas para oportunidades de emprego, intercâmbio cultural e acesso a informações em diversas áreas do conhecimento.

Pesquisas mostram que a música tem um papel importante no desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos (Almeida Filho, 2007; Moran, 2018). No contexto da aprendizagem de idiomas, a música oferece uma forma de aprendizado lúdica e interativa, estimulando a memória, a compreensão auditiva e o vocabulário. Esse projeto propõe uma plataforma digital que utiliza música como ferramenta pedagógica, integrada a atividades interativas que seguem princípios de

¹Estudante, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: julia.benedito.ifsuldeminas.edu.br@gmail.com

²Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

metodologias ativas e gamificação, promovendo um ambiente de aprendizagem mais envolvente e

3. MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento da plataforma, foram seguidas as etapas iniciais do ciclo de desenvolvimento de software, incluindo a prototipação e a análise de requisitos. A plataforma ainda está em fase de testes internos, e o processo de avaliação por professores e alunos será realizado nas próximas fases do projeto. Planeja-se que a avaliação futura envolva tanto análises quantitativas quanto qualitativas, com feedback de usuários reais para validar sua eficácia no ensino de inglês.

Além disso, utilizou-se a metodologia científica com aplicação de questionários para medir o impacto do uso da plataforma na aprendizagem dos alunos. As análises foram feitas com base no desempenho acadêmico dos alunos antes e após o uso da plataforma, com foco na assimilação de vocabulário e na compreensão auditiva.

Para a realização do projeto foram utilizados PCs fornecidos pelo Instituto Federal: dispositivo labprog3maq11, Processador Intel(R) Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60GHz 3.60GHz, RAM instalada 8,00 GB (utilizável: 7,78 GB), ID do Produto: 00330-52740-29993-AAOEM, Sistema operacional de 64 bits, processador baseado em x64

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

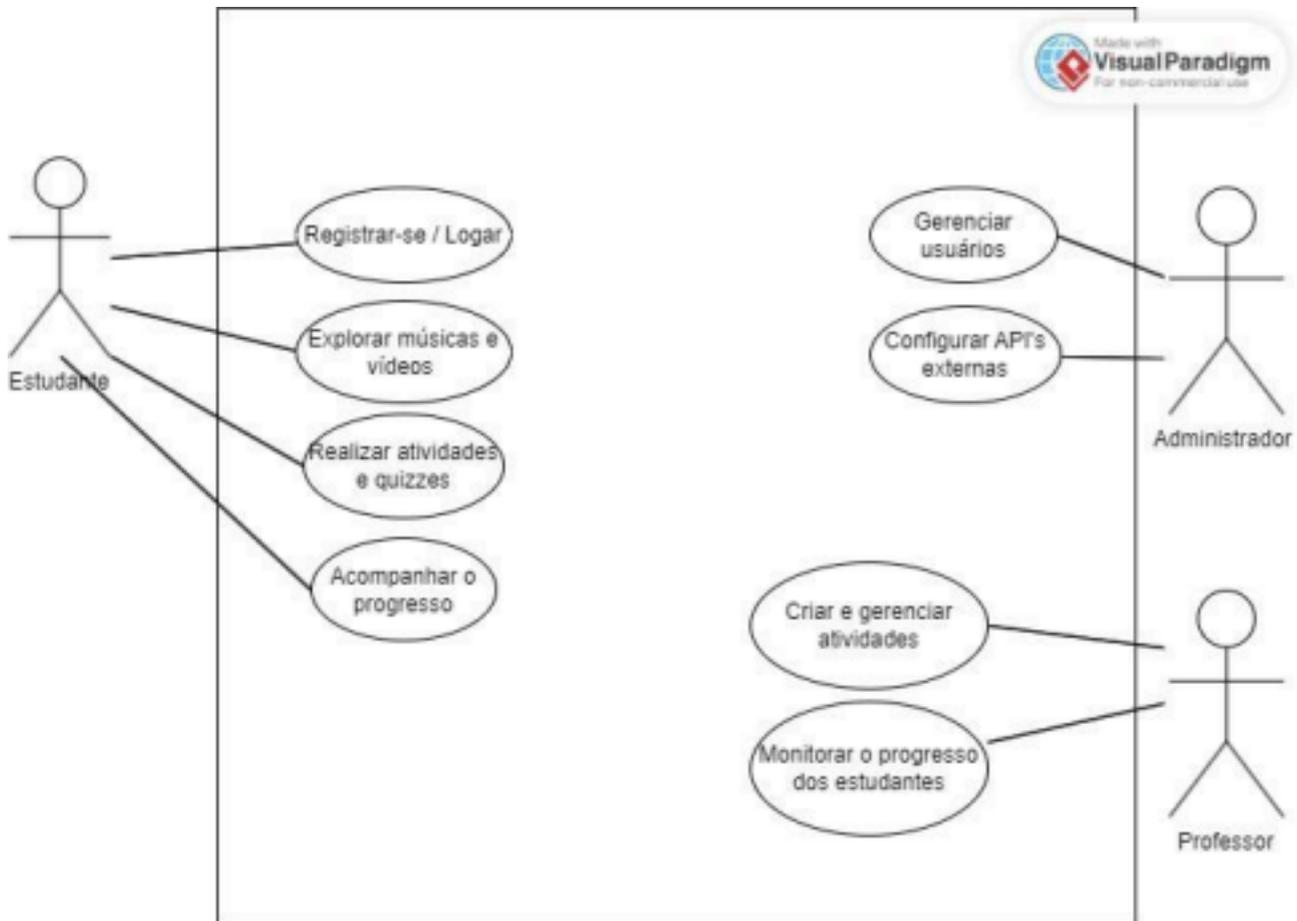
Como o projeto ainda se encontra em fase de desenvolvimento e testes internos, não foram obtidos dados quantitativos ou qualitativos definitivos. No entanto, com base em pesquisas anteriores sobre o uso de música e gamificação no ensino de línguas (Gomathi, 2014; Deterding et al., 2011), espera-se que a plataforma contribua para um maior engajamento dos alunos e uma melhora no desempenho linguístico, especialmente em termos de vocabulário e compreensão auditiva.

Os testes internos realizados pelos desenvolvedores e usuários beta indicam que a interface é intuitiva e a integração de música com atividades interativas tem potencial para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico. A próxima fase do projeto inclui a implementação de um estudo piloto, no qual professores e alunos de inglês serão convidados a testar a plataforma em contextos educacionais reais. Espera-se que, a partir destes testes, seja possível avaliar o impacto da plataforma no engajamento e na aprendizagem dos estudantes.

Também foi elaborado o diagrama de caso de uso, que detalha os requisitos funcionais do

sistema, identificando os atores envolvidos e os casos de uso implementados, conforme ilustrado na Figura 1. Esse diagrama serve ainda para validar a usabilidade do sistema e garantir que todos os requisitos funcionais foram cumpridos.

Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



5. CONCLUSÃO

Em suma, a plataforma mostra uma proposta relevante e inovadora, com potencial para transformar a maneira como o inglês é ensinado. Com os ajustes adequados, ela poderá se consolidar como uma solução eficaz para os desafios enfrentados no ensino de línguas no Brasil, promovendo um aprendizado mais inclusivo e acessível.

Ainda em fase de testes, a plataforma funciona atualmente como um protótipo. Ajustes e melhorias são necessários para melhorar sua funcionalidade e adaptabilidade às diversas realidades educacionais. A continuidade das avaliações e a coleta de feedback de professores e alunos serão cruciais para aperfeiçoar a ferramenta e garantir sua eficácia em diferentes contextos de ensino.

REFERÊNCIAS

Almeida Filho, J. C. P. de (2007). *Linguística aplicada: ensino de línguas & comunicação*. (2a ed.) Pontes Editores.

Almeida Filho, J. C. P. de & Barbirato, R. C. (2000). *Ambientes Comunicativos para Aprender Língua Estrangeira*. *Trabalhos de Linguística Aplicada*. Editora da Unicamp, (36), 23-42.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *De elementos de design de jogos à gamificação: definindo "gamificação"*. Em *Anais da 15ª Conferência Acadêmica Internacional MindTrek: Visualizando ambientes de mídia futuros* (pp. 9-15). ACM.

Gomathi, BS (2014). *Eficácia de estratégias de aprendizagem ativa no desenvolvimento de habilidades de língua inglesa entre alunos do ensino fundamental*. *International Journal of Educational Science and Research (IJESR)*, 4(1), 67-76.

Moran, José (org.) *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso.

Moran, J. (2018). *Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda*. In: Bacich, Lilian;