

PROJETO HARMONIZANDO APRENDIZADO

José Dalisson Cavalcante do Nascimento ¹

RESUMO

O projeto Harmonizando o Aprendizado consiste na utilização de músicas na disciplina de língua estrangeira (Inglês) para tornar as aulas mais lúdicas e interessantes, facilitando o aprendizado e auxiliando na compreensão da língua a partir dos ritmos e facilidades dos estudantes aliado aos processos de gamificação foi possível experimentar uma nova forma de incentivo a participação dos estudantes nas aulas, possibilitando uma maior interação por parte dos discentes.

Palavras-chave: Música – Ludicidade – Gamificação.

INTRODUÇÃO

O Projeto Harmonizando o aprendizado é uma metodologia de uso de músicas em sala de aula como forma de ampliar as aprendizagens sobre a língua inglesa, desenvolvido em turmas de 6º ao 9º ano e associado a processos de gamificação tem sido realizado na Escola Municipal José de Moura desde o ano de 2023.

A música tem um papel fundamental na história da humanidade, por estar presente em diversos momentos de nossa vida é imprescindível que ela também esteja presente em nossa vida escolar. Segundo Griffie (1992), além de criar um ambiente acolhedor e de cooperação em sala de aula, o que é muito importante para a aprendizagem de línguas, a música pode oferecer muito mais. Aprender através da música torna o processo mais atrativo e de fácil memorização uma vez que envolve a noção de ritmos e rimas que propiciam uma metodologia com resultados significativos. As habilidades que devem ser desenvolvidas de acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC são trabalhadas de forma contextualizada além de tornarem-se mais lúdicas isso faz com que os estudantes se tornem mais participativos e mudem a percepção a respeito do aprendizado de uma língua nova.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática do IFCE Campus Maranguape - CE, jdalissoncavalcante@gmail.com;

METODOLOGIA

Foi realizada a seleção de músicas adequadas, foram escolhidas cuidadosamente canções que sejam apropriadas ao nível de proficiência dos alunos e que tratem de temas relevantes para seu contexto de aprendizagem.

Pré-atividades: Antes de ouvir a música, é preciso introduzir o tema e vocabulário relacionados por meio de discussões, jogos, exercícios de pré-leitura e atividades de brainstorming.

Compreensão auditiva: Ouvir a música em partes, pausando para discussões sobre o significado das letras, expressões idiomáticas e vocabulário desconhecido. Os alunos poderão fazer anotações e discutir suas interpretações.

Análise das letras: Explorar a estrutura das letras, identificar rimas, repetições e padrões. Discutir o significado das palavras e expressões em contexto.

Prática de pronúncia: Trabalhar a pronúncia correta dos sons, ritmos e entonação por meio da repetição das partes da música. Utilizar atividades lúdicas, como karaokê, para incentivar a participação ativa dos alunos.

Além dos aspectos trabalhados com a música houve também a realização das atividades voltadas a gamificação:

Criação do Painel com os espaços divididos para cada ação: Líder, Anjo VIP, Xepa, Big Fone, Castigo do Monstrinho.

O painel foi feito impresso e pregado em um painel de metal e nele são colocadas as fotos dos estudantes com imãs para ir encaixando-os em cada espaço do painel. Cada espaço tem uma funcionalidade definidas pelo professor. Neste caso foram definidas as seguintes:

Líder – Os estudantes que quiserem ser líderes devem no final da aula realizar a síntese do conteúdo que foi visto durante a aula. (É uma forma de realizar a avaliação da aprendizagem) em que este estudante pode indicar um estudante para responder uma questão no quadro.

Anjo – Os estudantes devem no início da aula revisar o que foi visto na aula anterior. (Ajuda os estudantes a revisarem o conteúdo em casa) – Onde o(a) estudante fica imune da indicação do líder ou imunizar outro estudante.

VIP – São colocados os estudantes que realizam as atividades propostas (A cada vez que eles vão pra esse espaço ganham o ponto de participação/atividade)

XEPA – Vão os estudantes que deixam de realizar as atividades (Perdem essa bonificação)

Big Fone – Uma pergunta surpresa em alguma aula e quem responder ganha uma premiação (Um mimo para incentivar)

Monstrinho – É o espaço para que aqueles estudantes que atrapalhem a aula ou não contribuam com o aprendizado. (São chamados pra uma conversa em particular ou tomar as medidas que forem necessárias)

REFERENCIAL TEÓRICO

A teoria de aquisição de segunda língua de Stephen Krashen (1982) afirma que o input compreensível e o estado emocional do aprendiz, também conhecido como filtro afetivo, são essenciais para a aprendizagem. Como um input compreensível, a música pode reduzir o filtro afetivo e criar um ambiente de aprendizagem relaxado e motivador. Isso aumenta a eficácia da aquisição da língua.

Apesar dos inúmeros benefícios, o uso de músicas também apresenta desafios. A escolha inadequada de músicas, com linguagem muito coloquial, ou letras muito rápidas e complexas, pode dificultar o entendimento dos alunos e frustrar o processo de aprendizagem. Além disso, a interpretação de letras pode variar, e os temas das músicas devem ser cuidadosamente selecionados para evitar conteúdos que possam ser considerados inadequados ou ofensivos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante dos resultados e dificuldades das aprendizagens do inglês nas turmas de fundamental II o projeto visa a melhora desses índices e principalmente a identificação com a disciplina uma vez que muitos estudantes relatam que não utilizam ou utilizarão a língua inglesa em seu cotidiano. Além do desenvolvimento específico da língua também são trabalhadas as questões socioemocionais como o trabalho em grupo, o desenvolvimento das habilidades de colaboração, participação e abertura ao novo por parte dos estudantes. Ao projeto também foi englobado o conceito da gamificação transformando os momentos das aulas em uma atividade interativa que ficou conhecida como “BBB do inglês” que aumentou ainda mais as interações com a disciplina da língua estrangeira e motivou os estudos por parte dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificou-se o aumento do vocabulário por parte dos estudantes das turmas de 6º ao 9º ano além do empenho nas atividades realizadas em sala de aula a partir do desenvolvimento das aulas, onde foram trabalhados os diversos aspectos da música como sua letra, tradução, pronúncia correta das palavras, e mensagem que é transmitida pela música. Tudo isso torna o aprendizado através da música muito melhor pois cria um ambiente em que os estudantes se sentem acolhidos e se aproximam cada vez mais da disciplina desenvolvendo suas habilidades e explorando cada vez mais a cultura de outros países.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

GRIFFEE, Dale T. **Songs in action.** Hertfordshire: Prentice Hall International (UK) Lid, 1992

AMORIM, Vanessa; MAGALHÃES, Vivian. **Atividades com música.** In: Cem aulas sem tédio: sugestões práticas, dinâmicas e divertidas para o professor de língua estrangeira. Porto Alegre: Editora Instituto Padre Reus, 1998. p.95-110

KRASHEN, S. D. (1982). **Principles and Practice in Second Language Acquisition.** Pergamon Press..