



Título: Languge: Inglês para crianças.

Autores:

Lívia Mabelle Teixeira Alves¹

Wanessa Silva Cardoso¹

John Elison Rodrigues²

¹ Alunas da E.E.E.P Otília Correia Saraiva.

² Professor de Inglês da E.E.E.P Otília Correia Saraiva e microempresário na área de computação gráfica.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Somente a partir do Fundamental II as crianças que estudam nas redes de ensino público da região passam a ter na sua grade curricular de ensino o estudo da Língua Inglesa, portando os seus 11/12 anos. Segundo a Neurodidática, ciência que estuda como o cérebro aprende, afirma-se que até os sete anos de idade a capacidade de aprendizado do ser humano é maior do que outros períodos das fases de aprendizagem do processo cognitivo. Por meio das Tecnologias da informação e comunicação - TIC's, buscamos flexibilizar os processos de aprendizagem aproveitando os recursos das tecnologias digitais, como o celular.

OBJETIVO GERAL

Transmitir conhecimentos iniciais da língua inglesa para alunos do Infantil e Fundamental I para que ao ingressarem no Fundamental II já possuam conhecimentos básicos sobre o idioma, praticando o vocabulário do inglês sempre de forma interativa e divertida por meio de jogos e sendo disponibilizado de forma gratuita, para acesso de todos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Tornar a aprendizagem divertida e dinâmica;
- Fornecer o vocabulário básico e necessário sobre a língua inglesa;
- Auxiliar no desempenho da disciplina, de forma adequada, estimulando o interesse da criança.

METODOLOGIA:

Consiste em integrar a tecnologia na área da educação por meio de um motor de inovação. O *Languge Kids* é um aplicativo desenvolvido com o intuito de fornecer ensinamentos da língua inglesa aos alunos do infantil e fundamental. O aplicativo ensina a criança de forma lúdica, ou seja, a criança estará aprendendo um novo



GOVERNO DO
ESTADO DO CEARÁ

Secretaria da Educação

COORDENADORIA REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA
EDUCAÇÃO – 19ª CREDE

ESCOLA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL OTÍLIA CORREIA SARAIVA

idioma e ao mesmo tempo se divertindo; jogando sozinho ou com amigos, em casa ou na escola. Acompanhado deste conhecimento base, o aluno iniciará o seu ensino Fundamental II apresentando um vasto vocabulário do idioma. O Langue pode também ser aplicado no Fundamental II, diretamente pelos professores, de modo que, os mesmos terão acesso ao avanço do aluno(a). Propondo assim uma maior dinamização da aula e o uso da tática que “o cérebro precisa mexer para aprender”, consistindo em aulas com suportes visuais e métodos eficaz que prende a atenção da criança e facilita o aprendizado.

RELEVÂNCIA DA PESQUISA/PROJETO

A partir do aplicativo, o estudante poderá enriquecer seu vocabulário da língua inglesa, passando a se sentir mais atraído pelo idioma. Portando conhecimentos da língua futuramente poderá abrir um leque de oportunidades e possibilidades para os mesmos, em qualquer área de formação ou em qualquer situação de vida.

IMPACTO DA PESQUISA/PROJETO

Com o projeto colocado em prática, não somente proverá conhecimento necessário ao estudante, como também vai incentivá-lo a curiosidade de aprender um novo idioma. Além disso, prepara um alicerce de conhecimento com essa base, dado que as crianças terão o aprendizado de línguas facilitado. O projeto desencadeará o surgimento de novos paradigmas ou perspectiva educativas e sociais. Quebrando a barreira já existente da língua, que se resume, no “medo do inglês” por falta de prática do idioma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia principal do aplicativo é suprir essa necessidade da comunidade, dando suporte do inglês aos estudantes de escola pública, desde o seu ingresso escolar. A partir de uma ferramenta divertida e interativa.

REFERÊNCIAS

SANCHO, Juana María; HERNANDEZ, Fernando. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006. 200 p.

PSICOLOGIAS DO BRASIL. **Neurodidática - o cérebro precisa se emocionar para aprender**. Disponível em: <<https://www.psicologiasdobrasil.com.br/o-cerebro-precisa-se-emocionar-para-aprender/>>. Acesso em: 13 out. 2018.

Palavras-chave: Língua Inglesa, Neurodidática, TIC's (Tecnologias da informação e comunicação).

E-mail para contato: languekids@gmail.com