

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Etec Guarulhos

GUILHERME ANTUNES DE CAMPOS; WENDELL DE SOUSA FERREIRA;
PROFESSOR ORIENTADOR: MARCEL THOMÉ FILHO

KIDDING: SITE DE INGLÊS EDUCACIONAL PARA CRIANÇAS DE 4 A 7 ANOS DE
IDADE.

Projeto enviado para o comitê responsável pelo
julgamento dos trabalhos inscritos na VII FECEG -
Feira de Ciências e de Engenharia de Guarulhos.

GUARULHOS

2020

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Etec Guarulhos

GUILHERME ANTUNES DE CAMPOS; WENDELL DE SOUSA FERREIRA;
PROFESSOR ORIENTADOR: MARCEL THOMÉ FILHO

KIDDING: SITE DE INGLÊS EDUCACIONAL PARA CRIANÇAS DE 4 A 7 ANOS DE
IDADE.

GUARULHOS

2020

SUMÁRIO

1-	RESUMO.....	1
2-	INTRODUÇÃO	1
3-	JUSTIFICATIVA.....	2
4-	METODOLOGIA	2
5-	EXPECTATIVA DE RESULTADO	3
6-	CONSIDERAÇÕES FINAIS	3
7-	DIÁRIO DE BORDO	4
8-	IMAGENS DE CONSTRUÇÃO DO SITE/ APLICATIVO	4
9-	BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	5

KIDDING: SITE DE INGLÊS EDUCACIONAL PARA CRIANÇAS DE 4 A 7 ANOS DE IDADE.

1- RESUMO

O presente projeto tem como objetivo ajudar a educação de crianças de 4 a 7 anos de idade, para alfabetizá-las em um dos idiomas mais utilizados no mundo, a língua inglesa. A proposta é que por intermédio de jogos e vídeos educativos, a criança se desenvolva em seu processo de aprendizagem de um novo idioma, e nesse caso, o inglês, aprimorando sua educação de forma a tornar-se bilingue. Pesquisas indicam que apenas 5% da população brasileira são fluentes na língua inglesa, os dados apontam ainda, que cerca de 60% das vagas no mercado de trabalho estão pedindo a fluência na língua inglesa. Essa porcentagem cresce cada vez mais, ainda mais durante esse período em que estamos vivendo, a Pandemia, situação global, tem exigido que milhares de profissionais, atuem por meio do sistema “home office”. Nesse sentido, acreditamos que criar esse projeto para que as crianças tenham uma oportunidade de se alfabetizarem na língua inglesa desde a tenra idade e assim desenvolvam a habilidade e fluência com relação ao idioma. O projeto possibilitará uma experiência que a maioria dos brasileiros não possuem, o acesso a língua inglesa, sem custo, uma vez que a plataforma a priori será gratuita, justamente para atender a população carente. O site conta com os jogos programados na linguagem python, que contém inteligência artificial que prevê os desenhos que as crianças irão desenvolver nos jogos e um pequeno vídeo mostrando o que a criança construirá em cada jogo. Por conta de ser um site responsivo, ele poderá ser acessado em qualquer lugar facilmente desde celulares a computadores.

Palavras-chave: Tecnologia, Inglês, Inteligência Artificial, Crianças, Aprendizado.

2- INTRODUÇÃO

A língua inglesa é um diferencial para o mercado de trabalho, esse idioma poderá ajudar na vida profissional e pessoal das crianças, assim, a finalidade do site é ensinar a língua inglesa de forma divertida, construtiva e didática. Com atividades que desenvolvam o interesse, motivação e, conseqüentemente, a interação com a tecnologia. A Inteligência Artificial (IA) é uma área das ciências da computação cujo objetivo é produzir algoritmos que simulem a capacidade humana de raciocinar, perceber, tomar decisões e resolver problemas,

resolvemos então implantá-la nos jogos para beneficiar a educação, uma vez que a IA vem crescendo cada vez mais no mundo e no cotidiano, tornando-se uma excelente ferramenta para construção de recursos voltados ao aprendizado.

3- JUSTIFICATIVA

Desde o início do século XXI, a tecnologia tem adentrado nas escolas, residências e na área profissional, entretanto, não são todas as pessoas que possuem acesso e habilidade para utilizar a tecnologia em seu favor. Com a evolução dessa tecnologia a língua inglesa tem predominado em todo mundo, nesse sentido proporcionar acesso gratuito a crianças de baixa renda é uma forma de inseri-la em um contexto educacional deste século.

Estudos tem demonstrado que as crianças sintetizam e armazenam as informações em sua memória de longo prazo por meio da criatividade, interação e motivação, logo por meio de jogos e vídeos é possível amparar as crianças em seu processo de desenvolvimento educacional.

Assim, este projeto se justifica por meio de três premissas:

- 1) Alfabetização na língua inglesa com foco em crianças de 4 a 7 anos de idade por meio da interatividade lúdica.
- 2) Acesso gratuito à tecnologia.
- 3) Uso da inteligência artificial no contexto educacional.

A Inteligência Artificial é um dos fatores que contribuirá para que o site seja bem aceito pela comunidade tecnológica uma vez que tem sido utilizada grandemente para a automatização e simulação de das competências e habilidades humanas.

4- METODOLOGIA

O projeto tem como objetivo auxiliar no processo de desenvolvimento educacional de crianças, criando uma comunicação direta entre a tecnologia e o aprendizado, por meio de um site totalmente gratuito para a população, de fácil manuseio, que permita esse relacionamento e aponte as dificuldades e facilidades da criança para o aprendizado da língua inglesa. Será desenvolvido de forma responsiva para que seja compatível em smartphones que utilizam o sistema Android ou IOS, utilizando a Inteligência Artificial na parte de jogos para por exemplo, prever qual número a criança desenhou e assim informá-la como se escreve corretamente esse número em inglês.

Futuramente, o site pode conter um sistema de cadastro para registrar as dificuldades e facilidades que os usuários apresentem, com vistas a melhoria do site e dos recursos disponibilizados por ele.

Como propaganda e marketing do projeto, será criada uma Fanpage no Facebook para divulgação do site, bem como páginas no Instagram e LinkedIn. Utilizaremos as linguagens Python e suas bibliotecas, JS, HTML, CSS, dentre outras que forem necessárias para constituição do site.

5- EXPECTATIVA DE RESULTADO

O projeto, após processo de divulgação na unidade escolar, teve grande aceitação. Espera-se que com esta divulgação, o grupo escolar entenda a importância da participação da comunidade no aprendizado da língua inglesa tanto para a vida pessoal quanto para a vida profissional de cada um, e a importância de uma base do idioma inglês desde criança, assim facilitando futuramente.

Para viabilizar o projeto, será imprescindível que os adultos e responsáveis, incentivem e direcionem suas crianças a utilizarem o site, bem como compartilhá-lo com os amigos e familiares. Será necessária uma propagação da importância da colaboração de todos e da utilização consciente do site. Este trabalho está sendo desenvolvido por alunos da ETEC de Guarulhos, com a participação de professores, coordenadores e familiares. Possibilitando então, que o projeto seja contemplado no campo social, uma vez que ajudará não só os usuários do site, mas os organizadores e responsáveis pela criação do mesmo.

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto terá como finalidade alfabetização da língua inglesa, buscando auxiliar no desenvolvimento da criança, tanto nos procedimentos quanto nos conceitos do idioma. Considera-se que a tecnologia possa auxiliar nas questões pertinentes a Educação, Cidadania e Inclusão, tornando-se uma importante aliada na melhora contínua da educação e do aprendizado. Conjectura-se que a parceria entre a instituição de ensino e a comunidade refletem não só na prática educativa, mas também, propicia avanços importantes na tecnologia e aprendizado. A tecnologia contribui para o aumento da eficácia educacional, possibilitando o trabalho em rede; a divulgação de informações e neste caso, proporciona a aprendizagem da língua inglesa para crianças, que se beneficiarão hoje e futuramente.

7- DIÁRIO DE BORDO

12/03 a 07/04

Nestes dias reunimos a equipe para o projeto e começamos a pensar na ideia do projeto e em como faríamos.

20/04

Procuramos um professor Orientador para o projeto, que no qual seria o professor Marcel de Desenvolvimento de Sistemas da Etec.

25/04 a 21/07

Foi os meses de produção do site, banner, design, texto entre outras partes do projeto, a fim de não o deixar para última hora.

8- IMAGENS DE CONSTRUÇÃO DO SITE/ APLICATIVO



Figura 1
CHATBOT ONDE AS CRIANÇAS PODEM TREINAR SUA ESCRITA E CONVERSAÇÃO

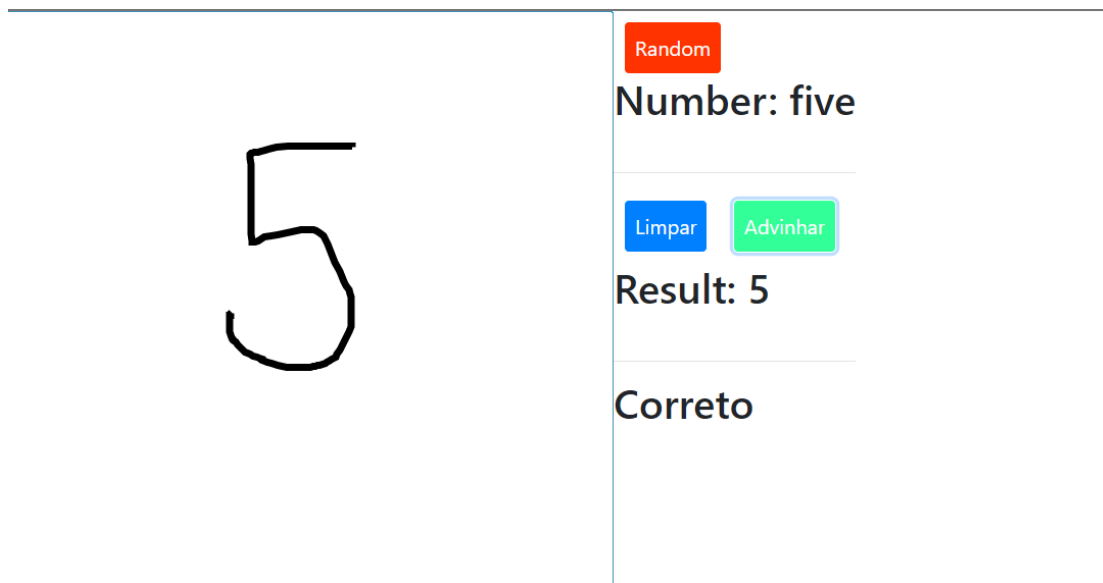


Figura 2
JOGO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL ONDE A CRIANÇA APRENDE OS NÚMEROS

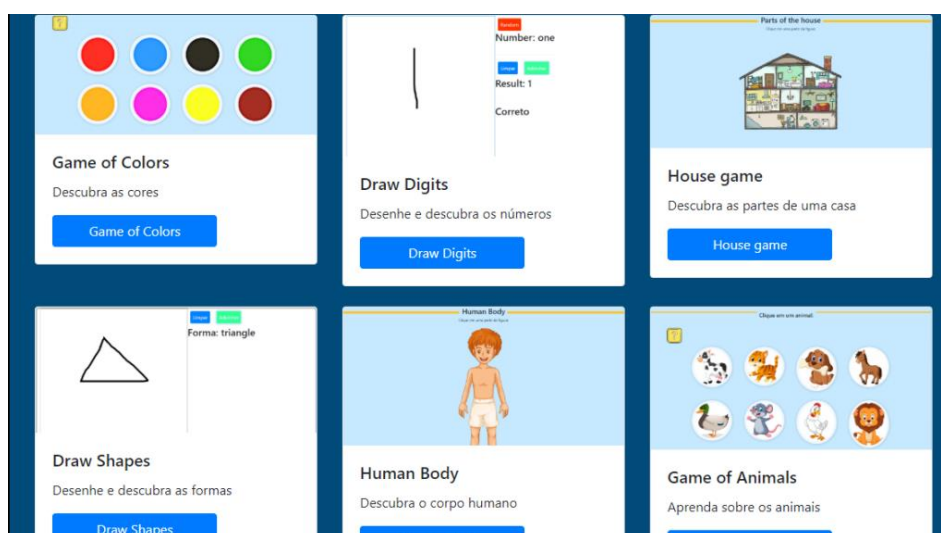


Figura 3
OUTROS JOGOS EDUCATIVOS QUE O SITE OFERECE

9- BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

TEDDY BEAR EQUIPE. "Qual a importância do inglês no mercado de trabalho? Entenda aqui!"; Teddy Bear. Disponível em:

<https://materiais.teddybear.com.br/2019/09/23/importancia-do-ingles-no-mercado-de-trabalho/>. Acesso em 14 de julho de 2020.

TERRA EQUIPE. " 95% da população brasileira não fala inglês"; Terra. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/noticias/dino/95-da-populacao-brasileira-nao-fala-ingles,9f848f68ed451de99742216570b7ccf9gc7gj8du.html>. Acesso em 14 de julho de 2020.

ROCHA, Julci. "Qual a importância do inglês no mercado de trabalho? Entenda aqui!"; Geekie. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/inteligencia-artificial-educacao/>. Acesso em 14 de julho de 2020.

SI THU PHYO. " Finish Our Hand Writtend Digits Recognition Project"; PYROBOCITY.

Disponível em: <https://www.pyrobocity.com/?s=and+Written+Digits+Recognition+Project>.

Acesso em 03 de maio de 2020.