



Existe uma certa resistência, por parte de muitos alunos, em relação à aprendizagem da língua inglesa; o seu papel, professor, é convencê-los de que o inglês já faz parte de seu cotidiano. É só olhar ao redor – edifícios, restaurantes, embalagens, vestimentas, moda – para verificar que o inglês está presente em seu dia a dia.

O objetivo da atividade é aquisição lexical e a prática do vocabulário da língua inglesa, levando os alunos a perceber que há muitas palavras do inglês que lhes são familiares.

Por meio de práticas educativas, lúdicas, seu objetivo é levar os alunos a reconhecer a semelhança entre português e inglês e a origem das palavras, fazendo com que se sintam mais confortáveis e menos inseguros em relação à aprendizagem.

PÚBLICO-ALVO:

1º E 2º ANOS

DURAÇÃO:

3 AULAS

**EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM**

- Adquirir repertório lexical.
- Reconhecer palavras estrangeiras presentes no cotidiano do aluno e identificar a sua origem.
- Fazer a relação de palavras correspondentes entre língua portuguesa e inglesa.

**RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS**

- Tesoura
- Cola
- Cartolina/papel-cartão
- Canetas
- Recortes, fotos, embalagens de produtos, cartões de jogos, cardápios em que apareçam palavras estrangeiras, especialmente de origem inglesa



APLICAÇÃO

PREPARAÇÃO

Solicite que os alunos que tragam para a escola recortes, fotos, embalagens de produtos, cartões de jogos, cardápios, em que apareçam palavras estrangeiras, especialmente de origem inglesa.

AULA 1

Faça o levantamento das palavras destacadas, procurando verificar juntamente com os alunos seu significado.

Em grupos, sob a supervisão e acompanhamento do professor, os alunos devem fazer a seleção de quais palavras irão compor o jogo da memória.

AULA 2

Preparação dos cartões para confeccionar o jogo de memória. O jogo poderá ser de dois tipos: a) formação de pares de figuras com a escrita correspondente em inglês; b) palavra escrita em inglês e correspondente em português.

AULA 3

O jogo na prática: proponha uma competição com os grupos de alunos; os cartões/jogos devem ser trocados entre os grupos. Combine com eles os brindes para os participantes que conseguirem mais pontos.