

**INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA:
um relato de experiência integrando Ciências e competências linguísticas através de um
jogo didático**

**INTERDISCIPLINARITY IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING:
an experience report integrating Science and linguistic skills through an educational
game**

Dafny Coutinho Silva¹

Marcelo Diniz Monteiro de Barros²

RESUMO

Este artigo relata uma experiência de ensino interdisciplinar entre as disciplinas de Língua Inglesa e Ciências, utilizando o jogo didático *"Who am I? The Animal Kingdom"* como recurso pedagógico. O estudo alinha a ludicidade à construção do conhecimento, integrando estruturas gramaticais de comparativos e superlativos em inglês com conceitos de Zoologia, favorecendo uma visão mais ampla e integrada da Ciência. A metodologia utilizada foi qualitativa e exploratória, com coleta de dados realizada por meio da observação direta durante a aplicação do jogo em uma turma de Letras Português-Inglês de uma universidade pública. A análise dos dados, registrada em relatório, permitiu avaliar as potencialidades e fragilidades da atividade, destacando o papel do jogo em promover o engajamento e a criatividade dos estudantes. Os resultados mostraram que a proposta interdisciplinar facilitou a assimilação de conteúdos linguísticos e científicos, ao mesmo tempo em que despertou o interesse dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. A atividade também demonstrou ser eficaz em promover uma compreensão mais holística dos temas estudados, contribuindo para o desenvolvimento de competências essenciais na resolução de problemas complexos.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Jogo didático; Ensino de inglês; Aprendizagem integrada.

ABSTRACT

This article reports on an interdisciplinary teaching experience between English Language and Science subjects, using the educational game "Who am I? The Animal Kingdom" as a pedagogical tool. The study aligns playfulness with knowledge construction, integrating English grammatical structures of comparatives and superlatives with Zoological concepts, fostering a broader and more integrated view of Science. The methodology used was qualitative and exploratory, with data collection conducted through direct observation during the game's application in a Portuguese-English Language course at a public university. The data analysis, recorded in a report, allowed for an assessment of the activity's strengths and weaknesses, highlighting the role of the game in promoting student engagement and creativity. The results showed that the interdisciplinary approach facilitated the assimilation of both linguistic and scientific content while also sparking student interest, making the learning process more dynamic and meaningful. The activity also proved effective in promoting a more comprehensive understanding of

¹ Doutoranda em Ensino em Biociências e Saúde pelo Instituto Oswaldo Cruz – Fiocruz, Rio de Janeiro (daf.coutinho@hotmail.com).

² Doutor e Pós-Doutor em Ensino em Biociências e Saúde pela Fundação Oswaldo Cruz, Brasil (2014). Professor da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, da Faculdade de Educação da Universidade do Estado de Minas Gerais e do Programa de Pós-Graduação em Ensino em Biociências e Saúde do Instituto Oswaldo Cruz – Fiocruz, Rio de Janeiro (marcelodiniz@pucminas.br e marcelo.barros@uemg.br).

the studied topics, contributing to the development of essential competencies for solving complex problems.

Keywords: Interdisciplinarity; Educational game; English teaching; Integrated learning.

INTRODUÇÃO

Os processos de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa envolvem diversos aspectos. Jorge (2009) aponta que os estudantes se deparam com cinco grandes oportunidades, tais como a possibilidade de refletir sobre a língua e a cultura maternas, aprender sobre as diversidades culturais dentro do seu próprio país e no mundo, compreender que tais diversidades são inerentes à diversidade humana e conhecer a literatura de várias partes do mundo, bem como outras formas de expressão artística (Jorge, 2009, p. 164-165).

Com isso, é possível compreender que a aprendizagem da Língua Inglesa promove a chance aos estudantes de conhecer aspectos da língua estrangeira, bem como de melhorar o próprio conhecimento da língua materna. Essa amplitude de possibilidades propicia uma aprendizagem mais crítica e permite uma visão mais crítica do mundo. Ainda, tais pressupostos estão ancorados na Base Nacional Comum Curricular (2018), que aponta a importância da Língua Inglesa:

As aprendizagens em inglês permitirão aos estudantes usarem essa língua para aprofundar a compreensão sobre o mundo em que vivem, explorar novas perspectivas de pesquisa e obtenção de informações, expor ideias e valores, argumentar, lidar com conflitos de opinião e com a crítica, entre outras ações relacionadas ao seu desenvolvimento cognitivo, linguístico, cultural e social. Desse modo, eles ampliam sua capacidade discursiva e de reflexão em diferentes áreas do conhecimento (Brasil, 2018, p. 477).

Portanto, os processos de ensino-aprendizagem se fundamentam na troca de saberes e informações, ou seja, de forma interdisciplinar. Pensando a respeito da BNCC, interdisciplinaridade versa sobre tratar o conhecimento de forma articulada, visando uma aprendizagem mais holística. Esta proposta está de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visto que o documento propõe uma abordagem pedagógica que possibilite o diálogo entre diferentes componentes curriculares, promovendo, então, uma aprendizagem mais contextualizada e significativa (Brasil, 2018).

A contextualização das informações é primordial para o sucesso da aprendizagem. Santos *et al.* (2020) afirmam que, no momento que o professor contextualiza os conteúdos com a realidade e experiências anteriores de suas turmas, os conhecimentos passam a ter mais significado para os estudantes, vivenciando o saber científico dentro de suas realidades. Considerando o ensino da Língua Inglesa e a proposta de contextualizar os conteúdos, Fernandes (2024)

afirma que uma abordagem interdisciplinar com outras áreas do conhecimento pode auxiliar que os estudantes assimilarem saberes e consolidem o conhecimento de outras disciplinas, além de adquirirem e desenvolverem habilidades linguísticas do idioma alvo.

Portanto, este trabalho visa apresentar uma atividade interdisciplinar – jogo didático – entre as disciplinas de Inglês como língua estrangeira e Ciências, explorando também o desenvolvimento de uma compreensão quanto aos benefícios de um ensino interdisciplinar. A escolha do jogo se dá pelas grandes oportunidades de interação que uma partida de jogo fornece, pois, para Reiter e Ribeiro (2023), o jogo promove um contexto agradável para a aprendizagem, pois desperta emoções diversas e pode trazer a necessidade do uso da língua comum ao grupo. Dessa forma, trazemos essa abordagem pedagógica como uma proposta capaz de envolver os sujeitos inseridos nos processos de ensino-aprendizagem, tornando-os o centro da construção do conhecimento e propiciando o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo.

Os desafios do ensino de Língua Inglesa no ambiente escolar

Os processos de ensino-aprendizagem em Língua Inglesa, no contexto escolar, podem ser extremamente desafiadores, tanto para quem aprende como para quem ensina. São notórias as grandes dificuldades que a disciplina encontra em seu decorrer, como a carga horária pequena, o desinteresse por parte dos estudantes (Ferreira; Aleme; Gonçalves, 2021), por não conseguirem, muitas vezes, enxergar aplicabilidade da língua em suas vidas, metodologias de ensino muito engessadas e tradicionais, dentre outros diversos fatores.

Nesse âmbito, vale ressaltar que, conforme Gonzala *et al.* (2017), não existe receita de sucesso que possa ser reproduzida por todos os professores, em todas as escolas e que sempre resultaria num mesmo desfecho. Por conta disso, é necessário que o plano de aula e os objetivos a serem atingidos estejam bem fundamentados e sejam analisados de forma criteriosa por cada professor, a fim de que a aula ocorra da melhor maneira possível e atinja os objetivos estabelecidos. Além disso, a realidade dos estudantes, assim como seus interesses e gostos, devem sempre ser levados em consideração, a fim de suprir as necessidades didáticas, auxiliando verdadeiramente uma aprendizagem efetiva.

Pensando, portanto, na preparação da aula, Bini e Pabis (2008) registram que os professores são os responsáveis por criar ambientes que afetem a motivação de seus estudantes e essa motivação pode ser tanto positiva quanto negativa, dependendo de como o docente conduza seu trabalho em sala de aula. Wachowicz (2009) corrobora ao afirmar que a obrigatoriedade da matrícula coloca os estudantes em sala de aula, mas que isso não significa que eles querem

aprender. Sendo assim, é função do professor mostrar que estudar e aprender pode ser divertido (Knüppe, 2006).

Logo, para conseguirmos motivar nossos estudantes em sala de aula, é necessária uma ruptura com metodologias de ensino que se limitam ao tradicionalismo, pautadas apenas na transmissão mecânica e na memorização dos conteúdos, pois, para Freire (1996), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” (Freire, 1996, p. 47.). Considerando tais reflexões, o jogo didático se mostra um recurso pedagógico interessante, já que, segundo Colombo e Comitre (2019), o jogo une o lúdico ao cognitivo e essa junção pode contribuir para a aprendizagem. Dessa forma, essa ferramenta pode ser utilizada como estratégia no ensino da Língua Inglesa para motivar os estudantes, já que os jogos apresentam esse aspecto lúdico, que desperta a curiosidade e o interesse em sala de aula.

Jogos didáticos no ensino da Língua Inglesa

De acordo com Silva, Aires e Gusmão (2024), os jogos fazem parte da vida das pessoas há muito e, através da globalização, o entretenimento provocado pelos jogos ganhou destaque como ferramenta de ensino, considerando as teorias pós-método no ensino de Língua Inglesa.

O pós-método se baseia, justamente, na desconstrução do uso unicamente de metodologias de ensino do Inglês, ou seja, faz-se necessário que os professores ultrapassem tais propostas fixas, pensando em outras formas de trabalhar a língua. Kumaravadivelu (2003) discute a urgência da contextualização e ressignificação do ensino de uma língua estrangeira, construindo, dessa forma, um mundo de novas possibilidades.

Pensando, então, em ressignificar o ensino da Língua Inglesa, alinhar a diversão dos jogos com o ensino pode tornar a experiência em sala de aula agradável e instigante. Outrossim, os jogos promovem a competição e a motivação dos estudantes, por possuírem regras, pontos, *rankings*, desafios e até recompensas. Além disto, jogar um jogo requer atenção aos comandos para que a aprendizagem seja efetivada, conforme afirmam Ramos e Oliveira (2022):

Ao jogar é necessário compreender os comandos, o que faz com que a descoberta de novas palavras seja motivada pelo desejo de entender o estímulo oferecido e alcançar o objetivo proposto pelo jogo. Dessa forma, o jogador passa a prestar mais atenção nas palavras que estão sendo utilizadas, o que favorece a aquisição da linguagem (Ramos; Oliveira, 2022, p. 234).

Em síntese, a ludicidade traz ao ambiente escolar a alegria e a motivação, permitindo a ruptura com o tradicionalismo, além de tornar a aprendizagem mais atrativa para os estudantes, ultrapassando as barreiras e dificuldades que o ensino da Língua Inglesa apresenta.

A interdisciplinaridade entre as disciplinas Ciências e Língua Inglesa

As Ciências estão presentes no cotidiano da nossa sociedade de várias formas, como na produção de tecnologia, de conhecimento e de bens de serviço, no entendimento do mundo que nos cerca, na conservação e preservação do meio ambiente e da saúde pública, ou seja, o estudo das Ciências vai além do conhecimento meramente técnico (Gonçalves; Pereira, 2023). Leitão *et al.* (2021) também destacam que a Zoologia é uma das principais áreas para o entendimento das interações humanas com a fauna, bem como das suas relações ecológicas.

Pensando em Ciências, temos a Zoologia, que é o ramo da Biologia centrado em estudar o Reino Animal e explicar a diversidade dos animais, bem como os processos naturais que ocorrem na vida desses seres vivos (Hickamn Jr *et al.*, 2016). Ainda, verifica-se a presença dessa área de conhecimento científico na educação básica, dentro da BNCC (2018). Já para o estudo da Língua Inglesa, a BNCC (2018) prevê cinco eixos: oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural, da seguinte forma:

O eixo oralidade envolve as práticas de linguagem em situações de uso oral da língua inglesa, com foco na compreensão (ou escuta) e na produção oral (ou fala) [...] A leitura aborda práticas decorrentes da interação do leitor com o texto escrito, especialmente sob o foco da construção de significados, com base na compreensão e interpretação dos gêneros escritos em língua inglesa. [...] A escrita considera dois aspectos do ato de escrever: por um lado, enfatiza sua natureza processual e colaborativa; por outro lado, o ato de escrever também é concebido como prática social [...] O eixo conhecimentos linguísticos consolida-se pelas práticas de uso, análise e reflexão sobre a língua, sempre de modo contextualizado, articulado e a serviço das práticas de oralidade, leitura e escrita. [...] O eixo dimensão intercultural nasce da compreensão de que as culturas, especialmente na sociedade contemporânea, estão em contínuo processo de interação e (re)construção (Brasil, 2018, p. 243-245).

Observa-se que a organização do ensino da Língua Inglesa em eixos auxilia o desenvolvimento de várias práticas de linguagem de modo conectado, ou seja, os eixos trabalham em consonância. A BNCC (2018), portanto, prevê uma formação plena do estudante no aprendizado de língua estrangeira, pois as práticas de linguagem se dão de forma integrada.

Considerando, então, o peso significativo que o ensino de Zoologia possui, a necessidade de possibilitar o desenvolvimento das habilidades linguísticas em Língua Inglesa dos estudantes e a importância de se trabalhar a partir dos pressupostos da interdisciplinaridade, um

jogo didático foi construído, fundamentado numa proposta contextualizada entre os tópicos gramaticais comparativos e superlativos (comparatives and superlatives) e a Zoologia, a fim de promover uma visão mais ampla e integrada da Ciência, e propiciar a criatividade e o desenvolvimento de habilidades eficazes de comunicação em Inglês.

METODOLOGIA

Sujeitos e contexto de estudo

O jogo didático foi desenvolvido como proposta de atividade na disciplina de Língua Inglesa IV do curso de Letras Português-Inglês da Faculdade de Formação de Professores, *campus* da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, no município de São Gonçalo. A atividade foi desenvolvida após a abordagem dos conhecimentos específicos relacionados aos comparativos e superlativos da Língua Inglesa (comparatives and superlatives). Ao final, o jogo de cartas foi aplicado com os estudantes da própria turma para revisar tais estruturas gramaticais.

A coleta e análise de dados

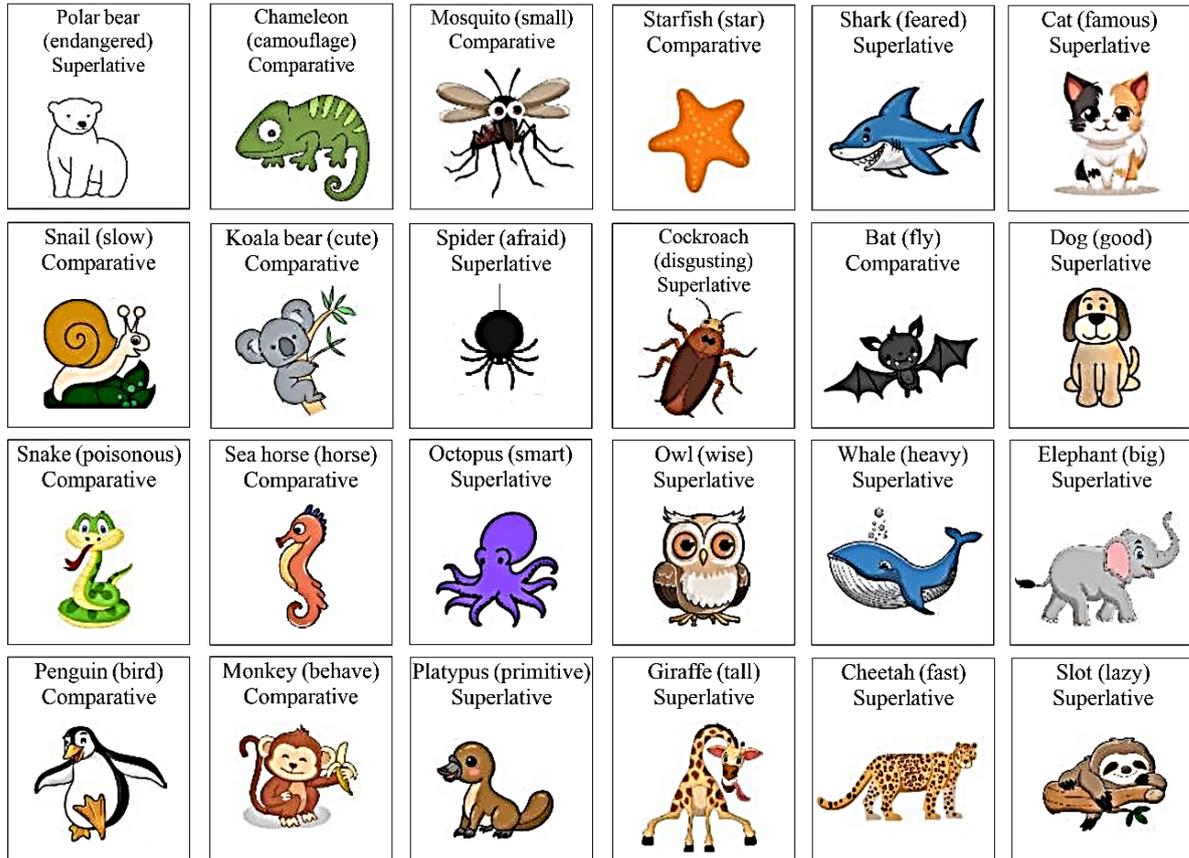
O tipo de pesquisa desenvolvida neste trabalho é exploratório, com abordagem qualitativa. A justificativa de escolha dessa abordagem se dá, pois ela objetiva a identificação, o registro e análise dos atributos, fatores ou variáveis que se correlacionam com o processo. Minayo (2013) afirma que as pesquisas qualitativas são responsáveis por analisar questões específicas, em relação a níveis da realidade que não podem ser mensurados. A coleta de dados ocorreu por meio da observação do desenvolvimento da atividade que, posteriormente, foi registrado em forma de relatório. O relatório contou com análises e reflexões das potencialidades e fragilidades da atividade.

O jogo “Who am I? The Animal Kingdom”

O jogo é composto por 24 cartas (figura 1), sendo que cada uma apresenta a figura de um animal, seu respectivo nome e uma característica. Ainda, as cartas indicam o tipo de frase que o jogador deverá elaborar, ou seja, no grau comparativo ou superlativo. Em casos de grau comparativo, o jogador deve estabelecer uma comparação entre o animal e a característica da

carta. Já nos casos de grau superlativo, o jogador deve expressar um grau acentuado, máximo da qualidade.

Figura 1: Cartas do jogo



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2024)

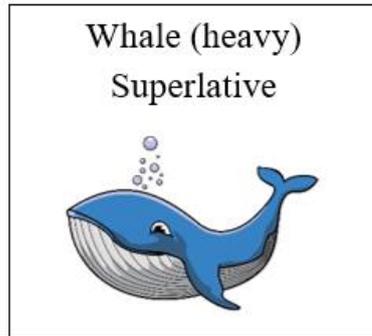
Uma partida deve contar com um número mínimo de 2 e máximo de 6 jogadores. Para iniciar o jogo, as cartas são embaralhadas e distribuídas de acordo com o número de jogadores. O objetivo do jogo é estimular a construção de frases que estejam de acordo com a gramática normativa da Língua Inglesa, considerando os graus comparativos e superlativos. Entretanto, os jogadores não podem dizer o nome do animal em suas cartas. Ganha o jogador que adivinhar o maior número de animais. Um exemplo:

Jogador 1: *“I am the heaviest animal on Earth”*

Jogador 2: *“You are a whale”*

O jogador 2 pontua, pois acertou o animal descrito pelo jogador 1. A partida termina após todas as cartas se esgotarem.

Figura 2: carta baleia



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2024)

A aplicação do jogo "Who am I? The Animal Kingdom"

O jogo didático em questão foi aplicado no dia 20 de junho de 2024, durante uma aula de 50 minutos. A turma contava com 6 estudantes presentes, dos 8 matriculados na disciplina. Cada jogador recebeu 4 cartas e as instruções necessárias para realizarem a atividade. A pesquisadora atuou como uma árbitra imparcial, auxiliando os estudantes em caso de dúvidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, vale evidenciar a receptividade dos estudantes frente à atividade proposta. Todos demonstraram entusiasmo. Para ilustrar, destaca-se abaixo um trecho extraído do relatório elaborado após a realização da atividade:

Assim que eu expliquei a atividade, os estudantes ficaram muito empolgados, principalmente quando eu disse que trabalharíamos com a temática animais. A turma sempre fica entusiasmada quando as aulas tangenciam outros assuntos, para além de estudar a gramática do Inglês" (Relatório da autora).

Essa reação reforça os apontamentos de Reiter e Ribeiro (2023), que afirmam que a utilização de jogos pode fornecer um ambiente propício para a aprendizagem, por serem atividades que oportunizam a interação entre os indivíduos. O jogo conseguiu despertar o interesse dos estudantes pela aula, motivando-os e envolvendo-os na construção do conhecimento, o que tornou a atividade muito mais efetiva, conforme descrito no seguinte trecho do relatório:

Os estudantes demonstraram muita criatividade na elaboração das sentenças, além do ambiente estar muito descontraído e alegre, o que colaborou para que o lúdico fizesse o seu papel na aprendizagem. Uma das alunas, inclusive, disse que adora quando eu trago atividades que envolvem temas das Ciências, pois, segundo ela, é uma forma de

aprender coisas do mundo, que são importantes para a vida de forma geral (Relatório da autora).

A fala da estudante reforça os pontos elencados por Santos *et al.* (2020) sobre a importância da contextualização dos conteúdos com a realidade, atribuindo mais significado aos conhecimentos e tornando a aprendizagem mais efetiva para os estudantes. Vale destacar, ainda, o seguinte depoimento extraído do relatório:

Percebi, no geral, facilidade da turma com a produção das sentenças, embora alguns não soubessem alguns vocabulários mais específicos da Biologia. O mais difícil para turma foi a carta do urso polar, que contava com o adjetivo *endangered*, em português, ameaçado de extinção. Expliquei ao estudante o significado e então ele conseguiu elaborar a sentença. Contudo, os outros jogadores não sabiam o significado e tive que traduzir para o restante da turma. Num primeiro momento, ninguém pensou que o urso polar é o animal mais ameaçado do planeta. Quando chegamos à resposta, entramos num debate sobre o assunto e os estudantes se interessaram muito em saber mais sobre essa pauta (Relatório da autora).

O excerto acima corrobora com o destaque de Leitão *et al.* (2021) acerca da importância da Zoologia para o entendimento da relação homem e natureza, principalmente no que tange à preservação ambiental. O relato também dialoga com Fernandes (2024), que afirma que a abordagem interdisciplinar com outras áreas propicia a assimilação de diferentes saberes, além do desenvolvimento de habilidades linguísticas que, nesse caso, estaria também dentro do nível lexical, pois a nova palavra passa a incorporar o conjunto de palavras que os estudantes têm à disposição para se expressarem em inglês.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta desenvolvida se mostrou efetiva no que tange ao envolvimento e à participação dos estudantes, tornando a aprendizagem mais dinâmica, justamente pelo despertar do interesse dos participantes na aula, que se mostraram mais engajados e entusiasmados a realizar uma proposta didática diferenciada. Todavia, é necessária uma validação do jogo com estudantes do ensino básico, a fim de investigar mais a fundo suas potencialidades e fragilidades.

No que tange à proposta interdisciplinar entre o ensino da Língua Inglesa e as Ciências, nota-se que a abordagem é capaz de promover a integração das áreas do conhecimento, facilitando uma compreensão mais abrangente dos temas estudados, contribuindo para o engajamento dos estudantes e para a formação de competências essenciais para a resolução de problemas complexos. Dessa forma, a interdisciplinaridade enriquece o processo de aprendizagem e

auxilia os estudantes a desenvolverem competências e habilidades voltadas não só para o ambiente escolar, mas também ampliam suas noções do mundo real.

REFERÊNCIAS

BINI, L.R.; PABIS, N. Motivação ou interesse do aluno em sala de aula e a relação com atitudes consideradas indisciplinadas. **Revista Eletrônica Lato Sensu**, ano 3, n. 1, p. 1-19, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: versão final. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, 2018. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 6 ago. 2024.

COLOMBO, I. M.; COMITRE, F. Pesquisa translacional e a pedagogia freireana. **Revista Iuminart**, n. 17, 2019 Disponível em: 336 (ifsp.edu.br). Acesso em: 8 ago. 2024.

FERNANDES, J. C. R. **Matemática e Estudo do Meio em Inglês**: um projeto interdisciplinar nas aulas de língua estrangeira no 1º Ciclo. Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico. Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10216/149012>. Acesso em: 6 ago. 2024.

FERREIRA, L. S. C. M.; ALEME, R. L.; GONÇALVES, R. S. Aprendizagem de inglês e criatividade: em busca de práticas de ensino que motivem interesse e criatividade. **Revista Espaço Crítico**, v. 2, n. 1, p. 05-19, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/53484>. Acesso em: 8 ago. 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONÇALVES, G. M.; PEREIRA, M. O uso da literatura no ensino de ciências/biologia. **Scientia Vitae**, v. 15, n. 40, ano 10, jan./fev./mar. 2023. Disponível: <https://periodicos.srq.ifsp.edu.br/index.php/rsv/article/view/114/106>. Acesso em: 8 ago. 2024.

GONZALA, G. R.; MIRANDA, J. C.; FERREIRA, M. L.; COSTA, R. C.; FREITAS, C. C. C.; FARIA, A. C. DE O. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-11, 2017.

HICKMAN, C. P. Jr.; KEEN, S.; EISENHOUR, D.; LARSON, A.; I'ANSON, H. **Princípios Integrados de Zoologia**. 16. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2016.

JORGE, M. L. dos S. (2009). Preconceito contra o ensino de língua estrangeira na rede pública. In: LIMA, D. C. (org.). **Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa**: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola Editorial. p. 161-168.

KNÜPPE, L. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. Editora UFPR. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 27, p. 277-290, 2006.

KUMARAVADIVELU, B. **Beyond Methods**: Macrostrategies for Language Teaching. New Haven: Yale University Press, 2003.

LEITÃO, S. C.; COSTA V. M.; AGOSTINHO, J. C.; SILVA, M. J.; FERNANDES, M. R. Percepções de alunos do Ensino Médio sobre o ensino de Zoologia. **Revista Educar Mais**, v. 5, n. 3, p. 683-697, 2021. DOI: 10.15536/reducarmais.5.2021.2402.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2013.

RAMOS, D.; OLIVEIRA, M. Jogos digitais e aprendizagem da língua inglesa em contexto não escolar: um estudo com crianças do ensino fundamental. **Temática**, n. 2, p. 230-246, 2022. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/62262/35101>>. Acesso em: 8 ago. 2024.

REITER, S. V. de S.; RIBEIRO, E. Jogos educacionais para ensinar Inglês: a perspectiva da interculturalidade – do conceito à prática. **EDUCERE - Revista da Educação da UNIPAR**, v. 23, n. 2, p. 659–673, 2023. DOI: 10.25110/educere.v23i2.2023-009. Disponível em: <https://unipar.openjournalsolutions.com.br/index.php/educere/article/view/9162>. Acesso em: 6 ago. 2024.

SANTOS, B. S. S.; SILVEIRA, V. L. L.; DEUS, J. A. O ensino de Biologia na perspectiva da inovação: reflexões e proposições para os anos finais da educação. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, Brasil, v. 6, edição especial, p. e105320, 2020. DOI: 10.31417/educitec.v6ied.especial.1053. Disponível em: <https://sistemas-cmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/1053>. Acesso em: 6 ago. 2024.

SILVA, F. G. C.; AIRES, A. P. de F.; GUSMÃO, M. M. P. Game on: avaliando o uso de jogos pedagógicos em aulas de Inglês no Estágio Supervisionado. **Discursividades**, v. 15, n. 2, e-1522409. DOI: <https://doi.org/10.29327/256399.15.2-7>

WACHOWICZ, L. A. **Pedagogia mediadora**. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 2009.