# DO TABULEIRO PARA A SALA: o uso de jogos de RPG na educação linguística em língua inglesa com crianças

YURI SILVA VIEIRA (UFES)[1]
CLÁUDIA JOTTO KAWACHI FURLAN (UFES)[2]

**Resumo:** A educação linguística em língua inglesa com crianças tem sido foco de diversos estudos nas últimas décadas no contexto brasileiro devido à expansão da oferta dessa língua nesse cenário. Com isso, metodologias de ensino para crianças se tornam um tópico que carece de atenção e estudos. Entendendo a importância da ludicidade e da atenção às necessidades das crianças no processo de educação linguística em língua inglesa, o objetivo deste trabalho foi apresentar e discutir um guia para elaboração de atividades com uso de jogos de RPG, o qual foi proposto em uma pesquisa de Iniciação Científica que buscou analisar as potencialidades dos jogos de RPG nesse contexto. Os jogos de RPG se propõem a construir um mundo de possibilidades para explorar e estimular a criatividade, a solução de problemas e o desenvolvimento social, utilizando tanto do papel de um narrador quanto dos jogadores, e, por isso, não deve passar despercebido por educadores quando se trata da educação infantil. Ao tratar do ensino de língua inglesa com crianças por meio de jogos de RPG, entende-se como uma proposta que vai além de ouvir histórias em inglês e responder perguntas objetivas sobre o material exposto, mas de engajar os alunos a participarem do desenvolvimento dessa aventura e a utilizarem a língua inglesa como forma de externar suas ideias e sensações. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e interpretativa, cujos dados foram gerados no Colégio de Aplicação da Ufes - Criarte. Esperamos que esta pesquisa fomente reflexões sobre o papel de jogos RPG no ensino de inglês na educação infantil, sobretudo com relação à importância dessa proposta para explorar as vivências das crianças, entender seu meio e como utilizam a língua, partindo de um mundo lúdico, fantasioso, e que os proporciona criar e explorar os limites de suas imaginações.

**Palavras-chave**: Educação Infantil. Jogos de RPG. Língua Inglesa. Ludicidade. Educação Linguística.

## INTRODUÇÃO

A educação linguística em língua inglesa com crianças tem sido foco de diversos estudos nas últimas décadas no contexto brasileiro. O crescente interesse pelo ensino de inglês na educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental tem ocorrido por conta da expansão da oferta dessa língua. No entanto, como enfatizado por Kawachi-Furlan e Malta

[1]Yuri Silva Vieira é graduando do curso de Licenciaturas em Língua Inglesa, da Universidade Federal do Espírito Santo. Já foi bolsista do Programa Educacional Tutorial (PET) licenciaturas, e desenvolveu pesquisa de Iniciação Científica, também como bolsista. Atualmente é bolsista no projeto Inglês para Fins Acadêmicos (IFA). yurisilvavieira24@gmail.com

[2]Cláudia Jotto Kawachi Furlan é professora do Departamento de Línguas e Letras e do Programa de Pós-Graduação em Linguística, da Universidade Federal do Espírito Santo. Possui mestrado em Educação, pela Unesp - Araraquara, Doutorado em Linguística, pela UFSCar, e Pós-doutorado em Estudos da Linguagem, pela UEL. Desenvolve pesquisa sobre educação linguística na infância e formação docente. claudiakawachi@gmail.com

(2019), essa expansão é fortemente impulsionada por questões mercadológicas, que enfocam concepções estruturais de línguas, ou seja, como se a língua fosse um produto que os clientes podem comprar. Assim, muitas instituições de ensino passaram a ofertar o ensino de inglês como um diferencial, seguindo o imaginário coletivo de que quanto mais cedo a criança aprender uma língua estrangeira, melhor (Carvalho; Tonelli, 2016; Kawachi-Furlan; Rosa, 2020).

Contudo, apesar dos discursos que fazem parte das propagandas midiáticas e da indústria do ensino de línguas, julgamos que o ensino de inglês na infância não pode se limitar a perspectivas instrumentais. Isto é, o objetivo da oferta de uma língua estrangeira para crianças na Educação Infantil e no Ensino Fundamental precisa estar relacionado com sentidos formativos, como defendem Magiolo e Tonelli (2021). Diante dessa perspectiva, é necessário que nós, professores, entendamos a potencialidade da língua para ampliar horizontes, de modo que as crianças possam desenvolver de forma crítica seus aspectos cognitivos, linguísticos, socioculturais e psicológicos (Magiolo; Tonelli, 2021). Por isso defendemos a proposta de educação linguística com crianças, pensando no desenvolvimento, desde a infância, de uma vivência e atuação crítica na sociedade. Para Menezes de Souza (2019), o objetivo do ensino de línguas estrangeiras para crianças deve ser a promoção de uma sensibilidade linguística e cultural que permita que desde pequenos os alunos possam compreender, respeitar e apreciar as diferenças.

A partir da educação linguística com crianças e da necessidade de considerarmos as demandas dessa faixa etária, sobretudo pensando na ludicidade e no envolvimento das crianças com o processo educativo, desenvolvemos uma pesquisa de Iniciação Científica com foco no uso dos jogos de RPG (Role-Playing Games) para estimular a imaginação, autonomia e socialização das crianças no contexto de aprendizado de língua estrangeira.

Os Role-Playing Games, traduzidos de modo livre para "Jogos de Representação de Papéis'', surgiram nos EUA em 1974 e chegaram ao Brasil por volta de 1985. O jogo consiste em imaginar situações propostas por um narrador, também chamado de "Mestre", que contenham enigmas, desafios, complicações, dentre outras problemáticas que devem ser resolvidas pelos jogadores (Marcatto, 1996). Marcatto (1996) defende o uso do RPG como uma ferramenta pedagógica, que engaja a criatividade e possibilita a criação de materiais

didáticos flexíveis e ilimitados, para ele “a base do RPG é a criatividade. Ao preparar uma aventura, o mestre pode basear-se em aventuras já prontas ou criar novas, usando sua imaginação e pesquisas em livros de ficção, filmes e peças de teatro. [...] Esta flexibilidade traz possibilidades ilimitadas à história.” (p. 15).

Além do carácter possibilitador e imaginativo que um material didático como esse proporciona para as crianças, também deve-se pensar sobre o desenvolvimento da autenticidade e criticidade dos alunos. Para tanto, os RPGs atuam como uma ferramenta que atravessa diretamente esse aspecto tão importante no ensino de LEC, visto que “no RPG o jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como um ator, representa um papel e, como um roteirista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na recriação da aventura.” (Marcatto, 1996, p. 15).

Assim, neste texto, apresentamos um recorte da pesquisa de Iniciação Científica, por meio da qual foi possível destacar a potencialidade dos Role-Playing Games para elaboração de material didático de ensino de língua inglesa voltado para educação infantil, tendo em vista as características imaginativas e possibilitadoras do RPG. Na referida pesquisa, conjugamos teorias sobre educação linguística e jogos de RPG na elaboração de um quadro como guia para atividades utilizando os jogos de RPG. O material foi aplicado no Colégio de Aplicação da Ufes, CAP Criarte, na turma de nível 5 da Educação Infantil (crianças de 5 anos de idade), na qual o pesquisador gerou dados sobre todo o processo e sobre as suas percepções da aprendizagem linguística das crianças durante o período.

## METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa foi qualitativa, uma vez que os fenômenos foram estudados em seus contextos naturais e com foco no processo, como explicam Lüdke e André (2017). Além disso, a investigação realizada também pode ser caracterizada como exploratória, considerando a familiarização do pesquisador com a temática estudada e a expansão do conhecimento acerca do assunto, seguindo a descrição de Paiva (2019). Assim, as características dos jogos de RPG bem como as implicações sobre material didático para ensino de língua inglesa foram sintetizadas em um quadro (apresentado no item a seguir), o qual pode ser descrito como um guia para elaboração de uma proposta pedagógica voltada à

educação linguística com crianças. Além dessa formulação, foi elaborado um material guia na plataforma Canva[3] voltado aos professores de língua inglesa com o intuito de auxiliá-los com o uso de jogos de RPG em suas práticas pedagógicas.

Salientamos que o objetivo geral deste projeto foi analisar as potencialidades da utilização de jogos de RPG na elaboração de material didático para o ensino de língua inglesa na educação infantil.

## DO TABULEIRO PARA A SALA: SUGESTÃO DE GUIA DE ATIVIDADES COM BASE NOS JOGOS DE RPG

A partir das leituras para embasamento teórico realizadas, foram reunidas e sistematizadas perspectivas que devem ser consideradas quando jogos de RPG são usados como instrumento pedagógico, bem como quais são as implicações que o RPG, como material didático, tem frente às premissas da educação linguística com crianças.

De acordo com Marcatto (1996) e Hergenrader (2013), o jogador de RPG é um participante ativo, que escolhe caminhos e toma decisões que contribuem para a criação da história, nem sempre prevista pelo mestre. Esses aspectos revelam a potência desse procedimento como forma de desenvolvimento da autonomia e interesse linguístico das crianças no processo de aprendizado de língua estrangeira. Ademais, devido ao seu aspecto lúdico, os jogos de RPG servem como uma nova forma de contar histórias, que expande o conceito de *"Storytelling"* nas aulas de inglês, propondo não só que as crianças escutem a história contada pelo professor, mas também possam alterar e ativamente interagir com ela, além de explorar a língua e o vocabulário exposto pelo professor. Essa implicação está de acordo com os critérios universais propostos por Tomlinson (2015) ao se pensar na elaboração de materiais didáticos, em especial o envolvimento afetivo e o engajamento cognitivo. Esses dois critérios são definidos pelo autor, respectivamente, como a importância do material didático refletir os interesses das crianças, bem como ser engajador e divertido para elas, além de também proporcionar aos alunos atividades que desafiem seu pensamento lógico, crítico e que desenvolvam seu interesse e curiosidade (Tomlinson, 2015).

[3] O material está disponível neste link: https://www.canva.com/design/DAF_2uIsTZE/BuwILEAgyTdatxiL2_ycxQ/edit?utm_content=DAF_2uIsTZE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Como material didático, o RPG possibilita que a criança se envolva afetivamente com a história criada por ela e por seus colegas, assim como explorar o vocabulário, em atividades que permitam que sua imaginação encontre, dentro de seus interesses, palavras e assuntos desconhecidos, que possam ser explicitados pelo professor. Desta forma, no quadro a seguir, apresentamos uma sugestão de atividades que podem ser elaboradas em convergência com a proposta dos jogos de RPG e com a elaboração de materiais didáticos para o ensino de língua inglesa com crianças. É válido mencionar que o quadro foi proposto tendo em vista as características do contexto onde a pesquisa foi realizada e o tempo que o pesquisador teve nesse cenário. Portanto, é desejável que adaptações sejam feitas para que as sugestões aqui apresentadas sejam apropriadas a outros locais.

**Quadro 1.** Sugestão de guia para atividades com jogos de RPG como material didático para a educação linguística com crianças

| Dias | Sugestão para guia de Atividades | Perspectiva de jogos de RPG | Implicações sobre Material Didático e Ensino de Língua Inglesa com Crianças |
|---|---|---|---|
| 1º Dia | No primeiro encontro, é interessante que o professor separe um momento para introduzir para a turma a ideia do RPG e como qual será o objetivo da unidade didática. Uma roda de conversa sobre histórias é uma boa maneira de iniciar. É importante perguntar que tipo de história as crianças gostariam de contar, e iniciar um momento de perguntas sobre quais assuntos elas possam estar interessadas, talvez até mesmo dentro de outras atividades realizadas em sala. | Ao falar sobre jogos de RPG é imperioso entender que a base da história que será contada deve ser decidida em conjunto. A ideia é propor uma aventura em que todos tenham interesse em participar, e assim adaptar o conteúdo para o jogo. Entender os limites, conteúdo e contexto que o grupo está inserido é crucial para uma boa aventura. Por exemplo, caso a turma demonstre um interesse particular em mundos fantásticos com fadas, castelos e dragões, o professor deve entender que é a partir desse contexto que se dará a aventura. | Durante a elaboração de Material Didático para crianças, devemos levar em conta diferentes critérios, como os locais e universais, propostos por Tomlinson (2015). Se torna necessário analisar o ambiente, interesses, expectativas, idade, gênero, etc, dos seus alunos a fim suprir suas necessidades e mantê-los engajados. Aliado a esses critérios locais, Tomlinson também propôs o critério universal do Engajamento Afetivo como crucial para a construção de materiais didáticos efetivos e transformadores. |
| 2º Dia | Para o segundo encontro a sugestão são de atividades introdutórias aos ambientes e personagens no RPG. Iniciar com elas a criação se seus próprios personagens, por exemplo, ou um personagem em conjunto para todos na turma. Uma atividade interessante, por exemplo, é utilizar um quadro branco com diferentes pincéis e pedir para cada criança | Apesar dos jogos de RPG servirem como um espaço para a criatividade, exploração e não-linearidade, é interessante perceber que seguir certas etapas podem ajudar na hora de planejar sua aventura com a turma. Antes de contar a história, é importante que os jogadores saibam quem eles são e o que representam | Ainda conversando com o critério do Engajamento Afetivo de Tomlinson (2015), é necessário que as crianças tenham um envolvimento positivo pelo material utilizado para o ensino de língua. Ao utilizar atividades divertidas e agradáveis, a conexão dos alunos tanto com a língua estrangeira, quanto com os |

| Dias | Sugestão para guia de Atividades | Perspectiva de jogos de RPG | Implicações sobre Material Didático e Ensino de Língua Inglesa com Crianças |
|---|---|---|---|
| | desenhar uma parte do personagem, e utilizar o momento para explorar o vocabulário em inglês de *Body Parts*. A cada parte do corpo desenhada, o(a) professor(a) deve trazer o nome em inglês dessa parte, e pedir para todos repetirem com ele(a). | dentro dessa história, por isso a etapa de criação dos personagens é crucial para o início da aventura. Dessa forma os jogadores também podem desenvolver maior interesse pela história e seu papel nela. | processos de aprendizado serão positivamente afetados. Ao criar as personagens que farão parte da história, as crianças participam ativamente da proposta, o que contribui para a continuação do RPG e promove o envolvimento das crianças no processo de educação linguística. |
| 3º Dia | No terceiro encontro, é interessante continuar a construção do cenário da aventura em conjunto com a turma. Pedir para as crianças pensarem em locais ou situações para explorar a história que vão contar em conjunto, de forma a introduzir vocabulário geral é uma opção. Um bom seguimento seria pedir para as crianças retomarem os personagens que criaram no último encontro e apresentá-los à turma, retomando também o vocabulário apresentado anteriormente. Após o primeiro momento, a turma deveria, individualmente, imaginar e desenhar os locais onde esses personagens vivem, ou até mesmo onde poderiam se aventurar. | Seguindo o conceito das etapas de início, entender o contexto e ambientação também se torna crucial para garantir engajamento e identificação por parte dos jogadores. Nos jogos de RPG é o mestre (professor, nesse caso) que cria a base da aventura, que será contada, mas é importante que os elementos gerais, tais como cenários, personagens, tom e contexto da aventura sejam decididos em conjunto. | Essa etapa também elucida uma importante proposta para elaboração dos materiais didáticos. Percebe-se que se coloca em prioridade a imaginação das crianças e a forma como compreendem e se interessam pela língua. As propostas pedagógicas devem sempre estar condizentes com a realidade educacional, como a criança e os ambientes onde estão inseridas (Zanotelli, 2023). |
| 4º Dia | A atividade prevista para o quarto encontro, nesta sugestão de guia de atividades, seria a criação da história com a turma. É nesse momento que os personagens criados, e os cenários decididos pelas crianças se complementam e toda a estrutura do RPG toma sua forma principal. A sugestão é que tanto os personagens criados, quanto os locais desenhados pelas crianças sejam retomados, nada é esquecido. Em roda, as crianças devem ser introduzidas ao mundo pelo professor, que deverá agir como um guia para a história que elas vão contar. O professor precisa criar uma situação geral, como por exemplo uma princesa que se perdeu de seu castelo e precisa de ajuda para voltar. O professor deve então, por meio de | Partindo para o que seria a parte principal da ideia do RPG, é necessário entender melhor as principais características desses jogos, que fazem ele tão diferente do *storytelling* e de outros jogos de tabuleiro, por exemplo. Os jogadores no RPG não são apenas espectadores de uma história, mas atuam ativamente para criá-la e contá-la, agindo como roteiristas, representando seus papéis, e tomando decisões que nem sempre foram previstas pelo mestre (Marcatto, 1996). Compreende-se assim a importância do domínio da língua inglesa e do vocabulário pelo professor, para garantir que, ao explorarem a história criada por | Ao sugerir essa atividade, buscou-se promover um material didático que esteja em alinhamento com os diversos estudos linguísticos já mencionados. Tais alinhamentos estão presentes em toda a construção do material, mas principalmente nessa atividade podemos perceber critérios que dialogam entre si e entre os citados previamente. De acordo com Ferraz (2018), educar por meio de línguas deve expandir os significados de ensinar e aprender, entendendo que esses processos vão além do conceito de que uma pessoa ensina e outra aprende. Aqui vemos que as crianças buscam o vocabulário, e também podem aprender com seus colegas, |

| Dias | Sugestão para guia de Atividades | Perspectiva de jogos de RPG | Implicações sobre Material Didático e Ensino de Língua Inglesa com Crianças |
|---|---|---|---|
| | sorteio ou de ordem na roda, pedir para que cada aluno decida o que pretende fazer, relembrando que estão agindo como seu personagem. É nesse momento que o professor deve envolver as decisões ao vocabulário já apresentado, **por exemplo**: O aluno João decidiu ajudar a princesa levando ela para a floresta gigante, e vai carregá-la em seus braços para isso. O professor relembra com os alunos o vocabulário de *Forest* e *Arms*. É interessante entender que nesse momento o professor também pode incluir um novo vocabulário, como por exemplo *Giant*, visto que é a partir da criança que o vocabulário surge. E dá continuidade a história com a escolha da próxima criança. | ele, e assim também explorar a língua inglesa, os alunos percebam que eles mesmos podem trazer novos conteúdos e vocabulários para dentro da história e sala de aula. Se torna imperioso também estabelecer certos limites dentro do que foi estabelecido com o grupo previamente, entendendo que a ambientação e personagens também explicitam o contexto em que a língua e a história devem ser desvendadas. | explorando a língua. Também proponho uma atividade onde a colaboração e a comunicação são de extrema importância, pois a língua é entendida como prática social, não apenas um conjunto de regras isoladas (Zanotelli, 2023). Ao propor também a utilização do RPG, e com ele uma atividade em que se é necessário planejamento, diálogo e trabalho em equipe, busco engajar os alunos cognitivamente com o ensino da língua (Tomlinson, 2015), me distanciando do famoso *storytelling*, e de uma possível passividade de apenas ouvir as histórias e palavras em inglês. |
| 5º Dia | A sugestão para o quinto encontro é de um retorno à história. Um momento de autoavaliação das crianças sobre seu aprendizado e de conversas sobre suas escolhas e o que elas entenderam sobre elas. O professor pode, por exemplo, trazer imagens de carinhas felizes, tristes e neutras e apresentar *Feelings*, como *Happy, Sad, Okay.* Perguntar para a turma como cada um se sente sobre as palavras que aprenderam, deixando claro que não existe nenhum tipo de teste ou julgamento sobre suas capacidades, é uma forma apropriada de entender quais resultados foram alcançados com a atividade. | Os jogos de RPG tem um caráter cooperativo, e não podem servir como avaliação do grupo. O RPG não é um jogo competitivo, mas sim cooperativo, onde o jogador deve utilizar sua imaginação para encontrar soluções caminhos para a aventura. Faz-se um exercício de diálogo, decisão em grupo, e consenso (Marcatto, 1996). Por conta disso, uma autoavaliação é uma boa sugestão para gerar dados e entender como prosseguir com o conteúdo. | A autoavaliação permite que as crianças possam, mesmo sem perceber, formular opiniões críticas acerca de seus processos de aprendizagem, e até mesmo sobre o material didático utilizado pelo professor, permitindo que o mesmo também reflita sobre o que funcionou ou não em sua sala de aula. Dessa forma, o RPG se torna um instrumento pedagógico amplo e cheio de possibilidades, onde a adaptação é essencial, e as crianças estão sempre participando ativamente da construção do material didático que irão utilizar. |
| 6º Dia | No sexto encontro o professor deve usar o momento para continuar sua conversa com as crianças, uma atividade onde elas possam elaborar novas ideias e pensamentos. O professor pode pedir para que elas desenhem o momento preferido da aventura que contaram, escolhendo entre os locais que exploraram anteriormente para desenhar. | Por conta do caráter cooperativo dos jogos de RPG, entende-se que a história nunca pertence apenas ao mestre (professor), mas sim a todos os que ajudaram a dar forma para a aventura, sendo pelas suas escolhas, por falas ou por decidir ambientes. Sendo assim, é crucial que exista um debate sobre como todos se | Nessa etapa também buscamos entender que um material didático deve estar sempre significando algo para além de apenas um uso, uma atividade. As atividades propostas devem ter um sentido e continuidade, de forma que as crianças percebam que a continuidade faz parte de seu aprendizado, e a língua é uma |

| Dias | Sugestão para guia de Atividades | Perspectiva de jogos de RPG | Implicações sobre Material Didático e Ensino de Língua Inglesa com Crianças |
|---|---|---|---|
| | Também pedir para que dêem ideias de que tipo de outras aventuras gostariam de explorar com seus personagens (ou novos!) e quais lugares suas imaginações alcançam. É um momento para o professor anotar ideias e entender quais outros interesses comunicativos e linguísticos a turma apresenta, para assim guiar uma próxima aventura e continuar explorando a língua inglesa com elas. | sentiram com a história que criaram, e que tipos de decisões foram interessantes, ou não, para o decorrer da história. Percebe-se que a base dos jogos de RPG é a criatividade, onde o mestre pode criar ou utilizar situações já existentes para formar sua história, uma flexibilidade que traz possibilidades ilimitadas (Marcatto, 1996). Uma conversa expositiva como essa permite explorar outros campos e ambientes, que podem e devem ser explorados futuramente com o grupo. | constante que se torna desenvolvida continuamente em suas práticas. De acordo com Zanotelli (2023), a educação linguística deve proporcionar oportunidade de desenvolvimento social e cognitivo, entendendo que o ensino deve ser formativo, e não apenas instrumental. O inglês se torna algo recorrente e sempre aparecendo de formas diferentes, direcionado pelos seus interesses expostos em sala de aula. |

**Fonte:** Elaboração Própria

A partir do guia de atividades criado, professores podem explorar o RPG como base para material didático, servindo de instrumento pedagógico para suas formulações. Julgamos que essas atividades podem contribuir para que as crianças possam interagir e criar sentidos na língua inglesa, enfatizando as potencialidades de uma língua como prática social. Assim, os professores podem desenvolver atividades que exploram a imaginação, o diálogo e o pensamento crítico de seus alunos. Com o material pensado, o pesquisador também realizou a coleta de dados e a utilização do material (com suas devidas adaptações para a turma) com crianças em processo de aprendizagem da língua inglesa, a fim de entender como as propostas estão apropriadas (ou não) a um ambiente real de ensino. Devido a restrições de espaço e diante do escopo deste trabalho, os resultados da aplicação do material descrito não serão aqui discutidos.

## CONCLUSÃO

Por meio de uma pesquisa de Iniciação Científica, foi possível refletir acerca das potencialidades do uso de jogos de RPG como ferramenta pedagógica no ensino de língua inglesa na educação infantil, uma vez que os jogos possibilitam formas lúdicas e interativas de

desenvolver o aprendizado de língua inglesa. O quadro de atividades presente neste recorte oferece uma abordagem prática para os professores que desejam utilizar os jogos de RPG em suas aulas, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais interativo e motivador para as crianças. A coleta de dados sobre a aplicação dessas atividades permitiu também avaliar as potencialidades do RPG como material didático, bem como contribuir para o aprimoramento de práticas pedagógicas inovadoras no ensino de línguas.

Esperamos que este estudo fomente reflexões acerca da importância do desenvolvimento de materiais didáticos apropriados à faixa etária dos estudantes, sobretudo considerando crianças da educação infantil, que vivenciam o lúdico durante suas práticas sociais. Assim, por meio de pesquisas que envolvem jogos de RPG e material didático, podemos promover discussões que valorizam a ludicidade, a criticidade e a afetividade na educação linguística com crianças.

## REFERÊNCIAS


CARVALHO, I.; TONELLI, J.R.A. The younger, the harder: the challenges of teaching English to very young learners. **REVELLI** – Revista de Educação, Linguagem e Literatura, Goiás. v.8 n.2. p.1-18, jun. 2016. Disponível em https://www.revista.ueg.br/index.php/revelli/article/view/4490. Acesso em 13 de novembro de 2024.

FERRAZ, D. M. Educação linguística e transdisciplinaridade. *In*: PESSOA, R. R.; SILVESTRE, V.; MONTE MÓR, W. (Org.). **Perspectivas críticas de formadores de professores de línguas.** Goiânia: Editora da UFG, 2018, p. 90-103.

HERGENRADER, Trent. The Narrative Potential of Tabletop Role-Playing Games.". In: **Williams CC, Ochsner A, Dietmeier J, et al. GLS9. 0 Conference**. Madison: ETC Press, 2013. p. 168-174.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em Educação**: Abordagens Qualitativas. 2ª edição. Rio de Janeiro: E.P.U., 2017, p. 112.

MARTINS MAGIOLO, G.; TONELLI, J. R. A. Que Inglês é esse que Ensinamos na Escola? Reflexões para Elaboração de Proposta Didática para Educação Linguística na Infância. **Signum: Estudos da Linguagem**, [S. l.], v. 23, n. 3, p. 98–116, 2021. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/view/40831. Acesso em: 13 de novembro. 2024.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro**: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.

MENEZES DE SOUZA, L. M. T. Educação linguística: repensando os conceitos de língua e linguagem. In: FERRAZ, D. de M.; KAWACHI-FURLAN, C. J. (Orgs). **Bate-papo com educadores linguísticos**: letramentos, formação docente e criticidade. São Paulo: Pimenta Cultural, 2019. p. 245-258.

TOMLINSON, B. Developing principled materials for young learners of English as a foreign language. J. Bland (Ed.), **Teaching English to Young Learners**: Critical issues in language teaching with 3-12 year old. London: Bloomsbury, p. 279-293, 2015

ZANOTELLI, R. **Professores(as) em formação inicial como elaboradores(as) de material didático com foco na educação linguística com crianças**. 2023. 115 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória.