

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

TEACHING AND LEARNING ENGLISH LANGUAGE THROUGH LUDIC RESOURCES IN ELEMENTARY SCHOOL II

Adriana Alves de Abreu¹

Resumo: O lúdico usado pedagogicamente em sala de aula pode estimular os alunos na construção do pensamento de forma significativa e na convivência social, a partir do momento em que são utilizados como estratégias didáticas antes e depois da apresentação de novos conteúdos, reforçando a aprendizagem. Assim, percebendo-se a falta de motivação dos alunos de escola pública para aprender uma segunda língua, pensamos em uma proposta de atividades com jogos e brincadeiras para facilitar o aprendizado e interesse em estudar a língua inglesa, na qual propomos uma Sequência Didática Interativa. Para isso, nos baseamos nos pressupostos teóricos de autores como: Dallabona (2004); Alves (2010); Brasil (2012); Friendmann (2012); Holden (2009); Oliveira (2012), Oliveira (2013) entre outros, que defendem e destacam os benefícios do lúdico na vida de crianças e adolescentes, contribuindo para o aprimoramento da linguagem, da socialização, da autonomia e da autoestima. Portanto, acreditamos que os professores de língua inglesa podem ampliar os seus horizontes em busca de diferentes formas de incentivar, valorizar e interagir com os alunos, na perspectiva de favorecer o ensino e a aprendizagem de língua inglesa, criando ambientes com uma atmosfera oportuna, alegre e agradável para a realização deste trabalho.

Palavras-chave: Ludicidade. Língua Inglesa. Ensino e Aprendizagem. Sequência Didática Interativa.

Abstract: The ludic used pedagogically in the classroom can stimulate students in the construction of thought in a significant way and in social coexistence, from the moment they are used as didactic strategies before and after the presentation of new contents, reinforcing learning. Thus, realizing the lack of motivation of public school students to learn a second language, we thought of a proposal of activities with games and joking to facilitate learning and interest in studying the English language, in which we propose an Interactive Didactic Sequence. To do so, we based ourselves on the theoretical assumptions of authors such as: Dallabona (2004); Alves (2010); Brasil (2012); Friendmann (2012); Holden (2009); Oliveira (2012), Oliveira (2013) among others, who defend and highlight the benefits of play in the lives of children and adolescents, contributing to the improvement of language, socialization, autonomy and self-esteem. Therefore, we believe that English language teachers can broaden their horizons in search of different ways of encouraging, valuing and interacting with students, in the perspective of favoring the teaching and learning of English language, creating environments with an opportune, joyful and pleasant atmosphere for the accomplishment of this work.

Keywords: Playfulness. English Language. Teaching and Learning. Interactive Didactic Sequence.

¹ Licenciada em Letras Língua Inglesa. Pós-Graduada em Metodologia do Ensino da Língua Inglesa pela FAVENI. E-mail: adrianinhasjp@hotmail.com.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, se faz necessário que os professores utilizem metodologias que proporcionem uma aprendizagem de qualidade e transformadora. Para isso, é preciso que os professores ampliem os seus conhecimentos a respeito de como se dá o processo de ensino e aprendizagem por meio do lúdico. Diante disso, o professor deve refletir e fazer uma sondagem com seus alunos para saber se os recursos didáticos que estão sendo utilizados em sala de aula estão surtindo o efeito desejado, podendo ser observado e destacado o desenvolvimento de cada aluno.

Dessa forma, com o passar dos anos percebeu-se que o uso de jogos e brincadeiras tem grande relevância no decorrer do ensino e aprendizagem de uma segunda língua, podendo ser desenvolvidas novas habilidades durante a aula de língua inglesa, além de ser fundamental para o desempenho cognitivo dos alunos.

Assim, diante de tamanha relevância do uso dos jogos e brincadeiras nas aulas de língua inglesa surgiu o interesse de ampliar os conhecimentos a respeito da temática e colocar em prática, foi então que durante a participação no projeto Residência Pedagógica (RP) oferecida pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) campos Cajazeiras no decorrer do curso de graduação em Letras Língua Inglesa, onde percebeu-se a necessidade de utilizar metodologias diferenciadas para incentivar e corroborar com o ensino e aprendizagem de língua inglesa no ensino fundamental II.

Pensando nisso, para a inserção do lúdico em sala de aula é preciso que o professor busque metodologias ativas que instigue os alunos a participarem ativamente das atividades propostas, já que os alunos aprendem a brincar e ao mesmo tempo aprendem algo novo, pois os jogos e as brincadeiras levam os alunos a ampliarem as suas habilidades. É brincando que eles exercitam suas potencialidades provocando o funcionamento do pensamento crítico e adquirindo conhecimento social e emocional.

Acreditamos que este artigo tem grande relevância para os professores de língua inglesa, pois a utilização da ludicidade em sala de aula visa adotar novas metodologias, com o intuito de fomentar o ensino e aprendizagem de forma significativa, para que os alunos

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

possam ser incentivados a colocar em prática novos conhecimentos potencializando as suas habilidades, tornado a sala de aula um ambiente mais oportuno e agradável para a aprendizagem de uma segunda língua.

Espera-se que a pesquisa sirva de aporte teórico para professores do ensino fundamental II e estudantes de graduação, com o intuito que eles possam utilizar o lúdico na sala de aula como uma ferramenta pedagógica, inserindo metodologias diversificadas nas aulas de língua inglesa. Além de proporcionar o desenvolvimento cognitivo e metacognitivo dos alunos através da criatividade, imaginação, atenção, dentre outros, auxiliando na formação de jovens e adolescentes no conhecimento cultural e social.

DESAFIOS E OPORTUNIDADES NO ENSINO DE LINGUA INGLESA POR MEIO DO LÚDICO

O ensino de língua inglesa (LI) desde a sua existência passa por dificuldades para a realização do trabalho pedagógico de qualidade, como por exemplo: “[...] carga horária reduzida, elevado número de alunos na sala de aula, alunos com níveis diferentes de proficiência na mesma sala, escassez ou ausência de recursos didáticos adequados para a aprendizagem de línguas.” (OLIVEIRA, 2009, p. 22) são dificuldades como essas dentre outras que os professores ainda enfrentam durante a ministração de aula de língua inglesa. Podendo ser levado em conta à falta de interesse por parte dos alunos em aprender uma segunda língua, já que para alguns aprender a falar inglês é importante apenas para quem pretende viajar para outros países.

Vale salientar que o professor dentro da sala de aula consegue fazer o mapeamento de como cada aluno está se desenvolvendo durante as aulas de LI, podendo ser feito uma reflexão de uma prática educativa mais significativa para os alunos, de modo que eles participem e exponham suas ideias durante o ensino e aprendizagem de uma segunda língua.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017) destaca que o estudo da língua inglesa

[...] pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos. (BRASIL, 2017, p. 239).

Estudar uma segunda língua possibilita ao aluno o contato com diversas culturas, podendo adquirir novas experiências de vida, já que é através da comunicação e do conhecimento que os alunos conseguem desenvolver suas habilidades comunicativas com o outro “não apenas na língua materna, mas também em uma ou mais línguas estrangeiras”. (BRASIL, 1998, p. 38), em específico a língua inglesa.

Entretanto, para que o ensino de língua inglesa aconteça de forma satisfatória é essencial que a escola realize atividades dinâmicas e interativas, sendo que o processo de ensino-aprendizagem é influenciado muitas das vezes pela classe social, regional, etnia ou até mesmo pelo grupo familiar. Assim Almeida Filho (2015, p. 11) defende que “aprender uma nova língua na escola é uma experiência educacional que se realiza para o aluno como reflexo de valores do grupo social”. Dessa forma, podemos refletir sobre os valores existentes na sociedade e as formas de aprendizagem que melhor se adequa as necessidades de cada aluno.

Com o intuito de inserir novas metodologias e a necessidade de repensar a prática pedagógica do ensino de língua inglesa, alguns professores começaram a usar as atividades lúdicas como estratégias para a construção do conhecimento, sendo feito uma reflexão sobre a prática docente e passando a valorizar os jogos e brincadeiras no ambiente escolar como instrumentos que irão subsidiar suas vivências didático-pedagógicas. Dessa forma, destacaremos o uso do lúdico nas aulas de língua inglesa por meio de conceitos.

Mas, o que é jogo e brincadeira?

Segundo Friendmann (2012, p. 38), “[...] o jogo não é somente divertimento ou recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

satisfazem o ser humano; necessário é justificar seu uso na sala de aula." O jogo usado na sala de aula desperta nos alunos as diferentes habilidades de aprendizado, como raciocínio lógico, escrita, leitura, criatividade, entre outros.

Já Oliveira (2014, p. 202) conceitua o brincar como: “[...] algo que se aprende socialmente, é o contato com a cultura, por meio do professor e dos recursos que ela apresenta, faz avançar significativamente a qualidade de brincadeira”. É por meio da brincadeira que o aluno reproduz vivências do seu dia a dia, sendo considerada como meio de expressão e aprendizagem, que se fazem necessárias para o desenvolvimento e aprendizado do aluno nas etapas de sua formação social com influência relevante para sua vida adulta.

Através dos jogos e brincadeiras podemos trabalhar as quatro habilidades linguísticas; que são: ouvir, falar, ler e escrever. Vale ressaltar que, quando o professor for trabalhar o lúdico em sala de aula ele pode adaptar os jogos e brincadeiras para o tipo de aluno e idade. Para que isso aconteça de forma satisfatória “o professor deve conhecer suas turmas e proporcionar tempo suficiente para que cada um jogue em seu ritmo, sem pressa ou pressão”. (PRESCHER, 2010, p. 28), ou seja, antes de levar qualquer atividade lúdica para a sala de aula o professor precisa conhecer bem os seus alunos e as necessidades de cada um, respeitando o tempo e o espaço, já que cada aluno tem uma forma diferente de jogar.

De acordo com Nunes (2004) desenvolve-se o jogo pedagógico

[...] com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (NUNES, 2004, apud RODRIGUES, 2007, p. 20).

O brincar no ambiente escolar proporciona ações pedagógicas diversificadas, fazendo com que o aluno ressignifique o seu conhecimento, se tornando o próprio autor da sua forma

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

de pensar e brincar, tendo mais autonomia para criar novos conceitos sobre si e sobre o mundo ao seu redor.

Martins (2015) salienta que:

As atividades lúdicas têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também como ferramentas fundamentais na formação de jovens e também crianças. Assim, as atividades lúdicas no ensino de uma língua estrangeira, em especial o inglês, vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. (MARTINS, 2015, p. 12).

Mediante o uso de atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa o aluno consegue expressar os seus desejos, as suas emoções e criatividade. Incentivando os alunos a aprenderem uma segunda língua com o intuito de progredirem no futuro quando estiverem frente ao mercado de trabalho. Já que alguns alunos ainda tem certa resistência em aprender inglês.

Trabalhar o lúdico às vezes se torna desafiador, já que para alguns professores o lúdico é visto apenas como passa tempo, mas para que o processo de ensino-aprendizagem na educação fundamental II aconteça e tenha resultados satisfatórios é preciso programar o lúdico no contexto educativo, pois através dos jogos e brincadeiras pode-se obter uma aprendizagem significativa principalmente nas aulas de língua inglesa.

MODELO DE SEQUENCIA DIDATICA INTERATIVA PARA REALIZAR EM SALA DE AULA COM ALUNOS DO FUNDAMENTAL II

Antes mesmos de expor o modelo de sequência didática interativa (SDI) se faz necessário mostrarmos os seus conceitos para entendermos melhor como funciona, já que segundo Oliveira (2013) a sequência didática:

É um procedimento simples que compreende um conjunto de atividades conectadas entre si, e prescinde de um planejamento para delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de forma

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino-aprendizagem. (OLIVEIRA 2013, p. 39)

Portanto, compreende-se que a SDI consiste em uma proposta didática-metodológica, por meio de um tema central onde o professor elabora uma sequência de atividades a serem realizadas pelos alunos durante algumas semanas. Na qual o educador poderá inserir atividades de acordo com a metodologia, buscando sempre a participação e opinião dos alunos durante a execução da sequência didática.

Por intermédio da SDI o professor criará uma sequência de atividades para serem desenvolvidas na sala de aula ao longo de 3 semanas ou mais, vai depender do conteúdo que será trabalhado. Inicialmente será realizado o planejamento por parte do professor para saber como serão desenvolvidas as atividades, a quantidade de aulas e semanas, os objetivos que se espera alcançar com a aplicação da sequência didática e por fim os resultados finais. Na avaliação final o professor irá observar o desenvolvimento e habilidades de cada aluno durante a execução dos exercícios escritos e brincadeiras, bem como a interação em grupo, a participação e a produção final realizada pelos alunos.

Para elaborarmos uma Sequência Didática Interativa, de acordo com Oliveira (2013) precisamos seguir os seguintes passos:

- Escolha do tema a ser trabalhado;
- questionamentos para problematização do assunto a ser trabalhado;
- planejamento dos conteúdos;
- objetivos a serem atingidos no processo ensino-aprendizagem,
- delimitação da sequência de atividades, levando-se em consideração a formação de grupos, material didático, cronograma, integração entre cada atividade e etapas, e avaliação dos resultados. (OLIVEIRA, 2013, p. 40)

Assim, através desses passos citados por Oliveira (2013), iremos descrever uma SDI para ser realizada na aula de língua inglesa com o tema: Feelings and Emotions, para ser desenvolvida nas turmas do ensino fundamental II. Essa Sequência Didática Interativa terá duração de 3 semanas e será dividida em módulos, vale ressaltar que a SDI pode ser adaptada

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

de acordo com o tema que o professor for trabalhar em sala de aula e a duração que pretende trabalhar com a temática.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA
TEMA: Feelings and Emotions
HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM ADQUIRIDAS: * EF06LI23: Empregar, de forma inteligível, os adjetivos possessivos. * EF08LI15: Utilizar, de modo inteligível, as formas comparativas de adjetivos para comparar qualidades e quantidades.
OBJETIVOS: * Ampliar o vocabulário e entender a utilização dos <i>feelings and emotions</i> no dia a dia. * Estimular o interesse pelo assunto aplicando o conteúdo à realidade dos alunos, por meio de atividades interativas e motivadoras. * Apresentar e reconhecer os <i>feelings and emotions</i> em textos escritos, orais, verbais e não verbais. * Perceber a importância da língua inglesa no cotidiano.
CONTEÚDO: O conteúdo das aulas será baseado no estudo dos adjetivos em inglês, como expressar sentimentos e emoções através de jogos e brincadeiras.
METODOLOGIA: Trata de uma SDI para a aula de língua inglesa com o tema: <i>Feelings and Emotions</i> , que será desenvolvida nas turmas do ensino fundamental II. Sendo dividida em 3 módulos, pois terá a duração de 3 semanas de aula (duas aulas por dia). Essa Sequência Didática Interativa poderá ser adaptada de acordo com o tema que o professor for trabalhar em sala de aula e a duração que pretende trabalhar com a temática.
AVALIAÇÃO: A avaliação será realizada com base no desempenho dos alunos, bem como discussões, atividades em grupo, confecção de trabalhos, participação durante as aulas, e atividades escritas. Sendo também observado se os alunos estão utilizando corretamente os dicionários físicos ou offlines para realizarem a tradução de palavras que eles ainda não conhecem.
REFERÊNCIAS: Adjetivos- Disponível em: http://www.solinguainglesa.com.br/conteudo/adjetivos1_2.php <u>Acessado em 25/01/2023.</u> ALVES, R. É brincando que se aprende. Páginas Abertas . v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001. BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC) . Educação e Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata . Brasília-DF: MEC, 2012. 9ª edição.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental: língua estrangeira.** Brasília: MEC, 1998.

Emotions- Disponível em: <http://www.shertonenglishpt.com/pt/gramatica/vocabulario-em-ingles/sentimentos-emocoes>. Acessado em 10/01/2023.

Feelings Activities & Fun Ideas for Kids- Disponível em: <http://www.childfun.com/themes/people/feelings/>. Acessado em 10/01/2023.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores.** Petrópolis (RJ): Vozes, 2013.

PROCEDIMENTOS

No primeiro módulo o professor irá observar e instigar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema: feelings and emotions. O professor começará a aula fazendo uma sondagem perguntando aos alunos se eles sabem o que é um adjetivo e emoção, após as respostas dos alunos o professor fará uma apresentação de slide para explicar o assunto da aula dialogando junto com os alunos. Feito isso, como forma de fixar o conteúdo o professor convidará os alunos para realizarem o jogo da memória, sendo dividida a turma em quatro grupos. O jogo da memória funcionará da seguinte forma, um aluno puxará duas cartas em uma carta terá o desenho do emoji e na outra carta terá o nome do emoji em inglês. Vencerá o jogo o aluno que conseguir formar mais pares.

No segundo módulo, o professor apresentará aos alunos cartões com adjetivos que sirvam para caracterizar sentimentos, como: angry, sad, happy, surprised, excited, frustrated, mad, scared, dentre outros. Dividindo a turma em duplas e distribuindo os cartões de modo que haja pelo menos um cartão para cada dupla. Após receber os cartões cada dupla pesquisará no dicionário online ou físico o significado da palavra e vão anotar no caderno. Em seguida, o professor solicitará às duplas que procurem uma imagem em revistas, quadrinhos, jornais, entre outros que ilustre o significado do adjetivo pesquisado. Se preferir o aluno

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

poderá desenhar a imagem. Para socializar as produções, deverá ser montado com os alunos um mural contendo pequenos cartazes feitos com as imagens e seus respectivos adjetivos.

No terceiro e último módulo, o professor dividirá a turma em dois grupos, cada grupo escolherá cinco representantes, que deverão apresentar sentimentos por meio de mímica e/ou expressões faciais. Antes de começar o jogo os representantes se apresentam para a classe. Depois, eles decidem no par-ou-ímpar (odd or even) quem começa. Alternando-se, vão sorteando os cartões com os adjetivos que determinarão os sentimentos que devem ser expressos diante da classe. A cada mímica, o grupo adversário deve dizer, em inglês, qual é o sentimento. O professor deve explicar para a classe que a resposta deve ser: He/She is happy, caso o adjetivo sorteado seja happy, por exemplo. A cada resposta correta o professor marcará 1 ponto para o grupo que acertou. Caso o grupo adversário não acerte ou não descubra a resposta, o ponto é do grupo que fez a representação. O jogo termina com a apresentação dos dez representantes. O grupo vencedor é aquele que conseguir marcar mais pontos. Assim que os alunos concluírem a atividade proposta, o professor realizará uma roda de conversa e exibirá em um mural todos os desenhos e atividades desenvolvidas durante as três semanas de aula. Por meio dessa SDI será possível observar o vocabulário em inglês, o conhecimento de mundo da turma, como também a interação em equipe, as habilidades de criatividade dos alunos, entre outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto verificou-se que, usar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico é de suma importância para o ensino e aprendizagem de uma segunda língua. Saindo de um ensino tradicional e passando para uma aprendizagem ativa, aonde o aluno é protagonista da aprendizagem, permitindo uma participação crítica e interativa dos alunos durante as aulas de língua inglesa, já que o lúdico pode ser utilizado como facilitador do conhecimento. Pois os alunos tendem a desenvolver melhor as suas habilidades quando

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

expostos a atividades mais dinâmicas, fazendo com que elevem a sua capacidade cognitiva além de usar o raciocínio, imaginação e criatividade.

Percebemos também que o uso de jogos e brincadeiras podem desenvolver as capacidades de apropriação do conhecimento e das potencialidades corporais, afetivas, cognitivas, dentre outras que contribuem para a formação integral dos educandos, e também para educadores que tem o interesse pelo estudo da temática. Ainda, por meio dos jogos e brincadeiras nas aulas de língua inglesa, pode-se compreender e ver a importância da inclusão do lúdico na prática educativa.

Portanto, essa pesquisa pode contribuir de forma significativa para que os professores repensem as suas metodologias e inclua os jogos e brincadeiras na sala de aula. Promovendo assim o desenvolvimento dos alunos nas aulas de língua inglesa e tornando as aulas mais dinâmicas e agradáveis despertando o interesse e obtendo a aprendizagem necessária tornando os alunos agente de sua autocriação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA FILHO, J. C. P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. 8. ed. Campinas: Pontes, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação e Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental: língua estrangeira**. Brasília: MEC, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **O Brincar Na Educação Infantil: Observação, Adequação e Inclusão** / Adriana Friedmann. – 1. Ed. – São Paulo : Moderna, 2012;

MARTINS, Viviane Lima. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. Fagu Faculdade do Guarujá. **Revista Científica Intr@ciência**. 10 edição- Dezembro de 2015.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

NUNES, Ana R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua.** 2004. Disponível em http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso em 26 de novembro de 2020.

OLIVEIRA, L. A. **Ensino de língua estrangeira para jovens e adultos na escola pública.** In: LIMA, D. C. Ensino e aprendizagem de língua inglesa: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola, 2009, p. 21-30.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores.** Petrópolis (RJ): Vozes, 2013.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de; MARANHÃO, Damaris; ABBUD, Ieda. **O trabalho do professor na educação infantil.** São Paulo: Editora Biruta Ltda, 2014. 340 p.

PRESCHER, Elisabeth. **Jogos e atividades para o ensino de inglês: the book of activities and games.** – Barueri, SP: DISAL, 2010.