



## O INGLÊS E O LÚDICO: CONTEXTUALIZANDO O ENSINO DE QUÍMICA

Maria Verônica de Sales Barbosa (1); Antônio Carlos Alexandre da Silva (1); Pedro Estevão da Silva Junior (2); Marília Rafaelly de Andrade (3); Marciano Henrique de Lucena Neto (4)

(1) Discente. Licenciatura em Química. Centro de Educação e Saúde (CES), Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) [mariaveronica3@yahoo.com.br](mailto:mariaveronica3@yahoo.com.br);

(1) Discente. Licenciatura em Química. Centro de Educação e Saúde (CES), Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) [carlsalexandree@gmail.com](mailto:carlsalexandree@gmail.com);

(2) Discente. Licenciatura em Letras – Inglês. Centro de Educação (CEDUC), Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) [pedroestevao713@gmail.com](mailto:pedroestevao713@gmail.com) ;

(3) Discente. Licenciatura em Química. Centro de Educação e Saúde (CES), Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) [marilia.and12@gmail.com](mailto:marilia.and12@gmail.com);

(4) Docente. Centro de Educação e Saúde (CES), Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) [marcianohln@gmail.com](mailto:marcianohln@gmail.com).

### RESUMO

As disciplinas de química e inglês por diversas vezes foram rotuladas como uma disciplina difícil, tendo em vista em fazer com que a aula torne-se atrativa e dinâmica não é uma tarefa fácil, principalmente pela falta de interesse e desânimo na assimilação dos conteúdos lecionados. Diante desta problemática o presente trabalho objetivou utilizar o lúdico e o inglês como forma de promover um ensino mais interativo e descontraído, buscando trazer a interdisciplinaridade do inglês com a química através do lúdico, dinamizando o conteúdo abordado na sala de aula, mais precisamente falando química orgânica e o conhecimento prévio do inglês. Desenvolvendo nos alunos o interesse pelas disciplinas juntamente com seu conhecimento cognitivo, ou seja, fazendo com que o aluno aprenda brincando. Para a realização do mesmo, utilizou-se de um jogo lúdico, onde a partir do mesmo os docentes deveriam responder a um questionário com questões objetivas e subjetivas visando avaliar a interdisciplinaridade do inglês com a química orgânica através do jogo, onde responderam o questionário dois professores de química e um de inglês, sendo eles da rede públicas e privadas de ensino. Assim sendo, notou-se que a utilização do jogo nas aulas é um fator inovador para o professor, ajudando-o no processo de ensino-aprendizagem do aluno, contribuindo positivamente na interação professor-aluno. Mas também, outro ponto favorável é o trabalho em equipe e desenvolvimento das habilidades cognitivas e aperfeiçoamento das práticas docentes.

**Palavras-chave:** Novas metodologias, contextualização e ludicidade.

### INTRODUÇÃO

Historicamente as disciplinas das ciências exatas (Química, Física, Matemática e Biologia), sempre se apresentaram como sendo ciências complexas e com baixo rendimento de aprendizagem.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Disciplinas que levam a uma grande evasão e a falta interesse na absorção dos conteúdos ministrados. Problemas atribuídos a diversos fatores, entre eles, a falta de recursos didáticos, na condução dos conteúdos ministrados.

Felizmente, nos últimos anos, essa realidade vem se modificando, devido a processo de inclusão. Inclusão de centro de formação superior em diversas regiões carentes, onde jamais observados na história desse país. Um exemplo disso são os programas de fomentos criados voltados para a formação inicial e continuada de professores que levam os professores da rede básica a parcerias com as IES (Instituição de Ensino Superior), a promover um ensino mais construtivo e proveitoso. Esses programas vêm discutindo Métodos que levam um maior aproveitamento e aprimoramento dos recursos a serem utilizados em suas aulas.

Um dos recursos didáticos mais utilizados pelos educadores são os recursos lúdicos, utilizar esses conteúdos como ferramenta didática, torna o aprendizado mais prazeroso e desafiante para o educador. Portanto, a fim de aprimorar as formas de ensinar levando um novo paradigma dos conhecimentos nos levam a pesquisar nessa área. Essa ferramenta vem sendo bastante utilizada, nos últimos anos. Um exemplo são os jogos didáticos, que conquistaram espaço no âmbito escolar mais precisamente na sala de aula, pois é um instrumento de suma importância no que concernem as práticas de aprendizagem. Uma vez que, permite que o professor possa criar formas alternativas que despertem as habilidades cognitivas, promovendo maior interação por parte do aluno, além de contribuir na sua formação crítico e social (EUGÊNIO; TIZZO; OLIVEIRA, 2014). Dessa forma, o processo educacional em conjunto com o lúdico estabelece uma visão mais ampla do aprender (KULL; OLIVEIRA; SILVA, 2010).

Vale ressaltar que muitos profissionais da educação que são a favor do trabalho com a ludicidade, é de que essa ferramenta favorece a aproximação do aluno com a disciplina e os assuntos comumente abordados, permitindo maior proveito e satisfação em aprender. Principalmente, por permitir uma aula mais atrativa, sendo que ajuda o professor a analisar o desenvolvimento de suas aulas (KULL; OLIVEIRA; SILVA, 2010).

Os jogos lúdicos são recursos didáticos que visam contribuir para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e que são de grande importância para o processo de aprendizagem, além de serem práticas que motivam o interesse do aluno e estimula o processo de construção do conhecimento. Para Cunha (1998), Gomes e Friederich (2001) e Kishimoto (1996), citados por





**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Lima at all, os jogos lúdicos podem atingir diferentes objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para melhor desempenho dos estudantes em conteúdos de difícil aprendizagem.

Portanto trabalhar com o lúdico não significa apenas mais uma forma de memorização de conteúdos, mas sim uma maneira de levar o aluno a um momento reflexivo e de opiniões próprias etc. E ainda, essas metodologias servem como auxílio para motivar e despertar o interesse dos alunos em relação a disciplina de Química, tendo em vista que os jogos estabelece um elo entre a teoria e a prática, além de proporcionar o trabalho em equipe, o social, o raciocínio entre outros (SANTANA; REZENDE, 2008).

Segundo Kishimoto (1994 apud LIMA at all, pg. 3) as atividades lúdicas possuem duas funções: a função lúdica e a função educativa. A primeira está relacionada ao prazer, afetividade e o trabalho em grupo, já a segunda envolve o desenvolvimento de conhecimento dos alunos. Segundo a autora, essas duas funções devem estar em constante equilíbrio, pois se apenas a função lúdica predominar passará apenas de um jogo e se a função educativa prevalecer restará apenas o ensino.

Diane disto considera-se o lúdico como um método que tem caráter inovador e ao mesmo tempo atua como agente facilitador do processo de ensino-aprendizagem, onde entrelaça contato com o científico e o cotidiano e assim sendo promove uma assimilação de conteúdos mais dinâmica (SILVA; SANTOS; AQUINO, 2012).

Entretanto, quando nos referimos ao ensino de Química em sala de aula, notamos que a prática de transmissão e assimilação do conhecimento deixa muitas lacunas (ZANON; GUERREIRO; OLIVEIRA, 2008). A partir disso, tendo em vista as dificuldades que e envolvem o trabalho docente, vimos uma forma de contribuir para o ensino e aprendizagem dos compostos químicos com o uso de jogos lúdicos. Mais do que isso, vimos uma possibilidade de unir a Química ao Inglês em único jogo, pois como sabemos muitos termos no estudo de Química se apresentam em inglês, inclusive a nomenclatura dos elementos químicos da tabela periódica.

As atividades lúdicas proporcionam um ambiente em que o aluno pode raciocinar e refletir, além de promover para o conhecimento cognitivo, contribui para o conhecimento físico e psicomotor, levando a memorizar de forma mais fácil o conteúdo que está sendo abordado (LIMA at all, pg. 3).

O processo lúdico potencializa as diversas linguagens e afirma sua eficiência desenvolvendo formas sutis de pensar, diferenciar, comparar, generalizar, interpretar, conceber possibilidades, construir, formular problemas e decifrar metáforas. Dessa



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

forma, na escola, estes recursos aplicados no processo ensino-aprendizagem podem colaborar para um processo educativo mais crítico e criativo [...] (CAMPOS et al, p. 243, 2014).

Este trabalho tem como objetivo utilizar o lúdico e o inglês como forma de promover um ensino mais interativo e descontraído, a fim de ensinar a disciplina química de forma que os alunos construam conhecimentos mais amplos e significantes, deixando de lado aquela visão de que a química é apenas fórmulas, conceitos, símbolos etc. e ao mesmo tempo contribuir para aquisição de vocabulário em inglês, promovendo o trabalho em grupo de uma forma divertida e descontraída em que os alunos poderão desenvolver suas habilidades cognitivas. E assim sendo será aplicado um questionário com abordagem investigativa para professores da rede básica de ensino sobre a utilização da ludicidade em suas aulas.

## **METODOLOGIA**

A inserção de novas metodologias de ensino em sala de aula são recursos muito importantes que surgem como uma maneira de auxiliar o processo de ensino e aprendizagem. Um desses métodos que merece destaque é o uso dos jogos didáticos. Com propósito de desenvolver pensamento crítico e social, reorganização de ideias etc.

Esta pesquisa foi realizada com três professores da rede pública e privada de ensino, sendo um professor de inglês e dois de química.

Aplicamos um questionário com informações sobre o uso de jogos didáticos em sala de aula como uma forma contextualizada de ensinar. E também levamos para os professores um jogo da memória como proposta de trabalhar a química e o inglês de forma interdisciplinar, uma vez que muitos compostos químicos apresentam nomenclatura inglesa. O questionário aplicado tinha seis questões sendo duas objetivas e quatro subjetivas. As perguntas foram as seguintes:

1) Em suas aulas você já teve a oportunidade de trabalhar com jogos didáticos?

( ) sim ( ) não

2) Em sua opinião qual a finalidade dos jogos no ambiente escolar?

3) Você acha importante o uso dos jogos lúdicos em sala de aula?

( ) sim ( ) não

4) Com que frequência utiliza de novas metodologias de ensino em sua sala de aula?





# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

- 5) Você prefere uma aula tradicional ou uma aula com auxílio de recursos didáticos inovadores?  
6) Qual a contribuição que o jogo lúdico terá em sua sala de aula?

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

As respostas dos professores de acordo com o questionário estão descritas na Tabela 1.

**Tabela-1:** Respostas dos professores.

Questões	Professor A	Professor B	Professor C
1	Sim	Sim	Não
2	Os jogos servem como um complemento para auxiliar no ensino-aprendizagem de uma forma mais atrativa para os alunos	Promover a construção do conhecimento de forma atrativa e divertida	Os jogos lúdicos, dentre tantas outras finalidades, são educativos e podem desenvolver as habilidades cognitivas do educando, permitir que o mesmo possa internalizar o conteúdo estudado com mais facilidade, como também pode contribuir para um ambiente mais acolhedor favorecendo o trabalho coletivo.
3	Sim	Sim	Sim
4	Frequentemente	Sempre	Às vezes utilizo alguns recursos visuais e de áudio como aulas expositivas e musicais. Ainda não tive oportunidade de trabalhar com algum jogo lúdico em sala de aula, mas é algo que está em mente.
5	Uma aula com auxílio de recursos didáticos inovadores.	Com auxílio de recursos didáticos inovadores	Prefiro uma aula mais tradicional, mas estou sempre buscando novos métodos a fim de que o aluno se interesse pelo estudo da língua inglesa.
6	Na construção do conhecimento.	Mais atenção da parte dos discentes, além de tornar o ensino de química mais	Acredito que o jogo lúdico é um recurso diferenciado e pode contribuir efetivamente no processo de ensino e aprendizagem. Acredito que o jogo possa despertar nos alunos o interesse pelos os estudos e contribuir para a socialização de



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

		atrativo.	forma positiva em sala de aula.
--	--	-----------	---------------------------------

Conforme Silva, Santos e Aquino (2012), atualmente o uso de novas metodologias de ensino tem merecido destaque, mas também outros métodos que tem a função de auxiliar o professor melhorar a aprendizagem dos alunos, a fim de proporcionar um ensino mais eficaz e significativo, deixando de lado aquela rotina tradicional e muitas vezes monótona.

De acordo com o questionário analisado pudemos perceber que as respostas obtidas foram bem satisfatórias em relação ao uso do lúdico em sala de aula. Onde de acordo com a primeira pergunta dois professores descreveram ter trabalhado com jogos em suas aulas e apenas um disse não ter tido oportunidade de realizar trabalhos envolvendo lúdicos no decorrer de suas aulas. Isso só comprova que durante o preparo de suas aulas os discentes sempre colocam o lúdico como método de trabalhar os conteúdos em suas aulas. Pois é através de atividades diferenciadas que o aluno tem a oportunidade de expor a criatividade, ter mais interesse pela disciplina estudada e muitas vezes melhorar seu desempenho escolar (VECCHIETTI, 2008).

Quando perguntamos qual a finalidade do uso dos jogos em sala de aula, as respostas de ambos os professores foram bem parecidas, conforme a Tabela 1, e todas as respostas centram na frase construir conhecimento, o que retrata a importância do uso de metodologias diferenciadas em sala de aula, visando um maior rendimento de conhecimento por parte dos alunos e conseqüentemente formação de cidadão mais crítico perante a sociedade e também satisfação profissional para o professor.

Sendo que todos os professores responderam que acham o uso do jogo em sala de aula importante, visto que é um meio de promover conhecimento e desenvolver habilidades psicomotoras.

Parafraseando as palavras de Tristão (2010), por meio de práticas com jogos lúdicos os alunos são capazes de criar suas próprias teorias e conceitos, além da busca pela inserção no meio social. Em que o convívio com o lúdico transborda uma aprendizagem mais significativa e propõem relações intelectuais com o cotidiano, mas também a capacidade de integrar produções culturais e simbólicas em acordo com os métodos associados com essa atividade.

Em relação à frequência do uso de novas metodologias de ensino em sala de aula as respostas também foram bastante satisfatórias, pois todos os professores disseram que frequentemente usam novas ferramentas de ensino, e isso é um resultado muito bom, o que mostra a





**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

preocupação dos professores em utilizar técnicas que favoreçam suas aulas, promova dinamicidade no momento de repassar os conteúdos, e principalmente facilitar a aprendizagem dos alunos, e também mostrar que atualmente os docentes sempre procuram meios de aperfeiçoar suas aulas. Sendo que um dos professores citou alguns exemplos de outros métodos que são trabalhados no decorrer de suas aulas, ex: recursos visuais e de áudio, aulas expositivas e musicais, porém mencionou que ainda não teve a oportunidade de trabalhar diretamente com o lúdico.

Os dados apresentados de acordo com a preferência por uma aula mais tradicional ou com auxílio de recursos inovadores\didáticos foram: dos professores entrevistados dois responderam que preferem uma aula com a utilização de recursos inovadores e apenas um prefere uma aula mais tradicional, porém o mesmo afirmou que sempre busca métodos que possam instigar o interesse do aluno pela disciplina abordada. Ou seja, sempre é importante promover uma busca contínua por ferramentas que tem função de contribuir no processo de ensinar e repassar conteúdos.

Conforme descrito por (Bergamo, p. 15, 2012), "o jogo pode servir como meio capaz de fomentar essa aprendizagem de uma maneira significativa ao dar a possibilidade do participante recriar-se, reorganizando e hierarquizando os conceitos abordados na atividade lúdica". Portanto a respostas dos professores conforme a pergunta referente à contribuição que o jogo lúdico terá em sua sala de aula foram as seguintes: mais atenção em relação aos alunos além de tornar o ensino mais atrativo, construção de conhecimento, além de motivar despertar o interesse dos alunos pelos estudos e contribuir para a socialização de forma positiva em sala de aula. Uma vez que, o uso do jogo tem papel fundamental não só no aprendizado, mais promove uma aproximação maior entre os alunos principalmente porque muitos jogos requer o trabalho em equipe, e isso faz com que haja interação entre os alunos entre outros.

## **CONCLUSÃO**

Conforme estudos da literatura os jogos tem função motivadora e construtiva para o conhecimento e processo de ensino-aprendizagem dos discentes, e ao mesmo tempo auxilia na interação do trabalho em grupo. Então de acordo com as respostas obtidas os dados são corroborados com os da literatura, pois os professores entrevistados ao longo do questionário disseram o uso do jogo ser importante no ambiente escolar.

Vale salientar que, práticas docentes que tem como proposito a melhoria da forma dos discentes estudarem e da educação, instiguem e favoreçam o desenvolvimento do pensamento



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

crítico e social, e sirvam como instrumentos de capacitação profissional, devem ser inseridas constantemente no ambiente escolar, mais precisamente na sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BERGAMO, J. A.; **Química Encantada: Os jogos no ensino da Química**. Monografia em Química. Faculdade Integrada da Grande Fortaleza – FGF, Fortaleza-CE, 2012.

CAMPOS, D. B. de; MELLO, R. de.; SILVA, M. C. da.; FAGUNDES, A. B. PEREIRA, D. APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA COM APELO AO LÚDICO NO ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA: ESTUDO DE CASO. **InterSciencePlace - Revista Científica Internacional**. Nº 31, volume 1, artigo nº 10, 2014.

EUGÊNIO, J. L. G.; TIZZO, D. P.; OLIVEIRA, J. P. de. Utilização de Jogos Lúdicos no Ensino de Microbiologia como Estratégia Didática para Apropriação de Conhecimento. **XVII Encontro Nacional de Ensino de Química (XVII ENEQ)**. Ouro Preto, MG, Brasil, 2014.

KÜLL, E. A.; OLIVEIRA, L. A. A.; SILVA, M. da S. RPG Pedagógico: “o uso do lúdico no ensino de ciências”. **XV Encontro Nacional de Ensino de Química (XV ENEQ)** – Brasília, DF, Brasil, 2010.

SANTANA, E. M. de; DAISY, de B. R. O Uso de Jogos no ensino e aprendizagem de Química: Uma visão dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. **XIV Encontro Nacional de Ensino de Química (XIV ENEQ)**, Curitiba\PR, 2008.

SILVA, B. C. de F.; SANTOS, E. da P.; AQUINO; G. B. de. A UTILIZAÇÃO DO JOGO “COMPLETE & RESPONDA” NO ENSINO DE QUÍMICA: UMA ABORDAGEM SOBRE ÁCIDOS E BASES. **VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”**. São Cristovão\SE, 2012.

TRISTÃO, M. B. **O lúdico na prática docente**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.





**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

VECCHIETTI, M. C. OLÚDICO NA SALA DE AULA: PROPONDO ATIVIDADES DIFERENCIADAS, 2008.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)