



USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA: PROPOSTA DO JOGO “QUEM SOU EU?” PARA O ENSINO DIDÁTICO DOS CONCEITOS DA TABELA PERIÓDICA

Samira de Lima e Silva¹, José Carlos de Freitas Paula².

1 Graduada em Licenciatura em Química, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) - Campus CES.

2 Professor Associado I, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) - Campus CES.

Autor correspondente: samira.lima@estudante.ufcg.edu.br;

O presente trabalho apresenta uma proposta didática baseada na gamificação para o ensino dos conceitos fundamentais da Tabela Periódica, utilizando o jogo “Quem Sou Eu?” como ferramenta pedagógica para estudantes do 1º ano do ensino médio. O objetivo é promover uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, estimulando a participação ativa dos alunos na identificação de elementos químicos por meio de pistas relacionadas ao número atômico, à família, ao período e às propriedades características dos elementos. A metodologia consiste na elaboração e organização do jogo, estruturado para ser aplicado em sala de aula com mediação do professor supervisor e divisão dos estudantes em pequenos grupos, favorecendo a interação, a colaboração e o desenvolvimento do raciocínio lógico. Como se trata de uma proposta ainda não aplicada, os resultados apresentados são de natureza esperada, baseando-se nas potencialidades observadas na literatura sobre metodologias ativas. Espera-se que a utilização do jogo contribua para o aumento do engajamento, da motivação e da compreensão dos conteúdos, especialmente entre alunos que apresentam dificuldades em abordagens tradicionais. A proposta sugere que a gamificação pode atuar como estratégia facilitadora do aprendizado, tornando o estudo da Tabela Periódica mais acessível, contextualizado e atrativo. Conclui-se que o jogo “Quem Sou Eu?” possui potencial para enriquecer as práticas pedagógicas no ensino de Química, oferecendo ao professor uma alternativa lúdica e eficiente para introduzir conceitos fundamentais de maneira participativa e significativa.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de Química; Jogo Didático; Tabela Periódica; Metodologias Ativas.

