

X-QUELETO – O JOGO: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA SOBRE RADIOATIVIDADE NO COTIDIANO

ODS 3 (Saúde e Bem-estar)

Thiago Luigi Corrêa Leite Santos (Colégio Tableau); Douglas Soares de Lima Thiago (Colégio Tableau); Michele Aparecida dos Santos Lara (Colégio Tableau – Orientadora)

Na vida cotidiana, o ser humano utiliza inúmeros utensílios, objetos e alimentos que facilitam sua rotina, entretanto, muitos deles podem conter diferentes níveis de radiação. Além dos produtos industrializados, alimentos naturais, como banana e batata, também podem apresentar radioisótopos, seja por processos orgânicos naturais, contaminação do solo ou uso de agrotóxicos. Considerando que grande parte da população desconhece informações sobre radioatividade, este trabalho tem como objetivo disseminar conhecimentos de forma lúdica e acessível, contribuindo para a redução da desinformação e orientação sobre o consumo de materiais radioativos no dia a dia. Para isso, desenvolveu-se o jogo digital X-Queleto – O Jogo, uma plataforma interativa para computador que permite aos usuários aprender enquanto coletam itens radioativos representados na tela. Segundo dados do U.S. Department of Energy, uma banana pode emitir aproximadamente 0,01 milirem (0,1 microsievets) devido ao potássio-40, enquanto a castanha-do-pará é cerca de mil vezes mais radioativa que outros alimentos, embora o rádio nela presente não permaneça no corpo humano por muito tempo. Esses exemplos reforçam a necessidade de divulgação científica sobre a presença da radiação em produtos cotidianos. O problema central abordado é a falta de conhecimento da população quanto aos níveis de radiação, o que frequentemente gera medo e desinformação em relação a exames médicos que utilizam radiação. Nesse sentido, questiona-se: como alcançar o público de forma clara e educativa sobre os riscos e benefícios da radiação? O jogo desenvolvido apresenta-se como ferramenta didática, abordando tipos de radiação, níveis de exposição, efeitos, riscos potenciais e formas de proteção, condensando informações por meio de personagens interativos que exemplificam situações do dia a dia. A personagem principal coleta itens comuns em residências, demonstrando de forma divertida que estes podem conter radiação, estimulando reflexão crítica. Conclui-se que o uso de recursos lúdicos, como o X-Queleto – O Jogo constitui estratégia eficiente de divulgação científica, ampliando o acesso à informação, reduzindo desinformação e promovendo maior compreensão sobre a radioatividade no cotidiano, seus riscos e benefícios, ao mesmo tempo em que reforça o compromisso dos autores, futuros profissionais da saúde, com a inovação, capacitação e responsabilidade social.



Palavras-chave: Radioatividade; Divulgação científica; Jogo educativo.