



Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44^º EDEQ - 4^º Profquisul
NOVA PRATA/RS

CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO PARA O ENSINO DE RADIOATIVIDADE PARA TURMAS DE ENSINO MÉDIO

Gabriela Batista Bruschi, Larissa Goulart Ramos, Natally Ferreira dos Santos Garcia, Pedro Prestes Costa, José Daniel Souza (FM)*. josedaniel.souza@gmail.com

Palavras-Chave: Radioatividade; Jogos de Química; Estudos de Aprendizagem Contínua

Área Temática: Materiais Didáticos e TICs

INTRODUÇÃO

O ensino de radioatividade é previsto na Base Nacional Comum Curricular através da habilidade EM13CNT103 que trata especificamente da radiação. Jogos didáticos têm se destacado no ensino de Química (Soares, 2024; Silva et al., 2024), pois tornam o aprendizado mais dinâmico. Assim, este trabalho apresenta a construção e aplicação de um jogo de tabuleiro para o ensino de radioatividade, desenvolvido com estudantes do Ensino Médio e aplicado em turmas da 1^a série de uma escola pública.

METODOLOGIA

O interesse pelo tema surgiu em discussões com alunos da 3^a série, que optaram pela criação de uma atividade lúdica. Partindo do trabalho de Silva et al. (2024), elaborou-se um jogo de tabuleiro próprio, produzido na plataforma Canva e posteriormente testado em versão piloto de cartolina, antes da versão final. O jogo contém 50 cartas de perguntas ou consequências. Avança-se ao responder corretamente uma questão; vence quem chegar primeiro à última casa. A principal diferença entre o jogo desenvolvido neste trabalho está na simplicidade das regras e do tipo de cartas utilizadas durante as jogadas.

RESULTADOS

O jogo foi aplicado nos Estudos de Aprendizagem Contínua (EAC) da SEDUC/RS, envolvendo turmas da 3^a série, que já haviam estudado o tema, e da 1^a série, após breve introdução sobre radioatividade. Com média de 30 alunos por turma (1^a série), os resultados mostraram que o recurso lúdico foi eficiente tanto para quem teve contato aprofundado quanto para quem viu apenas os pontos principais, evidenciando seu potencial no ensino de Química para abordar questões atuais e desafiar os estudantes a tomarem decisões a partir de conceitos da Ciência.

CONCLUSÕES

A construção do jogo envolveu os estudantes como protagonistas na criação de material didático. A aplicação evidenciou engajamento e interesse pelo estudo da radioatividade por diferentes estudantes, mostrando ser uma ferramenta com grande potencial para o ensino de radioatividade em Química, podendo ser utilizada como recurso de revisão dos conceitos de radioatividade bem como atividade introdutória para potencializar a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
SILVA, Caroline Nascimento da et al. Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro sobre radioatividade para o Ensino Médio. **Química Nova na Escola**, [S.L.], v. 46, n. 4, p. 618-626, nov. 2024. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21577/0104-8899.20160412>. Acesso em: 14 set. 2025.
SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa (ed.). É lúdico ter um número especial sobre o lúdico. **Química Nova na Escola**, v. 46, n. 4, p. 241-242, nov. 2024. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21577/0104-8899.20160431>. Acesso em: 14 set. 2025.