

Cultivando a Sabedoria: O uso de metodologias ativas no ensino de plantas medicinais.

Grazyelle de F. O. de Souza¹, Caio H. B. Lima², Caíque D. P. Gomes³ Ewerton C. Souza⁴, Antonio dos S. Silva⁵.

¹Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. Email: grazyelle.souza@ics.ufpa.br

²Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. Email: caioh.borges18@gmail.com

³Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. Email: gomescaiue663@gmail.com

⁴Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA), Belém–Pará. Email: ewerton.carvalho@ufra.edu.br

⁵Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. Email: ansansil@ufpa.br

Palavras-chave: Ensino lúdico; Metodologia ativa; Plantas medicinais e Saberes tradicionais.

Introdução: Às metodologias ativas vêm se destacando como ferramentas eficazes no ensino de diversas temáticas, auxiliando no processo de difusão de conhecimentos e complementando o ensino tradicional. Nesse contexto, os jogos didáticos emergem como recursos lúdicos capazes de facilitar a compreensão de temas complexos, como a botânica e uso de plantas medicinais.¹ Na Amazônia se encontra uma grande variedade de espécies de plantas medicinais e/ou tóxicas, sendo essencial conhecer sobre elas e suas propriedades, mas, novas estratégias educacionais são necessárias para difundir esses conhecimentos botânicos, de modo a despertar o interesse dos alunos.² Por isso, propõe-se o desenvolvimento do jogo “Cultivando a Sabedoria”, com o intuito de abordar, de forma mais dinâmica, sobre as plantas medicinais e tóxicas da região amazônica. Objetivo: Este trabalho objetivou a apresentação da proposta do jogo didático citado anteriormente, concebido como recurso lúdico para o ensino sobre plantas da Amazônia, fundamentado em metodologias ativas de ensino. Metodologia: O jogo foi idealizado como um tabuleiro inspirado em modelos clássicos, confeccionado com materiais de baixo custo como papel fotográfico, papel cartão, cola bastão e cartas a serem feitas com os mesmos materiais citados. Sua dinâmica envolve perguntas sobre plantas medicinais e/ou tóxicas, com casas especiais que permitem o avanço ou retrocesso, além de escadas que funcionam como atalhos. As cartas podem ser adaptadas para formato de múltipla escolha ou resposta sem alternativas. A proposta prevê a aplicação do jogo em grupos de 2 a 4 jogadores, em ambientes educacionais como escola ou até mesmo na faculdade, sendo necessário apenas ajustar o grau de dificuldade das perguntas nas cartas de acordo com o público-alvo. Resultado e Discussão: Foi possível a obtenção de tabuleiros personalizados para a temática, fáceis de replicar e de baixo custo para confecção. A sua aplicação promove a interação dos alunos, fixação de conceitos e a valorização dos saberes tradicionais, além de estimular o interesse pela botânica regional. A estrutura lúdica pode facilitar a abordagem de temas como identificação de espécies, uso seguro e toxicidade de plantas. Conclusão: A proposta do jogo didático representa uma alternativa complementar e acessível para o ensino de plantas medicinais, alinhando metodologias ativas e aprendizagem lúdica. Sua aplicação futura em contextos reais de ensino poderá validar sua eficácia como recurso educacional para disseminar o conhecimento sobre plantas medicinais.

1. Marques et al., Revista da Avaliação da Educação Superior, 2021, 26, 718-741.

2. Rodrigues et al., Revista Foco, 2025, 18, e7425.

Agradecimentos: UFPA, LAFFA.