



# I SIMPÓSIO PARAENSE DE PLANTAS MEDICINAIS DA AMAZÔNIA

## Educação em saúde através da gamificação do uso racional de plantas medicinais

Lídia P. Cardoso<sup>1</sup>, Elias E. S. Alves<sup>2</sup>, Eloise N. Sacramento<sup>3</sup>, Allane P.S. da Paz<sup>4</sup>, Vanessa J. de Mello<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. E-mail: lidia.cardoso@icb.ufpa.br

<sup>2</sup> Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. E-mail: elias.alves@icb.ufpa.br

<sup>3</sup> Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. E-mail: eloise.sacramento@icb.ufpa.br

<sup>4</sup> Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. E-mail: allane.paz@icb.ufpa.br

<sup>5</sup> Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – Pará. E-mail: vanessajoia@ufpa.br

**Palavras-chave:** Escola; Extensão universitária; Fitoterapia; Jogos educativos; Práticas integrativas.

O consumo de chás medicinais é uma prática comum e culturalmente enraizada, mas seu uso requer orientação adequada para evitar riscos à saúde<sup>1</sup>. Portanto, é essencial que desde o ambiente escolar ocorram estratégias de conscientização a respeito do uso racional, incentivando o aprendizado de forma dinâmica e participativa. O uso de jogos educativos estimula o raciocínio lógico, criatividade e socialização<sup>2</sup>. Além de fixar a mensagem que deseja ser passada. O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência do projeto de extensão “FitoSaberes” na promoção da educação em saúde por meio de um jogo de “Fato ou Fake”. A dinâmica de “Fato ou Fake” teve como finalidade ajudar alunos da educação básica a compreenderem a importância do uso racional das plantas medicinais, unindo saber popular e conhecimento científico, otimizando o processo de aprendizagem dos alunos sobre o uso correto de chás curativos. A ação ocorreu entre julho e agosto de 2025, envolvendo aproximadamente 250 alunos de todas as turmas de 8º e 9º ano do ensino fundamental da Escola de Aplicação da UFPA. Para a elaboração do material didático, foram criados doze cartões com diferentes afirmações relacionadas ao uso de plantas medicinais, que poderiam ser verdadeiras ou falsas, e dois pares de cartões com a palavra “Fato” ou a palavra “Fake”. No início da atividade, os estudantes receberam explicações sobre o tema e as regras da dinâmica. Em seguida, a turma foi dividida em dois grupos. Alternadamente, um grupo sorteava e lia um dos cartões para o grupo adversário, que dispunha de 30 segundos para chegar a um consenso sobre a veracidade da afirmação e levantar a placa correspondente: fato ou fake. Os extensionistas então revelavam a resposta correta, acompanhada de esclarecimentos a respeito. Cada acerto equivalia a um ponto, vencendo o grupo com mais acertos ao final. Durante a atividade, observaram-se expressiva participação, interesse e envolvimento dos alunos. O momento proporcionou a troca de conhecimentos prévios, debate sobre hábitos cotidianos e a identificação de crenças populares equivocadas. O jogo “Fato ou Fake” revelou-se um instrumento eficiente para estimular o pensamento crítico, esclarecer informações incorretas e reforçar a conscientização sobre o uso adequado das plantas medicinais. Pode-se concluir que essa metodologia constitui um recurso pedagógico acessível, envolvente e facilmente adaptável, com potencial para ser utilizada em diversos contextos educacionais e em outras temáticas.

1. Pedroso et al. *Physis: Revista de Saúde coletiva*, 2021, 31, 2.

2. Sena et al., *Educação On-Line*, 2014, n.17, 1–13.

Agradecimentos: UFPA e CAPES.

