SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
18 a 20 de agosto de 2026

METODOLOGIAS LÚDICAS NO ENSINO DE FITOTERAPIA: APLICAÇÃO DE UM JOGO DA MEMÓRIA NO ENSINO MÉDIO

Bruna Lorrany da SILVA[1], Amanda do Nascimento SILVA, Jadla Higino VIEIRA[3], Claudimary Bispo dos SANTOS[4]
[1] Aluna do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas, e-mail: bruna.silva.2022@alunos.uneal.edu.br
[2] Aluna do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas, e-mail: amanda.silva.20222@alunos.uneal.edu.br
[3] Professora Supervisora do PIBID, Departamento de Biologia da Escola de Ensino Médio Integral Integrado à Educação Profissional Professora Izaura Antônia de Lisboa (EPIAL), e-mail: jadlahigino@gmail.com
[4] Professora Coordenadora do PIBID, Departamento de Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), e-mail: claudimary.santos@uneal.edu.br

E-mail do autor correspondente: bruna.silva.2022@alunos.uneal.edu.br

RESUMO - O presente trabalho tem por objetivo analisar as contribuições de uma atividade didática baseada em um jogo da memória para o conhecimento de plantas medicinais no Ensino Médio, uma vez que, essas plantas apresentam propriedades terapêuticas e fazem parte do conhecimento tradicional da comunidade. Entretanto, esse conteúdo ainda é frequentemente abordado de forma descontextualizada no ensino de Botânica, dificultando sua relação com a realidade dos estudantes. Assim, desenvolveu-se uma sequência didática desenvolvida em três etapas, a saber: (1) Apresentação dos principais benefícios do uso de plantas medicinais; (2) aplicação de um jogo da memória envolvendo espécies botânicas e seus respectivos usos terapêuticos; e (3) aplicação de um questionário estruturado contendo 12 questões para avaliação da aprendizagem. A atividade foi realizada com uma turma do 3º ano do Ensino Médio, composta por 24 estudantes e foram disponibilizadas 40 cartas, em que 20 possuíam imagens de plantas medicinais e 20 com descrições de seus respectivos usos terapêuticos. Todas as cartas foram elaboradas e confeccionadas na plataforma Canva, sendo as imagens das plantas medicinais produzidas com o auxílio de

ferramentas de inteligência artificial. Durante a execução, todas as cartas permaneceram embaralhadas e seguiram-se as regras do jogo da memória. Ao final da dinâmica, foi considerado vencedor o estudante que obteve o maior número de associações corretas. Observou-se que 58,3% dos participantes relataram possuir conhecimento considerável sobre plantas medicinais antes da sequência didática, enquanto 41,7% afirmaram apresentar baixo conhecimento sobre o tema. O jogo da memória também foi bem aceito, sendo considerado muito fácil por 70,8% dos participantes. Além disso, 79,2% afirmaram que as imagens facilitaram muito a identificação das plantas, e 87,5% avaliaram as descrições dos usos como totalmente claras. Quanto à assimilação do conteúdo, 62,5% dos estudantes afirmaram apresentar facilidade em relacionar as plantas medicinais aos seus respectivos usos terapêuticos. Além disso, os alunos relataram, por meio de uma lista livre, as plantas mais utilizadas por suas famílias. A babosa apresentou o maior percentual de citações (33,3%), ocupando a primeira posição, seguida pela hortelã (20,8%), que também se destacou entre as espécies mais lembradas pelos estudantes após o jogo. A avaliação geral da metodologia foi bastante satisfatória: 75% dos estudantes afirmaram que a atividade foi eficiente, enquanto 95,8% reconheceram a importância de conhecer os cuidados relacionados ao uso de plantas medicinais. Esses dados demonstram que a proposta lúdica favoreceu o engajamento, a participação e uma aprendizagem mais contextualizada sobre plantas medicinais ainda no ensino médio, o que reforça a importância de estratégias didáticas que aproximem o conhecimento científico das experiências cotidianas dos estudantes, promovendo a valorização dos saberes tradicionais e uma compreensão mais consciente sobre o uso dessas espécies.

Palavras-chave: Jogo didático. Etnobotânica. Conhecimento tradicional. Metodologias ativas.