

AS PLANTAS MEDICINAIS E OS SENTIDOS

GRIGOLETTO, Daniele¹; BERTUZZI, Tatiane²; CEREZER ULIANA, Suzi³; DURIGON, Mariana⁴

Palavras-Chave: Jogo. Botânica. Plantas medicinais.

Introdução

Despertar o interesse dos alunos aos conteúdos de botânica é um desafio para muitos professores de Ciências Biológicas. Conforme Neta *et al.* (2010) a botânica apresenta conteúdos extensos e muitas vezes complexos, onde há a necessidade expressiva da memorização de conceitos e nomes, fazendo com que os alunos tornem-se menos motivados. Desta forma, é importante que os professores procurem alternativas para gerar aulas mais instigantes e interessantes.

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio:

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. [...]

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos. (BRASIL, 2006, p. 28)

Os jogos permitem o desenvolvimento de diversas habilidades e também motivam o aluno a participar espontaneamente da aula (PEDROSO, 2009), podendo ser usados para conteúdos vistos como difíceis de ser trabalhado, por exemplo, a botânica.

Mesmo as plantas estando sempre ao nosso redor, há dificuldades de reconhecer-las como seres vivos. Ao se utilizar os cinco sentidos como elementos de mediação no processo ensino-aprendizagem, ocorre a possibilidade de uma abordagem da botânica de forma mais inclusiva, prazerosa e menos dependente dos instrumentos tradicionais de ensino (FARIA *et al.*, 2008). Sendo que, geralmente, as plantas mais atrativas aos alunos são aquelas utilizadas por eles, as quais apresentam propriedades medicinais.

¹ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Agrobiologia, Universidade Federal de Santa Maria, danielgrigoletto@hotmail.com

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Agrobiologia, Universidade Federal de Santa Maria, tatiane_bertuzzi@hotmail.com

³ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Agrobiologia, Universidade Federal de Santa Maria, suzicerezer@gmail.com

⁴ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Agrobiologia, Universidade Federal de Santa Maria, marianadurigon@hotmail.com

Baseado nisso, o objetivo deste trabalho foi utilizar o jogo, como meio de motivação para o ensino de botânica, enfatizando um conteúdo de grande interesse pelos alunos, como as plantas medicinais.

Metodologia

Esta atividade foi realizada com alunos do curso de Graduação em Ciências Biológicas – Licenciatura Plena, do Instituto Federal Farroupilha – Campus São Vicente do Sul, no dia 14 de junho de 2010.

Inicialmente, a turma foi dividida em duas equipes (Equipe A e Equipe B). Cada um dos participantes das equipes eram vendados, e procuravam identificar (nome popular) através do tato e olfato, a planta que estava sendo apresentada. A cada resposta correta, a respectiva equipe ganhava um ponto; e a cada resposta errada, a equipe adversária tinha uma chance a mais de identificar corretamente e somar pontos. Cada aluno teve sua chance de participar (individualmente) e os demais membros da equipe deviam permanecer em silêncio.

Após o acerto ou erro da identificação da planta, era apresentado a ficha contendo o nome popular e científico, juntamente com a parte utilizada e os seus usos.

Entre as plantas utilizadas, destacam-se *Achyrocline satureioides* (marcela), *Aloe vera* (babosa), *Cymbopogon citratus* (capim cidreira), *Cinnamomum zeylanicum* (canela), *Foeniculum vulgare* (funcho ou erva doce), *Mikania* sp. (guaco), *Ruta graveolens* (arruda), *Syzygium aromaticum* (cravo da Índia).

Resultados e Discussões

Constatou-se a participação de 100% dos alunos na atividade. Os participantes fizeram demasiadas perguntas e colocações referentes às plantas medicinais, relatando suas experiências. Também, alguns comentaram desconhecer o órgão vegetal utilizado como medicinal.

Conclusão

O uso de jogos para o desenvolvimento de conteúdos, como a botânica, proporcionam maior motivação dos alunos ao aprendizado, desta forma, é uma ferramenta útil e eficaz.

Referências

FARIA, R. L. de. *et al.* Aprendendo botânica através dos cinco sentidos. In: CONGRESSO NACIONAL DE BOTÂNICA, 59., 2008, Natal. **Anais eletrônicos 59º Congresso Nacional de Botânica.** Natal: SBB, 2008. Disponível em: <http://www.cb.ufrn.br/atlasvirtual/erratas/Errata_Ensino_de_Botanica.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2011.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. p. 28.

NETA, M. Estratégia didática para o ensino de botânica utilizando plantas da medicina popular. In: CONGRESSO NORTE-NORDESTE DE PESQUISA E INOVAÇÃO, 5., 2010, Maceió. **Anais eletrônicos V Congresso Norte-Nordeste de Pesquisa e Inovação.** Maceió: IFAL, 2010. Disponível em: <<http://connepi.ifal.edu.br/ocs/index.php/connepi/CONNEPI2010/paper/view/1350/896>>. Acesso em: 22 ago. 2011.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE, 9., 2009, Curitiba. **Anais eletrônicos IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE.** Curitiba: PUCPR, 2009. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2011.