







VIVÊNCIAS LÚDICAS COM PLANTAS MEDICINAIS: PRESERVANDO SABERES ANCESTRAIS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA LAGOA DOS ANJOS

PLAYFUL EXPERIENCES WITH MEDICINAL PLANTS: PRESERVING ANCESTRAL KNOWLEDGE OF THE LAGOA DOS ANJOS QUILOMBOLA COMMUNITY

Luziane Neves Martins¹ , Camila Vitoria Costa Ferreira² , Fernanda da Silva Santos³ , Leonor Neves Martins⁴ , Robert Oliveira da Silva⁵ , Daniele de Brito Trindade⁶ 

¹ Licencianda em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus Guanambi*. *Autora correspondente: luzianeneves.martins@gmail.com.

² Licencianda em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus Guanambi*.

³ Licencianda em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus Guanambi*.

⁴ Licencianda em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus Guanambi*.

⁵ Licenciando em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus Guanambi*.

⁶ Doutora em Estatística pela Universidade Federal de Pernambuco. Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus Guanambi*.

Recebido: 06/10/2025 - Revisado: 01/03/2026 - Aceito: 22/03/2026 - Publicado: 09/05/2026

RESUMO: O presente artigo analisa o desenvolvimento e os resultados da oficina “O Lúdico e o Saber: Folhas que Guardam Memórias e Ancestralidade do Quilombo Lagoa dos Anjos”, que teve como propósito valorizar e preservar os saberes tradicionais quilombolas relacionados às plantas medicinais. A pesquisa, de natureza qualitativa e caráter descritivo, foi desenvolvida durante o VIII Encontro Meio Ambiente em Discussão (MAD), realizado nos dias 08 e 09 de setembro de 2025, no Instituto Federal Baiano, *Campus Guanambi*. A metodologia envolveu a criação e aplicação de quatro jogos educativos - Jogo da Memória: Plantas Medicinais, Quiz Sensorial: Cheiro e Sabor, Quem sou eu? e Bingo das Plantas Medicinais - elaborados em formatos físico e digital, fundamentados em metodologias ativas e práticas participativas. Participaram da oficina estudantes dos cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas e Química, que interagiram de forma colaborativa e dinâmica com as atividades propostas. A avaliação, realizada por meio de questionário estruturado, indicou elevado engajamento dos participantes, ampliação do conhecimento científico e reconhecimento da relevância dos saberes tradicionais. Os resultados demonstram que o uso da ludicidade como estratégia pedagógica favorece a aprendizagem significativa e o diálogo entre ciência e cultura, contribuindo para a preservação do conhecimento ancestral e o fortalecimento da identidade quilombola. Dessa forma, o estudo evidencia o potencial dos jogos lúdicos como instrumentos inovadores de educação científica, ambiental e cultural.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação ambiental. Ancestralidade. Metodologias participativas. Biodiversidade local.



ABSTRACT: This article analyzes the development and results of the workshop “Playfulness and Knowledge: Leaves that Hold Memories and Ancestry of the Quilombo Lagoa dos Anjos”, which aimed to value and preserve traditional quilombola knowledge related to medicinal plants. The research, qualitative in nature and descriptive in character, was carried out during the 8th Environmental Debate Meeting (MAD), held on September 8th and 9th, 2025, at the Instituto Federal Baiano, *Campus Guanambi*. The methodology involved the creation and application of four educational games - Memory Game: Medicinal Plants, Sensory Quiz: Smell and Taste, Who Am I?, and Medicinal Plants Bingo - designed in both physical and digital formats, grounded in active methodologies and participatory practices. Students from the Biological Sciences and Chemistry degree programs participated in the workshop, engaging collaboratively and dynamically in the proposed activities. The evaluation, conducted through a structured questionnaire, indicated high participant engagement, an increase in scientific knowledge, and recognition of the importance of traditional wisdom. The results demonstrate that the use of playfulness as a pedagogical strategy promotes meaningful learning and strengthens the dialogue between science and culture, contributing to the preservation of ancestral knowledge and the reinforcement of quilombola identity. Thus, the study highlights the potential of educational games as innovative tools for scientific, environmental, and cultural education.

Keywords: Playfulness. Environmental education. Ancestry. Participatory methodologies. Local biodiversity.

INTRODUÇÃO

O uso de plantas medicinais é uma prática cultural e terapêutica presente desde os povos antigos e transmitida de geração em geração, especialmente entre comunidades tradicionais. No Brasil, a riqueza da biodiversidade aliada à diversidade cultural sustenta um vasto conhecimento popular sobre espécies vegetais com finalidades terapêuticas (Brasil, 2006). Nesse sentido, destaca-se a comunidade quilombola Lagoa dos Anjos, localizada na zona rural do município de Candiba (BA), que mantém viva a tradição do uso das ervas medicinais.

Foi nesse contexto que surgiu o projeto “Mãos que Cultivam: valorização e preservação do conhecimento ancestral das plantas medicinais da Comunidade Quilombola Lagoa dos Anjos”, desenvolvido com o propósito de reconhecer, valorizar e difundir os saberes tradicionais quilombolas relacionados às plantas medicinais. Ao longo do projeto, a equipe realizou o mapeamento das espécies utilizadas pela comunidade, registrando não apenas seus benefícios terapêuticos, mas também suas contraindicações, de modo a articular a sabedoria popular com o conhecimento científico.





Considerando que os saberes ancestrais sobre plantas medicinais vêm sendo ameaçados pela modernidade e pela perda das tradições orais, torna-se essencial promover ações educativas que valorizem a ancestralidade e preservem esse patrimônio imaterial. Nesse contexto, a ludicidade surge como uma estratégia pedagógica efetiva para aproximar Ciência e Cultura, fortalecendo o diálogo entre saberes. Como destacam Neves, Albuquerque e Yamaguch (2020, p. 3), “o ensino aplicado utilizando técnicas lúdicas contribui com uma aprendizagem colaborativa de saberes, com interação interpessoal e desenvolvimento de trabalho em grupo e capacidade de liderança”.

Seguindo essa perspectiva, os conhecimentos levantados sobre as plantas medicinais cultivadas no Quilombo Lagoa dos Anjos foram transformados em jogos educativos adaptados, com o objetivo de tornar o aprendizado acessível e envolvente para diferentes públicos. Essa metodologia foi aplicada em uma oficina realizada durante o evento VIII Encontro Meio Ambiente em Discussão (MAD), no turno noturno, com discentes da graduação, despertando grande interesse e participação.

Desse modo, este trabalho apresenta a experiência de uma oficina lúdica sobre as ervas medicinais, reafirmando a importância do diálogo entre ciências e cultura tradicional e destacando como estratégias pedagógicas inovadoras podem contribuir para a preservação do conhecimento ancestral e para a formação de cidadãos mais conscientes e engajados com a valorização da diversidade cultural e científica.

Comunidades Quilombolas e seus saberes ancestrais

Os quilombolas não apenas conquistaram sua liberdade, mas também mantiveram suas culturas vivas até os dias atuais, preservando tradições, saberes e costumes que seguem vibrantes (Munanga, 2006; Reis, 1996). Nas comunidades quilombolas, as plantas medicinais desempenham um papel crucial na cura de enfermidades e na manutenção da saúde, fortalecendo tanto a imunidade quanto a identidade cultural (Albuquerque, 2005).





Nesse contexto, o Quilombo Contemporâneo Lagoa dos Anjos, certificado pela Fundação Cultural Palmares em 2011, preserva práticas ligadas à ancestralidade africana e ao manejo sustentável da Caatinga, configurando-se como guardião de um patrimônio ambiental e cultural de grande relevância.

As plantas medicinais, para as comunidades quilombolas, representam muito mais do que simples recursos terapêuticos; são ícones de identidade cultural, resistência e sustentabilidade ambiental. Seu uso constitui uma prática ancestral que contribui tanto para o cuidado com a saúde quanto para a preservação da cultura afro-brasileira.

De acordo com Maciel *et al.* (2002), as plantas medicinais, além de recursos terapêuticos, são parte da identidade e da história de muitos povos, representando práticas tradicionais de cuidado e de transmissão de saberes. Além disso, a herança botânica e agrícola desenvolvida pelos escravizados, transmitida oralmente de geração em geração, permanece presente nas práticas quilombolas contemporâneas (Carney, 2004).

Dessa forma, o estudo evidencia que as plantas medicinais não são apenas elementos da natureza, mas instrumentos de resistência, cuidado e pertencimento. Assim fortalecem o elo entre o passado e o presente, reafirmando o papel das comunidades quilombolas na preservação da biodiversidade e da cultura brasileira.

Portanto, valorizar esses saberes tradicionais significa reconhecer a importância da memória coletiva e do conhecimento empírico na construção de práticas sustentáveis de saúde, fortalecendo o diálogo entre ciência e cultura popular e garantindo a continuidade desses saberes para as futuras gerações.

O projeto “Mãos que Cultivam” e a construção de pontes entre tradição e ciência

“Mãos que Cultivam: valorização e preservação do conhecimento ancestral das plantas medicinais da Comunidade Quilombola Lagoa dos Anjos” é um Projeto de Curricularização da Extensão (PCE), vinculado ao curso de





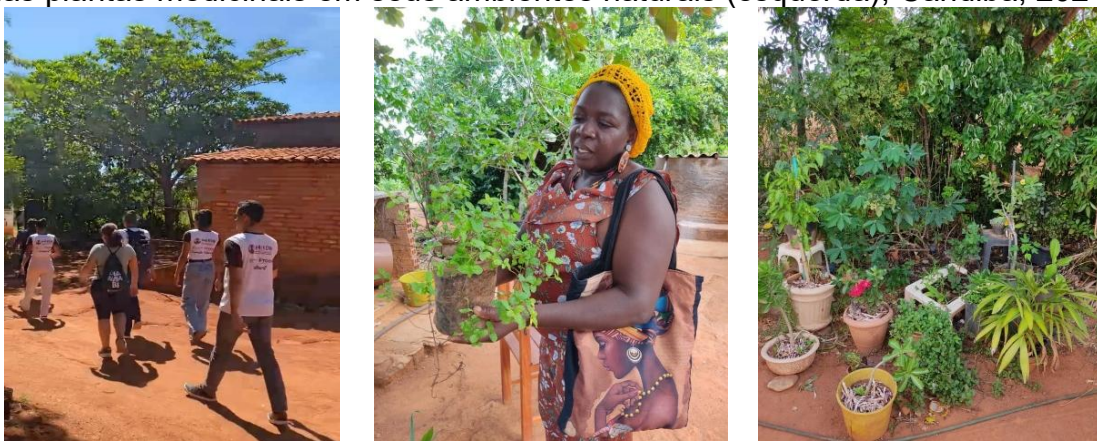
Licenciatura de Ciências Biológicas do Instituto Federal Baiano, *Campus Guanambi* e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (parecer nº 7.352.905).

O principal objetivo é promover a valorização e a disseminação do conhecimento ancestral sobre plantas medicinais do Quilombo Lagoa dos Anjos, localizado no município de Candiba-BA, através de ações extensionistas que integram pesquisa e ensino, fortalecendo a conexão entre saberes tradicionais e práticas sustentáveis, e contribuindo para a preservação cultural e ambiental.

Entre as ações desenvolvidas, destacam-se o levantamento histórico-cultural da comunidade e a catalogação das espécies medicinais utilizadas pelos moradores, reconhecendo a flora local como riqueza socioambiental e fonte de alternativas sustentáveis para a convivência com o semiárido.

A Caminhada Agroecológica (Figura 1 - direita), realizada em dezembro/2024 e conduzida por Luciene Alves dos Santos Silva, conhecida carinhosamente como tia Lyô (Figura 1 - centro), constituiu um momento marcante de aprendizado e vivência. A atividade permitiu observar as plantas medicinais em seus ambientes naturais (Figura 1 - esquerda), compreender seus usos e modos de preparo, e refletir sobre a importância da preservação da biodiversidade para a saúde e o bem-estar coletivo.

Figura 1. A Caminhada Agroecológica: registro da caminhada (direita), Luciene Alves dos Santos Silva (tia Lyô) conduzindo a atividade (centro) e observação das plantas medicinais em seus ambientes naturais (esquerda), Candiba, 2024.



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2025.





O projeto também promoveu mostras científicas em escolas públicas do Território Sertão Produtivo (BA), envolvendo licenciandos em Ciências Biológicas em atividades formativas que integraram preservação da biodiversidade, valorização cultural e desenvolvimento sustentável. As ações incluíram exposição de plantas medicinais da comunidade quilombola (Figura 2 - direita), degustação de chás, práticas de plantio (Figura 2 - centro) e produção de materiais educativos (Figura 2 - esquerda), proporcionando experiências sensoriais e de aprendizagem significativa. Durante a 21ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT), as mostras ampliaram o diálogo e o intercâmbio, atingindo diferentes municípios da região.

Figura 2. Mostras científicas em escolas do Território Sertão Produtivo: exposição de plantas medicinais da comunidade quilombola (direita), práticas de plantio (centro) e produção de materiais educativos (esquerda), 2025.



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2025.

Metodologias ativas e jogos lúdicos: fundamentos para a aprendizagem significativa

Nos últimos anos, o cenário educacional tem passado por mudanças significativas, sobretudo na forma como o conhecimento é construído e compartilhado em sala de aula. Diversos estudos apontam que o modelo tradicional, centrado no professor como detentor do saber e no aluno como mero receptor de informações, já não atende de maneira efetiva às necessidades de aprendizagem dos estudantes.





Nesse contexto, ganham espaço as metodologias ativas, que deslocam o foco para o estudante, estimulando maior engajamento, autonomia e protagonismo no processo formativo. Essa mudança é especialmente relevante nas Ciências Exatas e Biológicas, áreas em que o ensino tradicional, frequentemente baseado em abstrações, gera dificuldades na compreensão e na aplicação prática dos conceitos.

“A educação tradicional, que se caracteriza pela sua ênfase na transmissão de conteúdos prontos e acabados, trata o aluno como um receptor passivo de informações, desconsiderando suas próprias experiências e conhecimentos prévios” (Freire, 1996, p. 41). Nessa perspectiva, as aulas expositivas assumem o papel central, estruturadas de forma linear e seguindo cronogramas rígidos, o que limita o diálogo e a interação significativa entre professor e estudante.

Com o intuito de superar essas limitações, surgem as metodologias ativas. As Metodologias Ativas de aprendizagem começaram a ganhar destaque a partir da década de 1990, quando novas propostas pedagógicas passaram a questionar os modelos tradicionais de ensino. Nesse contexto, educadores como Eric Mazur contribuíram para difundir práticas que valorizam a autonomia do estudante e colocam o discente como protagonista do processo educativo. O princípio central dessas metodologias é justamente deslocar o foco da transmissão de conteúdo pelo professor para a construção ativa do conhecimento pelo aluno, que assume maior responsabilidade sobre sua própria aprendizagem (Bartolomeu; Silva; Lozza, 2017).

Seguindo essa mesma linha, Santos Júnior (2023) descreve as metodologias ativas como abordagens pedagógicas que posicionam o aluno no centro do processo de aprendizagem, favorecendo sua participação ativa e envolvente. Diferentemente do modelo tradicional, que atribui ao professor a função principal de transmissor do conhecimento, essas metodologias tornam o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo.





Assim, o objetivo das metodologias ativas é justamente aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes, tornando o aprendizado mais relevante, ao mesmo tempo em que promove a experimentação, a resolução de problemas reais, a realização de atividades práticas e a participação em discussões coletivas (Bacich; Moran, 2018). Como enfatiza Freire (1996), trata-se de substituir a simples assimilação de informações pela vivência de experiências que resultam em maior compreensão e aplicabilidade do conhecimento.

Entre as estratégias que se inserem nesse movimento, os jogos lúdicos destacam-se como recurso pedagógico apropriado na promoção tanto do aprendizado quanto no engajamento dos alunos em diferentes níveis de ensino. Ao incorporar elementos de jogo, esses instrumentos contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, com especial relevância nas Ciências Exatas e Biológicas, tradicionalmente marcadas pela dificuldade de assimilação de conteúdos abstratos.

O jogo é uma atividade que promove a interação do estudante e o desenvolvimento de atitudes e habilidades como a observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisões, argumentação e organização, pois faz com que eles experienciem aplicando o que sabem e o que estão aprendendo, e, dependendo dos objetivos dos professores e de sua forma de aplicar, os resultados podem ser exitosos (Martins, 2018, p. 15).

Nesse sentido, os jogos lúdicos aplicados ao ensino das Ciências Exatas e Biológicas proporcionam um ambiente de aprendizagem mais leve e motivador, sem perder o rigor acadêmico, favorecendo tanto a apropriação de conteúdos teóricos quanto a vivência prática. Ao integrarem esse recurso ao currículo, os professores ampliam as possibilidades de aprendizagem, transformando a sala de aula em um espaço mais significativo, interativo e alinhado às demandas contemporâneas. Além de aprimorar o desempenho acadêmico, essas práticas contribuem para a formação de habilidades essenciais no século XXI, como o pensamento crítico, a tomada de decisão e a resolução de problemas.





METODOLOGIA

A oficina “O Lúdico e o Saber: folhas que guardam memórias e ancestralidade do Quilombo Lagoa dos Anjos” foi desenvolvida no âmbito do VIII Encontro Meio Ambiente em Discussão (MAD), no dia 08 de setembro de 2025, no Instituto Federal Baiano, *Campus Guanambi*. O objetivo central da oficina foi valorizar os saberes tradicionais relacionados às plantas medicinais utilizadas pela comunidade quilombola Lagoa dos Anjos, promovendo o diálogo entre ciência e cultura ancestral por meio de estratégias pedagógicas lúdicas, interativas e sensoriais.

A oficina foi destinada a discentes da graduação, principalmente dos cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas e Química, e contou com a participação voluntária de estudantes interessados em vivenciar práticas de educação socioambiental e de valorização cultural.

A metodologia adotada integrou os princípios das metodologias ativas, colocando os participantes como protagonistas do aprendizado (Bartolomeu; Silva; Lozza, 2017; Santos Júnior, 2023). Para isso, foram utilizadas atividades lúdicas que favorecessem o engajamento, a interação e a aprendizagem significativa sobre as plantas medicinais, articulando conhecimentos científicos e populares.

Foram elaborados quatro jogos educativos em formatos físico e digital, que integraram diferentes estratégias de aprendizagem lúdica. O “Jogo da Memória: Plantas Medicinais” permitiu aos participantes associar a imagem e o nome popular da planta, utilizando cartas compostas por pares, para estimular a memorização, o reconhecimento visual e o debate sobre os usos de cada espécie.

O “Quiz Sensorial: Cheiro e Sabor” explorou o olfato e o paladar, possibilitando que os participantes identificassem folhas e infusões de plantas medicinais, registrando suas respostas em fichas individuais. Ao final da atividade, discutiram-se os usos terapêuticos, culturais e ambientais das espécies. Já o jogo “Quem sou eu?” desafiou os participantes a adivinhar a





planta a partir de pistas sobre suas características e aplicações medicinais, promovendo atenção, dedução e reflexão acerca dos saberes locais.

Por fim, o “Bingo das Plantas Medicinais” utilizou cartelas ilustradas para engajar os participantes de forma dinâmica e colaborativa, reforçando o reconhecimento visual, a memorização e a interação entre os participantes, consolidando de maneira lúdica o conhecimento adquirido sobre as espécies estudadas.

Além dos jogos, a oficina contou com apresentações sobre a origem, cultivo e uso das plantas medicinais na comunidade, enfatizando a relação entre saúde, cultura e preservação ambiental. Cada atividade foi acompanhada de momentos de debate, permitindo que os participantes compartilhassem experiências, esclarecessem dúvidas e refletissem sobre a importância da conservação dos saberes tradicionais.

Para avaliar a percepção dos participantes em relação à oficina, foi aplicado um questionário estruturado com perguntas relacionadas ao uso cotidiano de plantas medicinais, à contribuição da oficina para o conhecimento científico, à percepção sobre a aprendizagem e à avaliação do caráter lúdico das atividades. Os dados coletados foram analisados de forma quantitativa, gerando gráficos que evidenciam o engajamento, o aproveitamento e a aceitação das metodologias lúdicas pelos participantes.

A análise dos resultados considerou tanto o impacto das atividades lúdicas na aprendizagem quanto o fortalecimento da valorização da cultura quilombola e dos saberes tradicionais. As informações obtidas permitiram refletir sobre o potencial do lúdico como instrumento pedagógico, alinhado às metodologias ativas e à promoção de práticas sustentáveis no semiárido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina foi estruturada em etapas que uniram momentos expositivos, de diálogo e atividades práticas mediadas por jogos educativos. Para evidenciar como as atividades lúdicas possibilitaram a vivência dos saberes tradicionais





sobre plantas medicinais, o engajamento dos participantes e a percepção sobre a importância da preservação do conhecimento ancestral, esta seção apresenta os resultados da oficina “O Lúdico e o Saber”, destacando tanto o desenvolvimento dos jogos educativos quanto as respostas obtidas por meio do questionário aplicado aos participantes.

A oficina, ministrada no período noturno na sala 5 do PAV III do Instituto Federal Baiano, Campus Guanambi, contou com a participação de 10 discentes matriculados nos cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas e Licenciatura em Química.

Criação e implementação de jogos lúdicos para aprendizagem sobre plantas medicinais

Os materiais utilizados na oficina foram elaborados nos formatos físico e digital, permitindo diferentes formas de interação com os participantes. O Jogo da Memória das Plantas (Figura 3 - esquerda) teve como objetivo associar a imagem e nome popular de diferentes espécies, estimulando a memorização e o reconhecimento visual.

Figura 3. Etapas da atividade “Jogo da Memória: Plantas Mediciniais”: ilustração das cartas com fotos e nomes das espécies (esquerda), dinâmica de formação de pares (centro) e integração entre ludicidade, aprendizagem significativa e valorização dos saberes tradicionais (direita). Guanambi, 2025.



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2025.

Para isso, foram confeccionadas cartas com folha de ofício e colada no papel cartão formando pares, ilustradas com fotos das plantas e seus respectivos nomes. Antes da execução da atividade foi apresentado uma explicação sobre as plantas, seus benefícios e contraindicações. Durante a atividade, as cartas





eram dispostas viradas para baixo, e cada participante virava duas cartas por vez na tentativa de formar os pares correspondentes. Vencia a equipe que conseguisse formar o maior número de pares (Figura 3 - centro). Promovendo assim, o fortalecimento dos saberes tradicionais e a aprendizagem de forma lúdica e interativa (Figura 3 - direita).

O “Quiz Sensorial: descobrindo aromas e sabores” possibilitou a exploração olfativa (Figura 4 - esquerda) e gustativa (Figura 4 - centro), promovendo experiências sensoriais com folhas das plantas medicinais, permitindo que os participantes reconhecessem aromas, sabores e suas aplicações tradicionais. Para a atividade, foi utilizado as próprias plantas (Figura 4 - esquerda), permitindo aos participantes reconhecerem seus aromas e sabores de maneira direta e prática.

Figura 4. Etapas da atividade “Quiz Sensorial: descobrindo aromas e sabores”: reconhecimento das plantas medicinais pelo olfato (esquerda), pelo paladar (centro) e utilização das próprias plantas para exploração sensorial (direita). Guanambi, 2025.



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2025.

Durante o jogo, os participantes cheiravam ou provavam pequenas porções das folhas das plantas, tentavam identificar cada espécie. Cada acerto valia um ponto para a equipe, promovendo aprendizagem sensorial e valorização dos saberes tradicionais de forma lúdica e interativa.

No jogo “Quem sou eu?”, os participantes precisavam adivinhar a planta medicinal a partir de pistas sobre suas características e usos terapêuticos,





utilizando uma roleta (Figura 5 - esquerda) e banners ilustrativos com diferentes espécies (Figura 5 - centro). A cada acerto, a equipe acumulava pontos, estimulando a observação, o raciocínio e o compartilhamento de conhecimentos tradicionais.

Figura 5. Etapas das atividades “Quem sou eu?” e “Bingo das Plantas Medicinais”: roleta com as plantas medicinais (esquerda), banner (centro), e cartelas de nomes das plantas (direita).



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2025.

Já o “Bingo das Plantas Mediciniais” explorou as espécies de forma dinâmica e participativa, por meio de cartelas contendo os nomes das plantas (Figura 5 - direita). As palavras eram sorteadas por uma roleta, e os participantes marcavam em suas cartelas as plantas correspondentes. Vencia aquele que completasse toda a cartela, em um clima de descontração e aprendizado coletivo.

Ambas as atividades proporcionaram intensa interação entre os participantes, favorecendo a aprendizagem lúdica e o reconhecimento dos saberes tradicionais da comunidade quilombola Lagoa dos Anjos.

Resultados da avaliação da oficina: percepção dos participantes sobre os jogos lúdicos

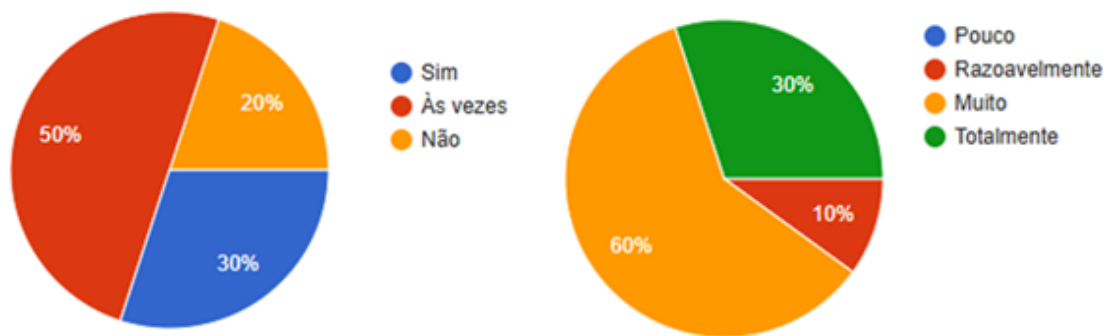
Durante a oficina, foi aplicado um questionário com diferentes perguntas relacionadas às atividades desenvolvidas, possibilitando avaliar tanto o engajamento dos participantes quanto a percepção sobre os saberes tradicionais das plantas medicinais. Uma das questões buscava identificar se essas plantas





são utilizadas no cotidiano dos participantes. Conforme ilustrado na Figura 6 (esquerda), a maioria (50%) relatou utilizá-las apenas ocasionalmente, enquanto 30% afirmaram fazer uso frequente. Entre os que fazem uso, destacaram-se espécies como capim-santo, hortelã, boldo, mastruz e poejo.

Figura 6. Utilização das plantas medicinais no cotidiano dos participantes (esquerda) e percepção sobre a contribuição da oficina para o conhecimento científico sobre plantas medicinais (direita). Guanambi, 2025.



Fonte: Autores, 2025

O questionário também avaliou a contribuição da oficina para o conhecimento científico dos participantes. A figura 6 (direita) mostra que 60% afirmaram que a oficina contribuiu muito para ampliar seu conhecimento sobre plantas medicinais, 30% declararam que contribuiu totalmente e apenas 10% indicaram contribuição razoável, evidenciando a eficácia da metodologia adotada na promoção de aprendizagem significativa.

No que se refere à percepção sobre o impacto da atividade no aprendizado, A figura 7 (esquerda) indica que 40% dos respondentes avaliaram a contribuição como razoável, outros 40% como elevada e 20% como total. Esse equilíbrio de percepções demonstra que, embora a maioria reconheça impacto positivo, ainda existe variação quanto ao nível de aproveitamento individual.

Já em relação ao caráter lúdico das atividades, Figura 7 (direita) revela que 66,7% dos participantes consideraram que a oficina contribuiu muito para o aprendizado, 22,2% avaliaram como razoável e 11,1% como total. Esses dados enfatizam a relevância de metodologias diferenciadas e ativas no processo de





ensino e aprendizagem, promovendo não apenas o aprendizado científico, mas também a socialização entre os participantes.

Figura 7. Percepção dos participantes sobre a contribuição da atividade para o aprendizado (esquerda). Avaliação dos participantes em relação ao caráter lúdico no processo de ensino – aprendizado (direita). Guanambi, 2025.



Fonte: Autores, 2025

Os resultados obtidos evidenciam que as oficinas e atividades lúdicas favoreceram a construção de conhecimentos, ao mesmo tempo em que estimularam o engajamento e a interação dos participantes. Como destacam Neves, Albuquerque e Yamaguch (2020, p. 11), “o lúdico demonstrou ser um método interessante para ser utilizado como ferramenta de ensino e de aprendizagem [...] por proporcionar momentos de entretenimento e descontração aliados à busca pelo aprimoramento de saberes”. Nesse sentido, a experiência reafirma o potencial das metodologias lúdicas para valorizar conhecimentos ancestrais, fortalecer a consciência sobre práticas sustentáveis e ampliar a compreensão científica sobre as plantas medicinais no contexto do semiárido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oficina sobre ervas medicinais demonstrou a importância de estratégias de ensino que superem o modelo tradicional, centrado apenas na exposição de conteúdos pelo professor. As metodologias ativas mostraram-se efetivas para tornar o aprendizado mais dinâmico, promovendo o envolvimento prático e significativo dos participantes.





Por meio de atividades interativas e colaborativas, os estudantes assumiram papel ativo na construção do conhecimento, dialogando, experimentando e refletindo sobre os usos das plantas medicinais. Os jogos lúdicos aplicados integraram saberes tradicionais e científicos, favorecendo a aprendizagem colaborativa, estimulando o interesse, fortalecendo a identidade quilombola e potencializando a memória coletiva associada às espécies estudadas.

A ludicidade mostrou-se um recurso apropriada para aproximar diferentes públicos da Ciência e da Cultura Popular, promovendo a preservação de práticas ancestrais e incentivando a reflexão sobre o uso sustentável da biodiversidade. Assim, o projeto “Mãos que Cultivam” contribui para a valorização do patrimônio imaterial e amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem, articulando tradição e inovação em um processo coletivo de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, U. P. **Etnobotânica**: uma abordagem teórica e metodológica. Recife: NUPEEA, 2005.
- BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: Uma abordagem teórico-prática. Penso Editora, 2018. p. 16. Disponível em: https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2392/mod_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rico-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5B%20Lilian%5D%20CAP%20SELECIONADOS.pdf. Acesso em: 29 set. 2025.
- BARTOLOMEU, T. F.; SILVA, H. Z. S. da; LOZZA, S. L. **Metodologias ativas: um caminho para inovar as práticas pedagógicas**. Caderno PAIC, v. 18, n. 1, p. 560-574, 2017. Disponível em: <https://cadernopaic.fae.edu/cadernopaic/article/view/247>. Acesso em: 29 set. 2025.
- BRASIL. Ministério da Saúde Decreto nº 5.813, de 22 de junho de 2006. Aprova a **Política Nacional de Plantas Medicinais e Fitoterápicos**. e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 jun. 2006.
- CARNEY, J. A. **Black Rice**: the African Origins of Rice Cultivation in the Americas. Cambridge: Harvard University Press, 2004.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.





MACIEL, M. A. M. *et al.* Plantas medicinais: a necessidade de estudos multidisciplinares. **Química Nova**, v. 25, n. 3, p. 429-438, 2002. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0100-40422002000300016>.

MARTINS, L. Jogos didáticos como metodologia ativa no ensino de ciências. 2018. 77 p. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Licenciatura em Ciências da Natureza com Habilitação em Física) – Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Jaraguá do Sul, Jaraguá do Sul, 2018.

MUNANGA, K. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra**. Petrópolis: Vozes, 2006.

NEVES, B. F.; ALBUQUERQUE, F. L.; YAMAGUCH, K. K. L. Jogos lúdicos como ferramenta avaliativa no ensino de Ciências. **Revista Profissão Docente**, Uberaba-MG, v. 20, n. 45, p. 1-13, set./dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.31496/rpd.v20i45.1380>.

REIS, J. J. **Quilombo de Palmares: história e memória**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SANTOS JÚNIOR, A. C. P. Gamificação em ambiente virtual de aprendizagem: uma experiência de utilização na formação continuada de professores do ensino superior EAD. **RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218**, v. 4, n. 3, p. e432814-e432814, 2023. DOI: <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i3.2814>.

