

## DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA APRENDIZAGEM SOBRE PLANTAS MEDICINAIS E TÓXICAS

BEATRIZ BOHNS PRUSKI<sup>1</sup>; TIANE LERM RODRIGUES<sup>2</sup>; CLAITON LEONETI LENCINA<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – biapruski@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – tianelrodrigues@hotmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – claiton.lencina@ufpel.edu.br

### 1. INTRODUÇÃO

A utilização de plantas com fins terapêuticos é uma das mais antigas formas de prática medicinal da humanidade. No início da década de 1990, a Organização Mundial de Saúde (OMS) divulgou que 65-80% da população dos países em desenvolvimento dependiam das plantas medicinais como única forma de acesso aos cuidados básicos de saúde (AKERELE, 1993).

Ainda hoje nas regiões mais pobres do país e até mesmo nas grandes cidades brasileiras, plantas medicinais são comercializadas em feiras livres, mercados populares e encontradas em quintais residenciais. As observações populares sobre o uso e a eficácia de plantas medicinais contribuem de forma relevante para a divulgação das virtudes terapêuticas dos vegetais, prescritos com frequência, pelos efeitos medicinais que produzem, apesar de não terem seus constituintes químicos conhecidos (AMOROZO, M.C.M., 2001). Dessa forma, usuários de plantas medicinais de todo o mundo, mantém em voga a prática do consumo de fitoterápicos, colocando em prática informações que foram acumuladas durante séculos. De maneira indireta, este tipo de cultura medicinal desperta o interesse de pesquisadores em estudos envolvendo áreas multidisciplinares, como por exemplo botânica, farmacologia e fitoquímica, que juntas enriquecem os conhecimentos sobre a inesgotável fonte medicinal natural: a flora mundial (VEIGA JUNIOR et al., 2005).

Apesar da reconhecida riqueza da nossa flora grande parcela da população ainda desconhece suas propriedades medicinais assim como seus riscos e toxicidade de utilização. Dessa maneira, o objetivo do trabalho é a busca de um método de ensino, lúdico e atraente, que contribua na divulgação e compreensão da importância do amplo conhecimento da população sobre plantas medicinais como ferramenta de manutenção da saúde.

### 2. METODOLOGIA

Foi construído um jogo de tabuleiro, onde foram simuladas importantes florestas mundiais e varias espécies notáveis de plantas. Estes dados foram relacionados a importantes personagens da nossa civilização de acordo com acontecimentos históricos que os ligavam. Todos estes dados estão representados por cartas plásticas que serão distribuídas aos jogadores. Estes terão como objetivo final descobrir qual dos oito lugares, qual das oito plantas e qual dos oito personagens está envolvido no acontecimento desconhecido pelos investigadores (jogadores) de sua morte por intoxicação.

Quando um dos jogadores achar que desvendou o crime, este deve fazer uma acusação, na qual diz em definitivo quem é a vítima, qual a planta, e em qual local ocorreu o envenenamento. O acusador deve verificar as cartas contidas no

envelope, mas em segredo. Caso ele tenha acertado, será o vencedor do jogo. Se errar, estará eliminado, podendo apenas desmentir o palpite dos outros participantes.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Optou-se por desenvolver um trabalho deste tipo, para facilitar o aprendizado dos alunos sobre plantas medicinais e tóxicas, aliada a conhecimentos históricos.

Para iniciar o jogo, deve-se ter no mínimo três participantes e no máximo seis. Com o objetivo de desvendar a vítima, qual planta utilizada e o local do envenenamento.

O tabuleiro é representado com 8 diferentes locais e caminhos que interligam esses locais. Além disso, existe uma estação “saída” – onde começa o jogo - e um espaço para colocar o envelope confidencial. Cada local, contém uma “porta de entrada” a qual permite a entrada naquele local.

No começo do jogo, 3 cartas (suspeito, planta e local) são selecionadas aleatoriamente e colocadas em um envelope confidencial, para que ninguém as veja. Estas cartas revelarão, a identidade da vítima, a planta usada e o local onde aconteceu o envenenamento. O restante das cartas são distribuídas aos participantes.

O jogador que jogar o dado e tirar o maior número, começa o jogo, seguido pelos demais jogadores à esquerda. Todos deverão começar na estação “saída”. Na mesma jogada, pode-se andar para frente, para trás, para os lados e para a diagonal desde que não volte para o espaço de onde saiu. Se houver outro peão no caminho, desvie, usando os espaços dos lados. Dois peões não podem ocupar o mesmo espaço. Um local, entretanto, pode ser ocupado por qualquer número de peões. Para entrar no local deverá chegar, pelo menos, até a “porta de entrada” do local escolhido. Quando chegar no local escolhido, na mesma jogada, obrigatoriamente, deverá dar-se um palpite dizendo a vítima (e deslocando o peão que a representa para o local do envenenamento, o qual deve ser o mesmo onde se está) e com qual planta.

Durante o jogo, um jogador por vez palpita, após jogar o dado e progredir no tabuleiro de acordo com número sorteado, quais as três cartas que ele acha que está no envelope. Os outros participantes devem desmentir o palpite, exibindo uma das cartas que faça parte do palpite, provando que tal carta não pode estar no envelope. A carta deve ser mostrada apenas a quem palpitou.

O peão que foi deslocado para um local por causa do palpite, não volta para o local onde estava antes. O jogador que está com esse peão pode, na sua vez de jogar, dar um palpite no mesmo local, sem precisar sair nem jogar o dado. Se ele não quiser, joga o dado e sai do local normalmente.

Não pode ficar no mesmo local por duas jogadas seguidas. Se no próximo palpite quiser repetir o local, o jogador terá que sair em uma rodada e voltar na outra.

À medida que forem sendo dados palpites, anotar no bloco de anotações, quais as vítimas, locais e plantas que não podem ser a solução do caso, conforme as cartas estão sendo mostradas pelos outros jogadores. Pode-se também inventar outras marcações para outras informações que forem descobertas durante o jogo.

Quando o jogador tiver certeza de ter resolvido o crime, na sua vez, pode fazer a acusação. Porém, cada jogador só pode fazer uma acusação. Para fazê-la, pode-se estar em qualquer local, não precisa ser o mesmo da acusação.

Ganha o jogo, aquele que acertar as três cartas que estarão no envelope confidencial.

#### 4. CONCLUSÕES

Conclui-se que depois do jogo ter sido apresentado e jogado em sala de aula, obteve-se uma ótima aceitação por parte dos alunos da disciplina de Farmacognosia I (2016/1), por auxiliar no aprendizado de conhecimentos relacionados com a disciplina de uma forma dinâmica e possibilitando a aquisição de novos conhecimentos. A comercialização de um jogo como estaseria a concretização de uma ideia fácil e que, acima de tudo, proporcionaria conhecimento em áreas distintas, e sobre tudo no uso e riscos associados às plantas medicinais, para toda população.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AKERELE, O. Summary of WHO guidelines for assessment of herbal medicines. **Herbal Gram**, v.28, p.13-19, 1993.

AMOROZO, M. C.M.; GELY, A. Uso e diversidade de Plantas Medicinais em Santo Antônio do Leverger, MT, Brasil. **Acta Botânica Brasilica**, São Paulo, v.16, n.2, p.189-203, 2002.

JUNIOR, V.F.V.; PINTO, A.C.; MACIEL, M.A.M. Plantas medicinais: Cura segura?. **Química nova**, v.28, n.3, p.519-528, 2005.

PIRES, M.T.C.; FREIRE, A.C.M.; MEDEIROS FILHO, J.G.; Toxicidade de plantas medicinais na terapêutica infantil. **Revista Brasileira de Ciência e Saúde**, v.1, n.3, p.45-52, 1997.