

8º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

BRINCANDO E APRENDENDO A IDENTIFICAR AS PLANTAS MEDICINAIS COM O JOGO DA MEMÓRIA

Pedro Rogério Soares Fiths¹

Samara Colaoto Herreiro¹

Maria Júlia Maria Camillo Silva¹

Joziane Alves dos Santos²

Maria Auxiliadora Milaneze Gutierre³

O projeto “Brincando e Aprendendo Ciências com Jogos” tem como principal objetivo estimular o conhecimento dos visitantes do Mudi (Museu Dinâmico Interdisciplinar da UEM) por meio de jogos educativos, sendo desenvolvido com a participação de acadêmicos dos cursos de biologia e pedagogia da UEM, tendo em vista, a interdisciplinaridade proposta pelos projetos deste museu. A fundamentação teórica do projeto encontra respaldada em Kihimoto (1996), Benjamin (1984), Moran (2000) e Brougère (2006), tendo por base que o ato de brincar é uma ação assimiladora e aparece como uma das formas de expressão da conduta humana, podendo levar não somente as crianças, mas também os adultos, à participação em grupo e ao aprender pelo prazer, de modo a construir seu próprio conhecimento. Os jogos educativos são confeccionados pelos graduandos baseando-se em temas voltados à ecologia e a saúde humana, sempre com materiais de baixo custo e fácil aquisição. Alguns dos jogos já desenvolvidos neste projeto foram: O ciclo da água; Dominó da cadeia alimentar e O jogo das bromélias. No final de 2009 foi desenvolvido e confeccionado um jogo da Memória com o tema Plantas Medicinais, o qual será aplicado aos visitantes no presente ano, especialmente para os discentes da educação infantil. Este jogo conta com 15 pares de figuras coloridas das principais espécies de plantas medicinais utilizadas em nossa região, nas quais constam o nome da planta, suas principais utilidades e indicação de uso popular. Os jogadores deverão seguir as mesmas regras de um jogo da memória padrão, formando pares de cartas iguais e, neste momento, o jogador terá que ler para os demais participantes, o conteúdo que está escrito na própria carta, de modo a incrementar o conhecimento do grupo, de forma lúdica e agradável, quais são e para que servem as plantas medicinais.

Palavras-chave: Jogos infantis. Museu de ciências. Jogo da memória.

Área temática: Educação

Coordenador(a) do projeto: Maria Auxiliadora Milaneze Gutierre, e-mail: milaneze@uem.br, Departamento de Biologia/UEM.

¹ Acadêmicos, Departamento de Biologia /UEM.

² Acadêmica, Departamento de Pedagogia/UEM.

³ Doutora, Departamento de Biologia/UEM.