



## PEGA-PEGA DA CADEIA ALIMENTAR: TRAZENDO LUDICIDADE PARA A SALA DE AULA ATRAVÉS DE JOGOS

Janaina Alana da Silva Dal Prá Dallabrida<sup>1</sup>  
Cleusa Ines Ziesmann<sup>2</sup>

**Resumo:** A integração da ludicidade no ambiente de aprendizagem, especialmente através da implementação de jogos educativos, transcende a busca por entretenimento, estabelecendo-se como um pilar no processo de ensino-aprendizagem. Contrariamente à perspectiva de que o estudo se restringe à aplicação de metodologias tradicionais e formais, a adoção de abordagens lúdicas revela um potencial para transformar a construção de conhecimento em algo estimulante e divertido para os alunos. O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma atividade construída e implementada no componente curricular "Práticas e Ludicidade na Sala de Aula", na Universidade Federal da Fronteira Sul- *campus* Cerro Largo/RS. A premissa que norteia esta atividade reside na crença do valor da utilização de jogos lúdicos como um recurso didático de excelência, capaz de promover o ensino de conteúdos curriculares específicos de maneira simultaneamente descontraída e significativa para os discentes. Essa abordagem busca desafiar e desmistificar a percepção equivocada, de que o espaço escolar é demasiadamente formal, contendo o ato de brincar a momentos isolados, como o breve intervalo do recreio. Ao direcionar o foco para as necessidades e particularidades do processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, com foco no 2º ano, desenvolveu-se um jogo lúdico centrado na exploração e compreensão do conceito de cadeia alimentar. Antes da aplicação prática e direta do jogo, foi conduzida uma conversa exploratória com as crianças, o objetivo que impulsiona esse diálogo consiste em sondar o conhecimento prévio que os alunos possuem em relação ao tema central da cadeia alimentar. Fundamentado nas informações que forem coletadas durante essa interação, o conhecimento dos alunos foi posteriormente complementado e contextualizado através de exemplos. A dinâmica intrínseca à atividade envolveu a divisão dos alunos em três grupos distintos, onde cada grupo assumiu a representação simbólica de uma espécie particular que integra a teia da cadeia alimentar. Na prática o jogo guarda semelhanças estruturais com uma versão do tradicional jogo infantil "pega-pega", sendo estruturado em rodadas sequenciais. Em cada rodada, os grupos tiveram a oportunidade de "capturar" membros de outro grupo predefinido, integrando-os ao seu próprio grupo. Consequentemente, a cada iteração do jogo, tornou-se possível observar uma constante alteração nas populações que compõem os grupos, cujos números serão registrados em tabelas. Em última análise, esperamos que a participação dos alunos na atividade proporcione uma construção genuína e significativa do conhecimento, através da vivência lúdica e da interação dinâmica com o jogo, busca-se que as crianças desenvolvam uma percepção prática e intuitiva do funcionamento da cadeia alimentar, sendo capazes de relacionar o jogo a situações e exemplos presentes em seu cotidiano. Dessa forma, o conteúdo curricular torna-se mais próximo, da realidade vivenciada

---

<sup>1</sup> Graduanda em Química Licenciatura, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS, [janainaalanasilva@gmail.com](mailto:janainaalanasilva@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em ..., Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS, [cleusa.ziesmann@uffs.edu.br](mailto:cleusa.ziesmann@uffs.edu.br)



per elas. Ademais almejamos que os alunos alcancem uma compreensão da importância vital da cadeia alimentar para a manutenção do equilíbrio dos ecossistemas e que reconheçam, de maneira consciente, a sua própria posição dentro dessa teia de relações ecológicas. Acreditamos firmemente que a ludicidade, neste contexto específico, atua como um catalisador para a aprendizagem, transcendendo a dificuldade e transformando-a em uma experiência vívida e memorável para os alunos.

**Palavras-chave:** Jogos Lúdicos; Ensino; Aprendizagem.

**Categoria:** Pedagogia.