



INSTITUTO FEDERAL

Baiano

Campus Senhor do Bonfim

JOGO DIDÁTICO SOBRE NUTRIÇÃO AVÍCOLA



NutriGame



Produto educacional elaborado como requisito parcial para aprovação na disciplina de Avicultura, sob supervisão da professora Izabela Lorena Azevedo, no IF Baiano, campus Senhor do Bonfim.



SENHOR DO BONFIM – BA

2026

SUMÁRIO



1. Apresentação.....	1
2. Resumo.....	1
3. Introdução.....	2
4. Objetivos.....	2
5. Metodologias.....	2
6. Resultados.....	5
7. Referências.....	6



1. APRESENTAÇÃO

Caro (a) Professor (a)

O jogo didático NutriGame é uma ferramenta pedagógica desenvolvida na disciplina de Avicultura, no curso de Licenciatura em Ciências Agrárias do Instituto Federal Baiano – Campus Senhor do Bonfim/BA. Seu objetivo é ensinar, de forma lúdica, conteúdos relacionados à nutrição de aves. O jogo foi aplicado com estudantes do curso e alunos do Ensino Médio, demonstrando potencial para utilização em diferentes níveis de ensino. A proposta favorece a participação ativa, o raciocínio e a compreensão dos conteúdos de forma mais dinâmica. Este produto educacional apresenta o passo a passo da atividade e materiais de apoio, com o intuito de contribuir para aulas mais interativas, estimulando o engajamento e a aprendizagem dos estudantes.

Ficou com dúvidas, quer saber mais, sugerir melhorias? Entre em contato pelo email: pedrojosafo@gmail.com

2. RESUMO

O NutriGame é um jogo digital educativo criado na disciplina de Avicultura, sob orientação da professora Dra. Izabela Azevedo, com a proposta de tornar o aprendizado sobre nutrição de aves mais simples e envolvente. O objetivo do trabalho foi incentivar boas práticas de manejo alimentar e ampliar o conhecimento básico de estudantes e produtores iniciantes. A metodologia baseou-se no desenvolvimento de um jogo interativo em HTML, CSS e JavaScript, estruturado em formato de tabuleiro com perguntas de diferentes níveis e feedback imediato. Os resultados indicam maior engajamento dos usuários, melhor compreensão dos conteúdos e eficácia do uso de tecnologias digitais como ferramenta de apoio ao ensino.

Palavras-chave: Educação Digital, Jogos Educativos, Manejo Nutricional, Nutrição Animal.

3.INTRODUÇÃO

A compreensão do manejo nutricional de aves constitui um dos pilares fundamentais para a eficiência produtiva e o bem-estar animal, exigindo dos estudantes não apenas o domínio teórico, mas também a capacidade de aplicar esses conhecimentos em diferentes contextos de criação. O ensino desse conteúdo envolve aspectos como tipos de ração, balanceamento nutricional e exigências específicas em cada fase de desenvolvimento, resultando em um volume significativo de informações. Nesse cenário, metodologias tradicionais podem dificultar a aprendizagem e reduzir o interesse dos estudantes.

Diante disso, o uso de tecnologias digitais e estratégias de gamificação tem se destacado como alternativa para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo, promovendo maior engajamento. Assim, o NutriGame surge como uma proposta inovadora, ao integrar conteúdos teóricos com uma abordagem lúdica e interativa.

4.OBJETIVOS

4.1 Objetivo geral

Apresentar o **NutriGame** como ferramenta pedagógica para auxiliar no ensino do manejo nutricional de aves, promovendo maior engajamento e facilitando a compreensão dos conteúdos.

4.2 Objetivos específicos

- Estimular boas práticas de manejo nutricional das aves;
- Desenvolver o conhecimento sobre nutrição básica de aves;
- Promover a educação em avicultura de forma interativa;
- Ensinar conceitos relacionados às boas práticas nutricionais.

5.METODOLOGIA

O Nutrigame foi desenvolvido utilizando linguagens de programação HTML, CSS e Javascript, garantindo acessibilidade e facilidade de uso. O jogo consiste em um tabuleiro virtual no qual os jogadores avançam ao responder corretamente perguntas relacionadas ao manejo nutricional das aves. A dinâmica permite a participação de um a quatro jogadores, incluindo a opção de jogo individual contra a inteligência artificial (IA). Durante a partida, os jogadores lançam um dado, respondem as perguntas e recebem feedback imediato sobre seus acertos ou erros. O jogo apresenta níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil), além de recursos como ranking, indicadores de progresso e controle de som.

Os conteúdos abordados incluem tipo de ração, alimentação em diferentes fases de criação, balanceamento nutricional e impacto na produtividade. A metodologia adotada baseia-se na aprendizagem ativa, incentivando a reflexão e a tomada de decisão.

5.1 Descrição do jogo: Interface

A interface do *NutriGame* apresenta um design moderno, utilizando tema escuro com tons de azul e verde, que proporcionam conforto visual e melhor leitura, especialmente para usuários sensíveis a estímulos intensos. A organização em blocos bem definidos facilita a navegação, enquanto as cores suaves evitam sobrecarga visual. O botão “Iniciar partida” se destaca por sua cor contrastante e tamanho maior, guiando o usuário para a ação principal, enquanto os demais botões são mais discretos, mantendo o equilíbrio visual. Além disso, o bom espaçamento e os recursos de acessibilidade contribuem para uma experiência intuitiva, inclusiva e agradável, especialmente em dispositivos móveis (Figura 1).

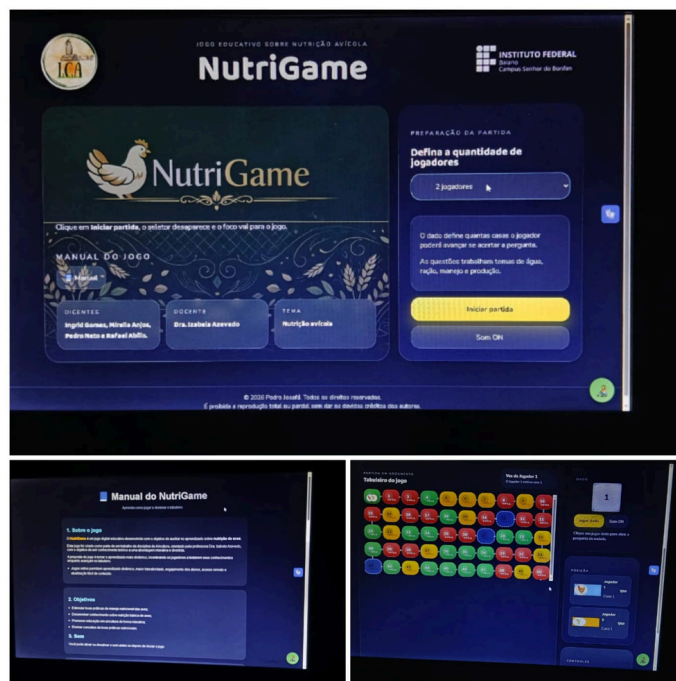


Figura 1: Interface, manual de informações e tabuleiro do jogo NutriGame.

5.2 Descrição do jogo: Funcionamento

No jogo *NutriGame*, a interface é cuidadosamente projetada, apresentando um tabuleiro com 50 casas, cujas cores variam de acordo com a categoria das perguntas. Cada cor corresponde a um conjunto específico de questões, que variam entre 15 e 20 perguntas por categoria. A seleção dessas perguntas ocorre de forma aleatória, garantindo que o jogador tenha contato com diferentes conteúdos a cada partida.

Além disso, as alternativas de resposta também são embaralhadas, de modo que, mesmo quando uma mesma pergunta reaparece, suas opções surgem em posições distintas. Essa dinâmica evita a memorização mecânica e estimula o raciocínio do jogador a cada rodada. Dessa forma, o jogo não apenas contribui para a aprendizagem sobre nutrição avícola, mas também mantém o desafio constante, equilibrando o caráter educativo com a imprevisibilidade, tornando a experiência mais envolvente e significativa.(Figura 2).



Figura 2: Tabuleiro do jogo NutriGame.

O *NutriGame* é composto por um tabuleiro com 50 casas, classificadas por cores que indicam o nível de dificuldade das perguntas: casas verdes representam questões fáceis, amarelas correspondem ao nível médio e vermelhas às perguntas mais difíceis. O jogo utiliza um dado, no qual o número obtido determina a quantidade de casas que o jogador avança. Além disso, conta com um sistema de feedback imediato: ao acertar, o jogador recebe uma mensagem de confirmação de acerto; ao errar, o jogo informa o erro e apresenta a alternativa correta, favorecendo a aprendizagem de forma dinâmica, progressiva e interativa (Figura 3).

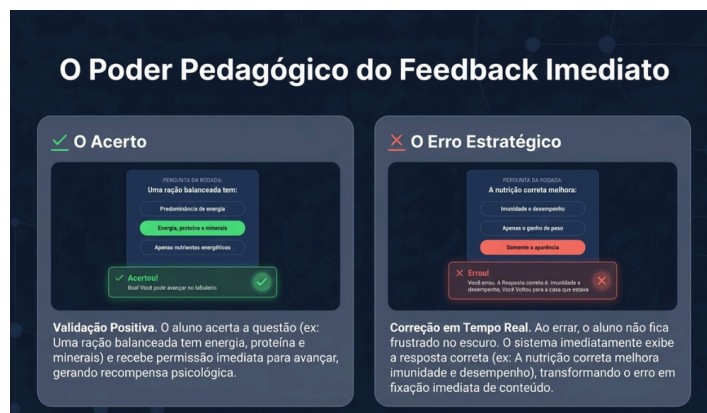
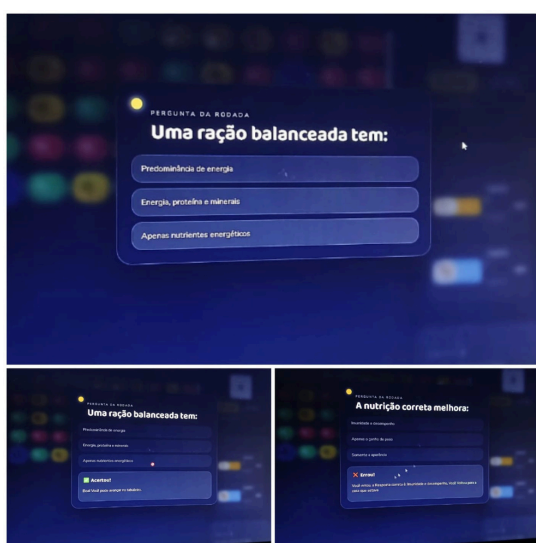


Figura 3: Funcionamento do tabuleiro.

6.RESULTADOS

A aplicação do NutriGame ocorreu durante apresentação na cantina da instituição, com a participação da professora orientadora, estudantes da turma e alunos do Ensino Médio. Observou-se elevado nível de engajamento dos participantes, evidenciado pela participação ativa, interesse contínuo e interação durante a atividade.

Os alunos do Ensino Médio demonstraram maior motivação diante da proposta lúdica, além de facilidade na compreensão dos conteúdos relacionados ao manejo nutricional de aves. A dinâmica do jogo favoreceu a interação social, o diálogo e a construção coletiva do conhecimento. Além disso, o uso de perguntas com diferentes níveis de dificuldade possibilitou atender participantes com distintos níveis de conhecimento prévio. Outro aspecto relevante foi o feedback imediato, que permitiu aos estudantes identificar erros e acertos em tempo real, favorecendo a reflexão e a fixação dos conteúdos.

Link de acesso ao jogo: <https://nutri-game.netlify.app>



Figura 4: Exposição do jogo na cantina do IF Baiano - Campus Senhor do Bonfim.



Figura 5: Entrega de QrCodes com o link do jogo NutriGame.

7.REFERÊNCIAS

BERTECHINI, Antonio Gilberto. **Nutrição de aves**. Lavras: UFLA, 2012.

FONSECA, José Brandão. **Avicultura industrial**. São Paulo: Nobel, 2008

KAPP, Karl M. **A gamificação da aprendizagem e da instrução: métodos e estratégias baseados em jogos para treinamento e educação**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.