

Coturniquiz: jogo didático sobre o manejo produtivo de codornas



Cabeçalho

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano
Campus Senhor do Bonfim

Docente: Izabela Lorena Azevedo

Professora Doutora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Senhor do Bonfim.

Discentes: Aelson Santos Miranda, Edilayne da Silva Almeida, Fábila Carolaine de Souza e Silva, Heloisa da Cruz Celestino e José Plínio Dias

Estudantes do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Senhor do Bonfim.

Trabalho apresentado ao Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias como requisito para obtenção de nota parcial da disciplina de Avicultura sob orientação da Professora Doutora Izabela Lorena Azevedo.



Resumo

O presente trabalho apresenta o Coturniquiz, um jogo didático desenvolvido como recurso pedagógico para o ensino-aprendizagem do manejo produtivo de codornas no contexto das Ciências Agrárias. A proposta fundamenta-se no uso de metodologias ativas e estratégias lúdicas, visando promover maior engajamento dos estudantes e favorecer a construção coletiva do conhecimento. O jogo foi estruturado a partir de uma roleta com níveis de dificuldade, cartas contendo situações-problema, dado e manual de instruções, abordando temas como nutrição, ambiência, sanidade, reprodução e desempenho produtivo. A dinâmica estimula o raciocínio crítico, a tomada de decisão e a resolução de problemas práticos, aproximando o conteúdo teórico da realidade produtiva. A aplicação inicial ocorreu em ambiente informal no IF Baiano – Campus Senhor do Bonfim, evidenciando alta aceitação, participação ativa e interesse dos estudantes. Os resultados indicam que o jogo possui potencial como ferramenta complementar no ensino da coturnicultura, embora se reconheça a necessidade de avaliações mais sistematizadas em contextos formais para mensurar seus impactos educacionais de forma mais precisa.

Palavras-chave: metodologias ativas; jogo didático; coturnicultura; manejo produtivo.



Introdução

A utilização de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem tem se mostrado uma forma eficiente de promover engajamento dos alunos e estimular a construção do conhecimento. Dessa forma, os recursos lúdicos como os jogos didáticos, se apresentam como uma alternativa para uma aprendizagem qualificada e divertida, promovendo a interação dos alunos ao conhecimento partilhado, entre teoria e prática. Nesse contexto, os jogos educativos favorecem a interação, a experimentação e a construção coletiva do conhecimento (Kishimoto, 1994).

Segundo Moran (2015) as metodologias de ensino devem estar alinhadas aos objetivos que se pretende alcançar. Para promover a proatividade dos estudantes, é necessário adotar estratégias que os envolvam em atividades progressivamente mais complexas. Neste caso, o nível de dificuldade e contextualização presente nos jogos didáticos ajuda a aprimorar o raciocínio dos alunos e desenvolve o conhecimento.

No âmbito das Ciências Agrárias, principalmente em disciplinas técnicas, observa-se uma falta de ferramentas e recursos didáticos para se trabalhar os conhecimentos teóricos e práticos durante as aulas, dificultando para os professores explicar o conteúdo e avaliar a sua metodologia de ensino. Diante disso, foi desenvolvido o Coturniquiz, um jogo educativo para auxiliar na compreensão dos conteúdos na disciplina de avicultura, neste caso, voltado para o manejo produtivo na criação de codornas.

O jogo fundamenta a construção coletiva do conhecimento a partir de uma abordagem lúdica e interativa buscando aumentar o engajamento dos alunos nos conteúdos explanados na teoria e nas práticas realizadas durante as aulas, pois o jogo simula situações problemas reais da atividade produtiva de codornas para que os alunos pensem nas possíveis

soluções e resolvam os problemas. Nesse sentido, o jogo estimula o pensamento do aluno a encontrar as melhores soluções e promove a aquisição do conhecimento, além da partilha de saberes entre os colegas.



Objetivo

O jogo foi desenvolvido com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e acessível, possibilitando sua utilização por estudantes do Curso Técnico em Agropecuária integrado ao Ensino Médio, Curso Técnico Subsequente de Zootecnia e do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias, bem como por indivíduos interessados na temática da Coturnicultura. Busca-se, por meio da ludicidade, estimular o raciocínio aplicado, a tomada de decisão e a resolução de problemas práticos relacionados ao manejo produtivo no cultivo de codornas.



Metodologia

Este material didático foi desenvolvido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Senhor do Bonfim através do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias para o Componente Curricular de Avicultura, ministrado pela Professora Doutora Izabela Lorena Azevedo.

O Coturniquiz consiste em um jogo estruturado a partir da combinação de roleta, cartas temáticas, dado e manual de instruções. O material é composto por uma roleta segmentada em três níveis de dificuldade (fácil, intermediário e difícil), 30 cartas distribuídas igualmente entre essas categorias, um dado para definição da ordem de jogo e um manual contendo regras e orientações (Figura 1).



Figura 1: Materiais que compõem o jogo Coturniquiz.

Cada carta apresenta uma situação-problema relacionada ao manejo produtivo, acompanhada de uma pergunta, resposta esperada e ação corretiva, contemplando temas como nutrição, ambiência, sanidade, reprodução e desempenho produtivo. A dinâmica do jogo envolve a definição de um moderador, responsável por conduzir a partida, leitura das cartas e validação das respostas. Os jogadores, ao girarem a roleta (Figura 2), devem responder às situações propostas conforme o nível de dificuldade indicado, acumulando pontuações de acordo com o valor da carta respondida corretamente, sendo vencedor aquele que atingir 12 pontos primeiro ou obtiver maior pontuação ao finalizarem as cartas. A estrutura do jogo permite adaptação a diferentes níveis de conhecimento, favorecendo sua aplicação em distintos contextos educacionais (Figura 3).



Figura 2: roleta do jogo contendo os três níveis de dificuldade representados pelas cores verde, laranja e vermelho.

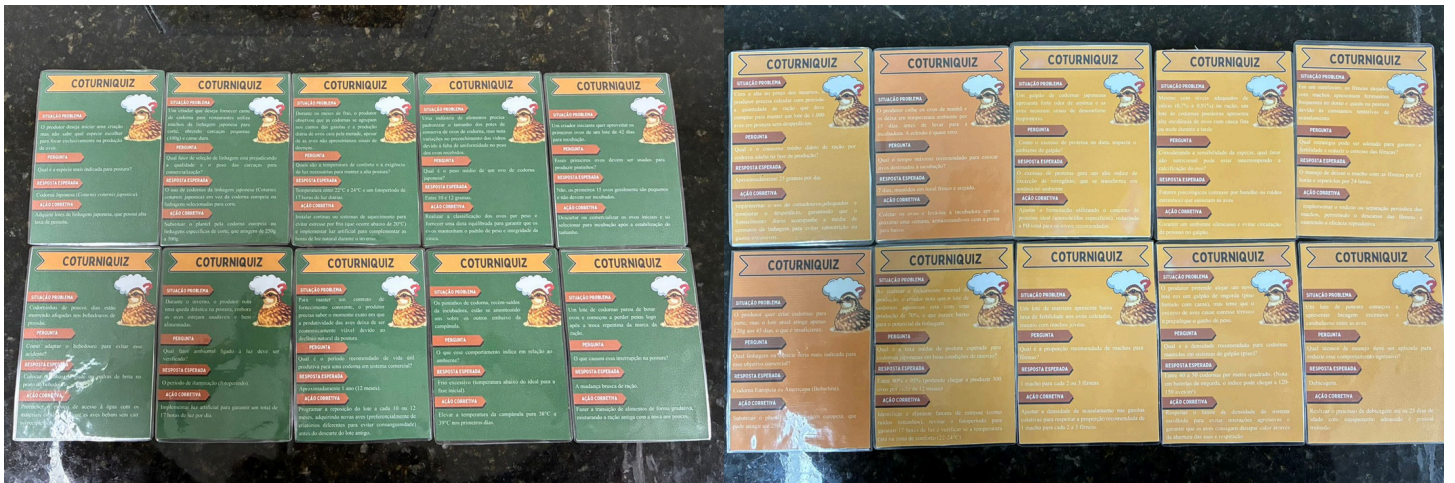


Figura 3: Cartas fáceis (verde); Cartas intermediárias (laranja); Cartas difíceis (Vermelho).

Manual do Jogo

O jogo pode ser jogado por, no mínimo, um jogador e um moderador. Os jogadores devem definir entre si quem será o moderador, responsável por ler as cartas e confirmar a solução para a situação problema. Para iniciar o jogo, o moderador deverá jogar o dado, a partir disso, o número que cair, é o número do jogador que iniciará a partida, sendo contado a partir o lado esquerdo do moderador. Antes de iniciar a partida, o moderador deverá embaralhar as cartas separadamente de acordo com seu nível de dificuldade e formar três montes de cartas, separados pelo nível de dificuldade. O jogador escolhido através do dado deverá iniciar o jogo girando a roleta. A roleta parará em uma cor correspondente à cor da carta que o jogador irá solucionar a situação problema, então, o moderador deverá pegar a primeira carta do monte correspondente, lendo a situação problema para o jogador e fazendo o questionamento presente na carta. O jogador da vez deverá responder a pergunta e solucionar o problema descrito na carta. Se a resposta estiver correta, o jogador receberá o quantitativo de pontos correspondente ao valor de sua carta e seguirá para o próximo jogador na ordem. Caso a resposta esteja incorreta, o jogador perderá a vez e a pergunta deverá ser solucionada pelo próximo jogador, que caso responda corretamente, poderá girar a roleta novamente, mas caso esteja errado, perderá a vez. Ganha o jogador que atingir o quantitativo de 12 pontos primeiro ou quem obtiver mais pontos ao acabar todas as cartas.

As cartas são divididas por cores em 3 níveis: Verde (fácil), Laranja (Intermediário) e Vermelho (Difícil). Cada uma correspondendo a uma pontuação, sendo as cartas fáceis com o valor de 1 ponto, intermediárias 2 pontos e vermelhas 3 pontos. Em todos os níveis, os conteúdos variam, podendo apresentar os seguintes conteúdos: Fotoperíodo, Linhagem para corte, Linhagem para postura, Identificação e qualidade dos ovos, Biossegurança, Desempenho produtivo e Alimentação adequada.

Manual de instruções e regras presente no jogo Coturniquiz:



**MANUAL DE INSTRUÇÕES
E REGRAS**



JOGO EDUCATIVO

COTURNIQUIZ



COMPONENTES

- 1 Roleta
- 1 Dado
- 30 Cartas (Sendo 10 de cada cor - verde, laranja ou vermelho)
- 1 Manual de Instruções

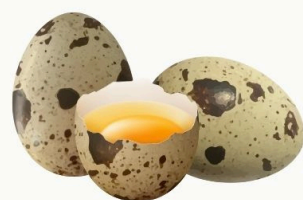


OBJETIVO

Solucionar situações problemas sobre o manejo produtivo na coturnicultura.

PREPARAÇÃO

- O jogo pode ser jogado por, no mínimo, um jogador e um moderador.
- Os jogadores devem definir entre si quem será o moderador, responsável por ler as cartas e confirmar a solução para a situação problema.
- As 30 cartas estão divididas por cores que correspondem ao nível de dificuldade para solucionar a situação problema.
- Para iniciar o jogo, o moderador deverá jogar o dado, a partir disso, o número que cair, é o número do jogador que iniciará a partida, sendo contado a partir o lado esquerdo do moderador.



NÚMERO DE JOGADORES

- 2 a 7 jogadores (contando com o moderador).

PÚBLICO-ALVO

- Iniciantes no estudo do manejo de codornas;
- Estudantes do Curso Técnico em Agropecuária;
- Estudantes do Curso Técnico em Zootecnia;
- Estudantes do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias.



COMO JOGAR

- 1º passo: Definir quem será o moderador;
- 2º passo: Definir quem irá iniciar o jogo através do dado (Papel do moderador) - O jogador iniciante será definido pelo número do dado, seguindo a ordem a partir do lado esquerdo do mediador;
- 3º passo: o moderador deverá embaralhar as cartas separadamente de acordo com seu nível de dificuldade e formar três montes de cartas, separados pelo nível de dificuldade;
- 4º passo: O jogador escolhido através do dado deverá iniciar o jogo girando a roleta;
- 5º passo: A roleta parará em uma cor correspondente à cor da carta que o jogador irá solucionar a situação problema;
- 6º passo: o moderador deverá pegar a primeira carta do monte correspondente, lendo a situação problema para o jogador e fazendo o questionamento presente na carta;
- 7º passo: o Jogador deverá responder a pergunta e solucionar o problema descrito na carta.
- 8º passo: Se a resposta estiver correta, o jogador receberá o quantitativo de pontos correspondente ao valor de sua carta e seguirá para o próximo jogador na ordem; Caso a resposta esteja incorreta, o jogador perderá a vez e a pergunta deverá ser solucionada pelo próximo jogador, que caso responda corretamente, poderá girar a roleta novamente, mas caso esteja errado, perderá a vez.
- 9º Passo: Ganha o jogador que atingir o quantitativo de 12 pontos primeiro ou quem obtiver mais pontos ao acabar todas as cartas.

DIVISÃO DAS CARTAS

As cartas estão divididas em 3 categorias:

Verde: Fáceis

Laranja: intermediárias

Vermelho: Difíceis



Conteúdo

Fotoperíodo

Qualidade da casca

Linhagem para corte

Linhagem para postura

Identificação e qualidade dos ovos

Biossegurança

Desempenho produtivo

Alimentação adequada

Produção de ovos e carne

Estímulo dos animais



Resultados

Para avaliação inicial, o jogo foi aplicado em um momento de interação com a comunidade acadêmica, realizado na cantina do IF Baiano – *Campus* Senhor do Bonfim. A atividade permitiu a participação espontânea de estudantes, que puderam experimentar a dinâmica do jogo (Figura 4). Observou-se a aceitação por parte do público, com envolvimento ativo dos participantes e interesse pelas situações-problema apresentadas. A utilização de cenários práticos, semelhantes aos desafios reais da produção, contribuiu para a discussão e construção coletiva do conhecimento, indicando potencial do jogo como ferramenta de apoio ao ensino. Os resultados evidenciam que o Coturniquiz apresenta funcionalidade e atratividade como recurso pedagógico, podendo ser utilizado como instrumento complementar no ensino da coturnicultura. No entanto, destaca-se que a avaliação realizada possui caráter exploratório, sendo necessária a aplicação em contextos formais de ensino, com métodos sistematizados de avaliação, para mensurar de forma mais precisa seus impactos no processo de aprendizagem.



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



Referências

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf. Acesso em: 18 abr. 2026.