



GRANJA ESTRATÉGICA: Um jogo educativo sobre avicultura

Ádilla Luiza Bonfim de Lima¹, Augusto de Jesus Angelim², Gustavo Souza Cruz dos Santos³
João Carlos da Silva⁴ Rebeca da Silva Matos⁵

RESUMO

O presente trabalho trata da criação de um jogo educativo aplicado à disciplina de avicultura, com o objetivo de tornar o processo de ensino mais dinâmico e significativo para os estudantes. A proposta consiste em simular uma granja, onde os participantes precisam produzir ovos, garantir a fertilidade e transformá-los em pintinhos, ao mesmo tempo em que lidam com desafios relacionados à sanidade, manejo e eventos inesperados. A metodologia baseia-se na utilização de cartas que representam diferentes aspectos da produção avícola, incentivando a tomada de decisões e o raciocínio estratégico. Como resultado, observa-se que o jogo contribui para a compreensão de conteúdos técnicos de forma prática e interativa, facilitando o aprendizado e despertando o interesse dos alunos. Dessa forma, a atividade demonstra ser uma ferramenta pedagógica eficaz no ensino da avicultura.

Palavras-chave: Aprendizagem. Avicultura. Ensino. Jogos Educativos. Manejo.

1 INTRODUÇÃO

A avicultura constitui uma área de grande relevância na produção animal, sendo fundamental na formação de estudantes de cursos técnicos e das Ciências Agrárias. Nesse contexto, o manejo reprodutivo de aves destaca-se como um conteúdo essencial, pois envolve conhecimentos relacionados à fertilidade, sanidade, incubação e eficiência produtiva.

Entretanto, a abordagem tradicional desses conteúdos, frequentemente baseada em aulas expositivas, pode limitar a participação dos estudantes e dificultar a compreensão prática dos conceitos, tornando o processo de aprendizagem menos significativo. Diante disso, surge a seguinte problemática: como tornar o ensino do manejo reprodutivo de aves mais dinâmico, interativo e eficaz?

¹ Discente do Curso: *Licenciatura em Ciências Agrárias, IF Baiano Campus Senhor do Bonfim*; Email: luizabonfim759@gmail.com

² Discente do Curso: *Licenciatura em Ciências Agrárias, IF Baiano Campus Senhor do Bonfim*; Email: augustoangelim43@gmail.com

³ Discente do Curso: *Licenciatura em Ciências Agrárias, IF Baiano Campus Senhor do Bonfim*; Email: gustavosouzacruz6@gmail.com

⁴ Discente do Curso: *Licenciatura em Ciências Agrárias, IF Baiano Campus Senhor do Bonfim*; Email: jceaas2@gmail.com

⁵ Discente do Curso: *Licenciatura em Ciências Agrárias, IF Baiano Campus Senhor do Bonfim*; Email: rebecasilvamatos959@gmail.com

Como alternativa, o uso de metodologias ativas vem sendo amplamente discutido no campo educacional, por promover maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem. Segundo José Moran (2015), metodologias ativas colocam o estudante como protagonista, favorecendo a construção do conhecimento de forma participativa. Nesse sentido, os jogos educativos destacam-se como ferramentas pedagógicas eficazes, pois aliam ludicidade e aprendizagem.

De acordo com Jean Piaget (1976), o aprendizado ocorre de maneira mais significativa quando o indivíduo interage com o meio, construindo seu próprio conhecimento. Complementando essa ideia, Lev Vygotsky (1984) ressalta a importância das interações sociais no desenvolvimento cognitivo, reforçando o papel de atividades colaborativas, como jogos, no processo educativo.

Além disso, estudos indicam que atividades lúdicas favorecem a motivação, o pensamento crítico e a resolução de problemas, tornando o ensino mais atrativo e eficiente.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo desenvolver e aplicar um jogo de cartas educativo, intitulado “Avicultura em Foco”, com o intuito de auxiliar no ensino do manejo reprodutivo de aves. Especificamente, busca-se facilitar a compreensão dos conceitos técnicos, simular situações práticas da avicultura e estimular o raciocínio estratégico dos estudantes.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como uma pesquisa de desenvolvimento de material didático, de abordagem qualitativa e exploratória. O estudo foi realizado no âmbito da disciplina de Avicultura do Instituto Federal Baiano—*Campus* Senhor do Bonfim, com o objetivo de criar e validar um jogo educativo que simulasse o processo produtivo avícola de forma lúdica e estratégica.

A construção do jogo “Granja Estratégica” seguiu as seguintes etapas:

1. Revisão bibliográfica e levantamento técnico: Foram consultados materiais didáticos e normativos da avicultura sobre manejo de aves, sanidade, nutrição, incubação e eventos sanitários/ambientais, que serviram de base para a definição dos conteúdos das cartas.
2. Elaboração dos componentes: Foram criados quatro baralhos independentes (Aves, Manejo, Evento, Incubação, ovos e pintos), conforme descrito a seguir:
 - a. **Baralho Aves:** Galinha Comum, Galinha Produtiva, Galinha Estressada, Galo Jovem e Galo Reprodutor.
 - b. **Baralho Manejo:** Alimentação Balanceada, Vacinação, Limpeza da Granja, Controle de Temperatura e Manejo Correto.
 - c. **Baralho Evento:** Surto de Doença, Estresse por Calor, Falha na Incubação, Clima Ideal e Boa Gestão.
 - d. **Baralho Incubação:** Incubação Eficiente, Controle de Umidade, Armazenamento Correto, Incubadora Moderna e Falha Técnica.
 - e. **Baralho Ovos:** cartas específicas que representam a produção e o armazenamento de ovos (usadas para registrar visualmente a quantidade produzida a cada rodada).
 - f. **Baralho Pintos:** cartas específicas que representam os pintinhos nascidos após a incubação (usadas para registrar visualmente a conversão de ovos em pintinhos).
3. Definição das regras e mecânicas: Cada jogador inicia com 1 Galinha Comum, 0 de Fertilidade, 2 de Sanidade, 0 Ovos e 0 Pintinhos. O jogo possui 8 rodadas. Cada rodada

compreende: compra 2 cartas, podendo escolher entre de 1 carta de Manejo, 1 carta de Incubação e 1 carta de aves. Conforme solicitação de ajuste, os eventos globais foram modificados para ocorrer apenas a cada 3 rodadas (rodadas 3, 6 e, opcionalmente, 8), reduzindo a aleatoriedade excessiva e tornando a estratégia mais previsível e educativa.

4. Teste piloto e validação: o jogo foi aplicado em duas sessões com 10 estudantes da disciplina de Avicultura (população-alvo), de forma voluntária e sem amostragem probabilística. A coleta de dados foi realizada por observação participante.

A análise dos dados foi descritiva, com ênfase na observação do engajamento dos participantes, na compreensão dos conceitos técnicos e na viabilidade pedagógica do jogo. Não foram utilizados instrumentos estatísticos inferenciais, uma vez que o foco do estudo é o desenvolvimento e a aplicação inicial do material didático.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo “Granja Estratégica” ao público, no IF Baiano *campus* Senhor do Bonfim, na manhã do dia 13 de abril de 2026, indicam que a ferramenta se mostrou interessante e acessível, inclusive para públicos que não possuíam familiaridade prévia com os conceitos de avicultura. Observou-se que os participantes conseguiram compreender a lógica do jogo e relacioná-la aos conteúdos técnicos de forma progressiva, o que reforça seu potencial como recurso didático introdutório. O nível de dificuldade foi percebido como desafiador, porém acessível, estimulando o raciocínio estratégico sem comprometer a participação dos jogadores. Esse equilíbrio contribuiu para manter o interesse ao longo das partidas, favorecendo o engajamento e a construção do conhecimento de maneira dinâmica e interativa.

Por outro lado, foram identificadas algumas limitações na estrutura do jogo que impactaram sua execução. Entre elas, destaca-se a quantidade insuficiente de cartas “Pintinhos”, considerada essencial para garantir uma duração adequada das partidas; a ausência de informações no verso das cartas, o que dificultou sua identificação; e o desbalanceamento da carta “Galo Reprodutor”, que permitia uma conversão excessiva de ovos em pintinhos, levando ao encerramento precoce do jogo. Além disso, o manual apresentou falhas em cobrir regras implícitas do jogo, gerando dúvidas durante a aplicação. Diante dessas observações, ressalta-se que todos os pontos identificados, bem como outros que possam surgir em futuras aplicações, serão revisados e corrigidos em versões posteriores do jogo, visando aprimorar sua qualidade pedagógica e funcional.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do desenvolvimento e aplicação do jogo educativo proposto, foi possível constatar que a utilização de metodologias ativas, como os jogos didáticos, contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem na área da avicultura. O jogo “Granja Estratégica” demonstrou ser uma ferramenta eficaz ao proporcionar aos estudantes uma

vivência prática e interativa dos conceitos relacionados ao manejo reprodutivo de aves, como sanidade, fertilidade, incubação e eficiência produtiva.

A dinâmica do jogo favoreceu o engajamento dos participantes, estimulando o raciocínio estratégico, a tomada de decisões e a resolução de problemas, além de promover a aprendizagem colaborativa. Observou-se também que os alunos conseguiram compreender com maior clareza conteúdos técnicos que, muitas vezes, são considerados complexos quando abordados apenas de forma teórica.

Além disso, o jogo mostrou-se adaptável à realidade da sala de aula, podendo ser utilizado como recurso complementar ao ensino tradicional, tornando as aulas mais atrativas e participativas. Dessa forma, conclui-se que a proposta atinge seus objetivos ao aliar ludicidade e conhecimento técnico, contribuindo para uma formação mais significativa dos estudantes.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, a Deus, pela oportunidade de desenvolver este trabalho e pelos aprendizados adquiridos ao longo desse processo. À professora orientadora Isabela Azevedo, pelo apoio, orientação e incentivo, que foram fundamentais para a realização desta proposta. Ao IF Baiano – *Campus* Senhor do Bonfim, por proporcionar o ambiente e os recursos necessários para o desenvolvimento da atividade. Aos colegas de turma, pela colaboração, troca de experiências e participação na construção do jogo. Por fim, a todos que, de alguma forma, contribuíram para a concretização deste trabalho.

REFERÊNCIAS

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf. Acesso em: 10 mar.2026.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Exemplos:

Livros:

Um autor:

KUHM, T. **A estrutura das revoluções científicas**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1987.

Dois autores:

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Editora Atlas. 1991.

Três autores ou mais

DEMO, P.; LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Editora Atlas. 2009.

Capítulos de Livros:

PATAGONIO, L. Mito da motivação. *In*: SANTANA, J. (org.). **Administração do século XXI**. 2. ed. São Paulo: Ed. Santos, 2015. p. 154-184.

Artigos de periódicos:

TOZZI, M.; OTA, J. Vertedouro em degraus. **Revista da Vinci**, Curitiba, v.1, n.1, p. 9-28, 2004.

Monografias, dissertações e teses:

PEREIRA, T. M.. **Novas Tecnologias**: EAD na formação do engenheiro. 2012. 175 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

Publicações periódicas consideradas em parte (suplementos, fascículos, números especiais:

ARC DESIGN. **Mestres da Arquitetura**: Oscar Niemeyer. São Paulo: Quadrifoglio, n. 35, mar. - abril, 2004.

Artigos de jornais:

CATARINO, W.. Uma história da engenharia. **O Estado do Paraná**, Curitiba, 17 ago. 2006. Caderno cotidiano, p. 4.

Trabalhos em eventos

PEREIRA, T. R. D. S.; ANJOS, T. D. S. dos. 30 anos de UNEB, 15 anos do DCET I e 15 anos do Curso de Engenharia de Produção Civil: um caminho que se faz caminhando. *In*: XLI

Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia, 2013, Porto Alegre. **Anais**. Gramado, 2013.

Internet:

MOURA, G. C. de M. **Citação de referências e documentos eletrônicos**. Disponível em: <http://www.elogica.com.br/users/gmoura/refere.html>. Acesso em: 09 out. 1996.

Normas:

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724**: informação e documentação – trabalhos acadêmicos – apresentação. Rio de Janeiro, 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação – referências – elaboração. Rio de Janeiro, 2018.

Dados e softwares abertos:

AVES do Amapá: banco de dados. Disponível em: <http://www.bdt.org/bdt/avifauna/aves>. Acesso em: 25 nov. 1998.