



GAMEIFICAÇÃO NO ESTUDO DE MÁQUINAS AGRÍCOLAS

Evandro Reina
Cid Tacaoca Muraishi
Luis Henrique Froes Michelin

Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos - ITPAC Porto Nacional - TO

Área: Ciências Agrárias

Introdução: Deste 1875 com a criação do primeiro curso de agronomia no país, inicia-se um processo de aprendizagem baseado na demanda do mercado, focado no conhecimento do professor de uma maneira tradicional. Porém, em pleno sec. XXI novos desafios aparecem na educação, o aluno da área agrária se diferencia pela modernização social do campo onde os processos educativos de aprendizagem tem que acompanhar essa evolução. A gamificação do processo de aprendizagem aparece como uma ferramenta que permite desenvolver competências no aluno de uma maneira dinâmica que é uma característica dos alunos atualmente. **Objetivo(s):** Utilizar a dinâmica do jogo de cartas no processo de avaliação da aprendizagem sobre o motor dos tratores para que o aluno possa empregar adequadamente o uso das máquinas e equipamentos agrícolas, otimizando seu uso e principalmente proporcionar ganhos na produtividade do setor. **Métodos ou Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência desenvolvido nos cursos de Agronomia e Tecnólogo em Agronegócio. Foi desenvolvido um jogo de cartas que englobam os sistemas auxiliares dos motores de tratores agrícolas. (arrefecimento, elétrico e de alimentação de combustível e ar) através de imagens que devem ser relacionadas ao sistema escolhido no jogo. Em grupos de 4 alunos é realizada a rodada onde cada aluno deve identificar através da imagem da carta qual o sistema auxiliar aquela imagem representa, obtendo pontuação máxima o que não erra durante a jogada. **Resultados/Discussão:** Durante a aplicação da metodologia houve um certo grau de exaltação por parte dos alunos por ser novidade, porém o conhecimento dos jogos de carta favoreceu o desenvolvimento da atividade. Não houve diferença entre os gêneros no que diz respeito a dinâmica do jogo de modo que as notas foram altas, apenas os alunos que não estudaram alcançaram pontuação abaixo da média. **Considerações Finais:** A gameificação igualou a aprendizagem entre os gêneros de alunos existentes na sala. A percepção de que estavam sendo avaliados só ocorreu após liberar as respectivas notas demonstrando que a gameificação pode ser aplicada nos cursos da área das agrárias por estar inserida no cotidiano dos discentes. O uso de jogos no processo de aprendizagem acompanha o ritmo de aprendizagem do aluno de acordo com seu desenvolvimento cognitivo.

Palavras-chave: Metodologia Ativa. Cartas. Agronomia.