



AGRO SERVO - REALIDADE AUMENTADA NO ENSINO DAS AGRÁRIAS

Diogo Luiz Quixabeira Camargo (diogo.camargo@itpacporto.edu.br)¹
Jordan Pinto Guimarães (jordan.guimaraes@itpacporto.edu.br)¹
Luís Henrique Fróes Michelin (lhfmmichelin@gmail.com)¹
Ricardo Alves de Sousa Junior (ricardoalves.sousa@itpacporto.edu.br)²

1 – Docente de Agronomia/Agronegócio, ITPAC Porto Nacional – TO

2 – Analista Administrativo, ITPAC Porto Nacional – TO

Área: Ciências Agrárias

Introdução/Justificativa: A integração do fator social nos currículos de Ciências Agrárias é um desafio, porém alguns educadores têm adotado metodologias ativas, como a gamificação, para incorporar esse contexto ao ensino. Essas abordagens colocam os alunos no centro do processo de aprendizagem, ajudando-os a compreender os temas por meio de estruturas conceituais. Além disso, o surgimento da "geração digital" tem provocado uma reflexão sobre as práticas de ensino entre os professores. **Objetivo(s):** Apresentar um relato de experiência sobre a utilização de simulação realística "AGRO VERSO", elaborada para aplicação e estimular o aprendizado da Ciências Agrárias no curso da Agronomia e Agronegócios. **Método/Relato da Experiência:** Durante a Semana Acadêmica do curso de Agronomia, conhecida como I Agro Tech, adotamos uma abordagem inovadora para proporcionar uma experiência imersiva aos alunos, explorando o uso da realidade virtual. Optamos por utilizar óculos de realidade virtual e o programa YouTube 360° para selecionar uma série de vídeos que retratavam diferentes aspectos da rotina e atividades dos profissionais da agronomia. Criamos uma sala virtual dedicada onde os alunos puderam acessar os vídeos e experimentar a realidade virtual de forma organizada. Antes da experiência, os alunos receberam orientações sobre o uso dos óculos de realidade virtual e as funcionalidades do programa. Durante a semana acadêmica, os alunos foram convidados a explorar os diferentes vídeos disponíveis, abordando uma ampla gama de temas relacionados à agronomia, permitindo-lhes vivenciar virtualmente o dia a dia de um agrônomo. Os alunos tiveram a possibilidade de acompanhar virtualmente diversas atividades agrícolas de uma fazenda americana, que contemplaram colheita de grãos, plantio, processo de silagem, processo de trato com gado leiteiro. Assim possibilitando acesso uma experiência de aprendizado totalmente diferente para o aluno. **Resultados:** Os resultados da aplicação da realidade virtual durante a Semana Acadêmica de Agronomia foram positivos e impactantes. Os alunos relataram uma experiência imersiva e envolvente, destacando a sensação de realismo proporcionada pelos vídeos. A utilização da realidade virtual ampliou a compreensão das atividades e desafios enfrentados pelos profissionais da agronomia, permitindo uma visualização mais concreta da aplicação prática dos conceitos aprendidos. Além disso, a experiência aumentou a motivação e o engajamento dos alunos, despertando um interesse renovado pela profissão e incentivando a busca por oportunidades de estágio e pesquisa na área. **Considerações Finais:** O uso da realidade virtual na Semana Acadêmica de Agronomia foi eficaz para aprofundar o aprendizado dos alunos, permitindo que vivenciassem virtualmente o cotidiano dos profissionais agrônomos. Os estudantes relataram alta satisfação, destacando a relevância da experiência para seu engajamento e compreensão da área. Recomenda-se a continuidade e expansão



CLIQUE PARA
VER O VÍDEO
DESSA PRÁTICA



dessa metodologia, com aprimoramentos constantes para oferecer uma experiência ainda mais enriquecedora aos alunos.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação em Ciência Agrária. Simulação Realística.