

**SEÇÃO:** Painel

**ÁREA:** Agropecuária e afins

**NÍVEL DO CURSO:** Ensino Médio/Técnico

### **Aprender jogando: o ensino de agropecuária através de jogos virtuais**

Flávio Antônio Butka, Daniel Radin, Gabriel Tacca, Gustavo Frosi, Gustavo Frigo, Willian Alonso dos Santos

Instituto Federal Catarinense- Câmpus Concórdia  
Agropecuária

E-mail de contato: [willian.santos@ifc-concordia.edu.br](mailto:willian.santos@ifc-concordia.edu.br)

O jogo virtual se apresenta como um recurso para a aprendizagem ainda pouco explorado. A flexibilidade da linguagem digital atrai o interesse de crianças, jovens e adultos ao mundo virtual. Esse “mundo virtual” é um espaço de possibilidades e nesse espaço é possível criar situações de aprendizagem, fazendo que tudo aquilo que não é possível na realidade se torne possível na realidade virtual. Dessa forma, se o conhecimento (a posteriori) depende de dados empíricos e nem todas experiências sensíveis são possíveis no cotidiano, a realidade virtual pode propiciar inúmeras experiências a favor do conhecimento. A partir dessa perspectiva, alunos do curso Técnico em Agropecuária, com o intuito de descobrir se é possível aprender de forma lúdica e virtual, desenvolveram um estudo que se configura na comparação entre as ementas das disciplinas técnicas de seu curso com as experiências adquiridas após horas jogando um “game”. O jogo escolhido foi Farming Simulator. Foi constatado que o jogo F. Simulator é um simulador de fazenda, o qual possibilita que o aluno realize no campo virtual, tanto práticas semelhantes às realizadas no cotidiano escolar, quanto práticas que vão além das possibilidades físicas e financeiras da escola. A experiência de aprendizagem lúdica em F. Simulator se dá ao se trabalhar com seis culturas (canola, trigo, cevada, milho, beterraba e batata) cultivadas em diversas regiões. Para isso, podem ser escolhidos equipamentos de vários tipos e tamanhos, que são utilizados do plantio a colheita. Há também a produção de três espécies de animais (bovinos de leite, ovinos e aves). A produção pode ser armazenada no silo de sua propriedade, podendo assim aguardar por um bom preço de venda, a qual pode ser realizada em vários locais. Também pode fazer silagem com milho e grama, para alimentar os animais. Podemos constatar que as práticas realizadas no jogo estão diretamente relacionadas com o trabalho exercido por um técnico em Agropecuária. Cada etapa do jogo simula o que acontece na realidade e o que se aprende com os professores na escola, como por exemplo: para se fazer um determinado plantio, deve-se primeiro realizar o preparo adequado do solo e logo em seguida o plantio. Após alguma emergência, existe a opção de aplicar fertilizantes para aumentar a produtividade, sendo assim, quando a planta atingir o ponto de maturação fisiológica ideal de cada

cultura realiza-se a colheita para grãos ou silagem dependendo da cultura. Isso significa que aquilo que se aprende em sala de aula é aplicável e de extrema importância para o trabalho técnico. Com base nesse estudo, concluímos que há possibilidade de aprender e interpretar certas práticas realizadas a campo, a fim de aprimorar os conhecimentos dos alunos e ajudar a ter uma visão ampla sobre as inúmeras possibilidades de se trabalhar com Agropecuária. Além disso, o jogo virtual se torna uma extensão da sala de aula, rompendo espaço e tempo, fazendo que o aluno, de forma lúdica, possa aprender e participar de experiências virtuais que fortalecem a sua vivência técnica.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Agropecuária. Jogo