

UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM SOBRE A AGRONOMIA: JOGO INTERATIVO AGRO-IMAGEM & AÇÃO

VI Encontro de Programas de Educação Tutorial

Antonia Valeska Alves dos Santos, Carolina Souza de Castro, Nicholas Ribeiro Silva, Sávio Justino da Silva, Rosilene Oliveira Mesquita

O grupo PET Agronomia participa de diversas atividades voltadas para os alunos do Ensino Médio, de modo que essas participações propiciam aos bolsistas a oportunidade de observarem qual é a visão que os estudantes possuem sobre o curso de Agronomia. Em uma dessas atividades, no projeto A.G.I.R (Ação dos Grupos InterPET Reunidos), foi notória a carência de informações referentes ao curso de Agronomia que esses estudantes possuíam ao participarem das tarefas organizadas pelo PET Agronomia. Procurando alternativas para difundir adequadamente conhecimentos sobre a área agronômica e atrair o público alvo, os bolsistas adaptaram o jogo de tabuleiro Imagem & Ação para o universo agronômico, de modo a seguir as mesmas características lúdicas originais. O jogo Agro-Imagen & Ação foi elaborado contendo nomes que envolvem os departamentos da Agronomia, como Zootecnia, Economia Agrícola, Engenharia Agrícola, Solos e Fitotecnia, sendo estes classificados em categorias e havendo ainda a categoria Mix, a qual englobava nomes de diversas áreas agronômicas. Além das cartas do jogo, as quais continham palavras para serem elaboradas mímicas, havia também cartas que envolviam perguntas, as quais testaram os conhecimentos dos alunos nas áreas da agronomia. A metodologia de aplicação varia, onde os estudantes podem escolher entre fazer a mímica da carta ou desenhar. Para avaliar se o jogo havia atingido o objetivo de proporcionar conhecimento aos alunos sobre o curso de Agronomia, foram aplicados formulários de avaliação. Ao serem questionados sobre como qualificaram as apresentações sobre o jogo e esclarecimentos de perguntas/mímicas, 82% responderam que foi excelente. Quando questionados se o jogo foi capaz de proporcionar novos conhecimentos sobre o curso de agronomia, 100% respondeu que sim. Com isso, conclui-se que o jogo, além de interessante, foi didático e cumpriu com o seu papel de passar informações sobre a área de agronomia.

Palavras-chave: A.G.I.R. Extensão. Jogos Interativos. InterPET.