

O USO DO TWISTER COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NO CURSO DE AGRONOMIA

Amanda Thirza Lima Santos
Mariana Maciel Garcia

Universidade São Lucas Ji-Paraná - UNISÃO LUCAS - RO

Área: Ciências Agrárias

Introdução: A utilização de metodologias ativas no ensino superior cria possibilidades de uma educação crítico-reflexiva e incentiva a participação ativa dos estudantes em seu próprio processo de aprendizagem. Entre as diferentes estratégias destaca-se o uso de jogos lúdicos como o Twister, que tem por finalidade engajar os estudantes de forma ativa e motivadora. Ao participarem de jogos em grupo, os estudantes têm a oportunidade de compartilhar conhecimentos, discutir estratégias e desenvolver habilidades de comunicação e trabalho em equipe. **Objetivo(s):** relatar a experiência do uso do jogo Twister durante uma aula da disciplina de Paisagismo e Meio Ambiente, do curso de agronomia. **Métodos:** O Twister é um jogo de tabuleiro físico que envolve movimentos corporais, equilíbrio e coordenação motora, o mesmo foi utilizado como estratégia para finalização de conteúdo. Previamente a professora imprimiu as figuras de pés e mãos para montar o tabuleiro e durante a primeira parte da aula os próprios alunos, em grupos, formularam questões junto com as respostas sobre técnicas de paisagismo, que foram colocadas em uma caixinha para serem sorteadas. Durante a segunda parte da aula, cada grupo escolheu um representante para o tabuleiro. Quando o grupo não sabia a resposta o representante deveria fazer o movimento representado pelas imagens dispostas no chão. **Resultados/Discussão:** O Twister proporcionou um momento de descontração ao mesmo tempo em que auxiliou a reforçar o conteúdo. Ao final do jogo os alunos relataram ter gostado da metodologia aplicada e que tornou o processo de ensino-aprendizado mais divertido, deixando evidente que o twister pode ser utilizado como uma estratégia pedagógica, uma vez que estimula o raciocínio, processo de memorização e trabalho em equipe. **Considerações Finais:** conclui-se que o uso de jogos como o Twister desempenha um papel importante no ensino superior, por proporcionar uma abordagem pedagógica inovadora, divertida e eficaz. Além disso, o jogo estimulou a participação ativa dos acadêmicos, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico-reflexivo e as habilidades de trabalho em equipe.

Palavras-chave: Twister. Jogos lúdicos. Estratégias pedagógicas. Agronomia.