



# ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

## POWERPOINT: NA PRODUÇÃO DE JOGOS PARA COORDENAÇÃO MOTORA

**Luana de Oliveira Ferreira Crivelli<sup>1</sup>, Anailton de Souza Gama<sup>2</sup>**

UEMS/CC, 79750-000 – Nova Andradina – MS, E-mail: luana19a@hotmail.com<sup>1</sup>,  
anailtongama@yahoo.com.br<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Bolsista de Iniciação a Docência, PIBID/UEMS/CAPES. <sup>2</sup>Orientador, Professor, UEMS, Mestre em Letras, Estudos Linguísticos UFMS, Doutorando em Letras UPM.

Diante das novas tecnologias, vivemos em uma grande mudança na sociedade onde o computador é muito atraente, pois possibilita a nós realizações de atividades virtuais muito além das possibilidades reais. Uma criança não se interessa mais por bola, boneca e histórias infantis como antigamente, e sim pelos jogos tecnológicos. O presente trabalho tem por objetivo apresentar o PowerPoint 2010 como uma ferramenta de desenvolvimento de Atividades Educacionais, que pode ser explorada pelo professor, como também pelo próprio aluno. Atualmente, as instituições de educação básica vêm introduzindo diferentes Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas pedagógicas. As possibilidades de uso dessas TICs no processo ensino-aprendizagem são bem diferenciadas e algumas bastante complexas, não proporcionando entusiasmo aos professores e em alguns alunos. A ideia é a construção de pequenas ações para o dia a dia, podendo tornar o aprendizado mais agradável e interessante, devido a possibilidade de inclusão de sons, fotos, imagens, e animações dentre outras mídias, fazendo com que as atividades sejam de natureza lúdica, possibilitando uma maneira mais divertida de aprender. Acreditamos que é viável o uso do PowerPoint 2010 como ferramenta pedagógica para as atividades educacionais desenvolvidas em qualquer ambiente escolar, proporcionando ao educador desenvolver suas aulas de uma forma mais dinâmica e atrativa. Diante desse mundo tecnológico onde podemos aprender e ensinar de várias formas, a proposta é trazer alguns métodos de ensino-aprendizagem. Experiência de ensino-aprendizagem envolvendo o PowerPoint 2010 como recurso na criação de jogos foi utilizada para aprimorar a coordenação motora dos alunos da APAE (Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais), proporcionando a oportunidade do exercício motor. Estes jogos têm como objetivo estimular diferentes sentidos no desenvolvimento de habilidades tão importantes para a alfabetização, melhor controle, aumentando a concentração, atenção, além de promover uma maior interação entre o assistido e o professor.

**Palavras chaves:** Ensino-Aprendizagem; Ferramentas Pedagógicas; Tecnologias Educacionais, APAE.