

A PRODUÇÃO DE JOGOS NO POWERPOINT: EXPLORANDO POSSIBILIDADES COM ALUNOS PORTADORES DE NECESSIDADES ESPECIAIS

Luana de Oliveira Ferreira CRIVELLI¹
Anailton de Souza GAMA²

RESUMO

Diante das novas tecnologias, vivemos uma grande mudança na sociedade onde o computador é muito atraente, pois nos possibilita realizações de atividades virtuais muito além das possibilidades reais. O presente trabalho tem por objetivo apresentar o PowerPoint como uma ferramenta de desenvolvimento de atividades educacionais. 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, em alguns casos não proporcionando entusiasmo aos professores e alunos. A ideia é a construção de pequenas ações para o dia a dia, podendo tornar o aprendizado mais agradável e interessante, devido à possibilidade de inclusão de sons, imagens e animações dentre outras mídias, de modo que sejam de natureza lúdica, possibilitando uma maneira mais divertida de aprender. Acreditamos que é viável o uso do PowerPoint como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de atividades educacionais em qualquer ambiente escolar, proporcionando ao educador aulas mais dinâmicas e atrativas. Com a tecnologia, aprendemos e ensinamos de várias formas, assim a proposta é trazer alguns métodos de ensino-aprendizagem e experiência que envolvem o PowerPoint como recurso na criação de jogos, utilizados para aprimorar a coordenação motora dos alunos da APAE, proporcionando a oportunidade do exercício motor. Estes jogos têm como objetivo estimular diferentes sentidos no desenvolvimento de habilidades tão importantes para a alfabetização, um melhor controle, aumento da concentração e da atenção, além de promover uma maior interação entre o assistido e o professor.

Palavras-chave: Jogos. Ensino-aprendizagem. Tecnologias educacionais.

INTRODUÇÃO

Diante dos avanços tecnológicos da internet e a velocidade com que as informações são disponibilizadas atualmente, o grande desafio da educação hoje é vencer e aceitar a barreira que existe entre a educação tradicional e as novas tecnologias. Com todo esse avanço, o desenvolvimento dos jovens e crianças está num processo acelerado de mudanças onde os computadores vêm se apresentando de forma cada vez mais frequente em todos os níveis da educação e a sua utilização nas salas de aula, tanto no ensino fundamental e médio quanto na educação especial, pode ter várias finalidades, tais como: auxílio no processo de ensino-

¹ Acadêmica da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, APAE – Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais - Unidade de Nova Andradina, Curso Computação, Licenciatura. E-mail: luana19a@hotmail.com

² Professor Orientador Mestre em Letras, Estudos Linguísticos UFMS, Doutorando em Letras UPM. E-mail: anailtongama@yahoo.com.br

aprendizagem, fonte de informação, processo de construção de conhecimento através dos jogos que possibilitam pensamento, reflexão, desenvolvimento psicológico e motor e apresentação de soluções.

Houve época em que era necessário justificar a importância da informática nas escolas, hoje em dia já existe o consentimento quanto à sua importância no processo de ensino-aprendizagem. Hoje o computador pode ser considerado um grande aliado no desenvolvimento educacional do aluno, principalmente no processo que envolve diversos fatores como: a memória, o raciocínio, o pensamento, a linguagem, entre outros. Esse processo está ligado ao estudo dos processos mentais que influenciam no comportamento de cada indivíduo e seu desenvolvimento intelectual.

O bom uso do computador pode trazer várias formas de ensinar como, por exemplo, os jogos tecnológicos. Os jogos fazem parte da existência humana e são uma maneira lúdica, praticada dentro de alguns limites e regras estabelecidas previamente, favorecendo um momento de diversão. Desta forma, o professor pode aproveitar o uso dos jogos para ter uma aula mais dinâmica e atraente para seus alunos. Enquanto usam o computador em seu dia a dia, os alunos têm a chance de entrar no mundo da fantasia, superando de forma lúdica as dificuldades de aprendizagem. Um jogo tecnológico pode tornar o ensino-aprendizagem mais agradável e interessante devido à possibilidade de incluir sons, animações, fotos, imagens, entre outras, promovendo maior estímulo e interesse pela aula, fluindo alegria, ânimo e entusiasmo.

Como o jogo é um convite tentador para jovens e crianças, este trabalho visa à construção de jogos educativos para coordenação motora, feitos através do editor de apresentação PowerPoint. O trabalho de criação de jogos tem-se mostrado eficiente na prática com jovens e crianças de diferentes faixas etárias, produzindo excelentes resultados psicomotores.

O desenvolvimento motor relaciona-se ao próprio físico e às capacidades de movimento do indivíduo. Segundo Fernandes (2009, p. 12):

O ato de explorar o movimento no brincar e o poder da imaginação das crianças são percebidos no cotidiano do mundo infantil, elas trazem consigo a facilidade de improvisar e experimentar brincando, o que gera uma diversidade de movimentos no seu repertório motor. Esses movimentos estão relacionados por habilidades motoras, as quais permitem o indivíduo locomover-se correndo, andando, saltando, manipular objetos e dinâmicas através de jogos. Essas habilidades denominadas básicas servem como o alicerce para a aquisição de habilidades motoras especializadas e a própria cultura quer das crianças o domínio de várias habilidades, principalmente no processo de escolarização.

Assim, acreditamos que é viável a utilização do PowerPoint como uso de ferramenta pedagógica para atividades educacionais proporcionando ao educador desenvolver suas próprias aulas de forma mais atrativa. No desenvolver desse trabalho, além de mostrar o PowerPoint na construção de jogos, mostramos a opção de uma ótima utilização de jogos para coordenação motora.

A ideia de construção desses jogos veio a partir de vários contextos como, primeiramente, o prazer em construir apresentações no PowerPoint, fazer algo diferente e, o mais importante, o fascínio pelos jogos.

Neste artigo, num primeiro momento, trata-se de um pouco da história da APAE de Nova Andradina, quando e por quem foi fundada e uma breve apresentação de sua área tecnológica.

Num segundo momento, a pretensão é fazer um breve levantamento teórico sobre o PowerPoint 2010, citando ainda o seu foco neste estudo, o seu uso e importância na educação.

Por fim, fazemos um levantamento sobre o uso de jogos tecnológicos na educação, a verdadeira realidade e a influência da tecnologia no cotidiano das crianças e jovens.

O presente trabalho tem por objetivo mostrar o PowerPoint como ferramenta pedagógica para coordenação motora, analisar o desempenho do assistido e, por fim, os resultados.

SOBRE APAE

A Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de Nova Andradina foi fundada em 31 de agosto de 1981 por iniciativa da professora Laurecy Correa Tomazinho que, juntamente com um grupo de mães e professores, colocou-se em defesa dos direitos de pessoas com necessidades especiais de frequentar a escola, um direito de todo cidadão. Sendo eleita presidente da APAE, iniciou as atividades escolares com a criação da Escola CEDENA (Centro de Educação Especial de Nova Andradina) em 1982, em uma casa de madeira, alugada, com 08 alunos, 01 professora e 01 auxiliar de serviços diversos remunerados pela Prefeitura Municipal de Nova Andradina.

A APAE atende Pessoas com deficiência intelectual e múltipla, associada ou não a outras deficiências, condutas típicas e ADNP (Atraso no Desenvolvimento Neuropsicomotor).

O plano de atendimento oferecido pela escola está dividido em 3 fases:

Fase I – Educação Infantil de 0 a 5 anos, atuando por meio de programas, educação precoce 0 a 3 anos e educação pré-escolar de 4 a 5 anos.

Fase II – Ensino Fundamental - desenvolve currículo de alfabetização para crianças a partir de 6 anos de idade, atuando no 1º e 2º anos.

Fase III – Educação Profissional - (nível básico) formação inicial e continuada de trabalhadores a partir de 15 anos de idade, realizada com programas pedagógicos alternativos de natureza acadêmica artística, esportiva, social e de preparação, qualificação, colocação e acompanhamento no mundo do trabalho e programas pedagógicos específicos.

Em relação à sala de tecnologia, esta é um recurso de ordem terapêutica e pedagógica, implantada na entidade desde 2002. O projeto de informática está aliado à prática educacional e vem ao encontro das reais necessidades dos educandos, visto ser uma ferramenta que deverá auxiliar na construção de novos conceitos utilizando conhecimentos prévios e construídos através da prática, fazendo uso de programas educativos visando maior interesse e participação nas atividades propostas de maneira criativa e prazerosa, reforçando a confiança e a autoestima. A APAE/NA oferece aos educandos a possibilidade de utilização dos instrumentos tecnológicos da atualidade; motiva os educandos a fazer pesquisas, a praticar a leitura e a escrita; proporciona a eles a possibilidade de desenvolver projetos educacionais de seu interesse e utiliza os jogos educativos para desenvolver as habilidades e conhecimentos.

POWERPOINT 2010

O PowerPoint 2010 é um aplicativo visual e gráfico usado principalmente no Windows para criar apresentações. Incluído no pacote Office da Microsoft, que precisa de licença, com ele se podem criar, visualizar e mostrar apresentações de slides que combinam textos, formas, imagens, gráficos, animações, tabelas, vídeos e também se permitem aplicar modelos internos ou os seus próprios modelos personalizados e pesquisar vários modelos disponíveis no Office.com ou até mesmo criar um próprio modelo a partir de imagens preferidas ou cores. Ele vem com a opção de transmitir ao vivo uma apresentação através do próprio aplicativo usando o endereço de acesso que ele mesmo gera.

O foco neste trabalho é mostrar que não é importante somente trabalhar com apresentação de slides ou animações, mas sim trazer ideias novas para desempenhar tarefas práticas ao usuário e que ele possa concretizar determinados tipos de trabalho. A qualidade dos programas e o preparo dos docentes para a sua utilização são fatores importantes para despertar o interesse, a criatividade, a participação dos estudantes, tornando assim a aprendizagem estimulante.

De acordo com Coscarelli (1999), o despreparo do professor pode limitar a introdução de novas tecnologias no meio escolar, evidenciando a necessidade de uma educação continuada capacitando o profissional de educação e promovendo a incorporação de novos recursos didáticos em sua metodologia, como uma possível sensibilização do alunado quanto à ressignificação da informática em sua rotina acadêmica.

O aplicativo PowerPoint 2010 foi projetado para produção de slides e apresentações de imagens, multimídias e seus recursos básicos. Nesse aspecto, é possível oferecer um projeto que envolva outros tipos de funções como, por exemplo, jogos educativos. Os recursos oferecidos pelo programa são ferramentas poderosas que auxiliam na construção, formatação dos projetos e configurações. Desse modo, pode não ser visto mais como uma simples apresentação, mas como um software educativo que utiliza botão de ação, navegação através de hiperlinks, sons, efeitos e etc.

Não se sabe ao certo a origem dos jogos, mas desde a antiguidade eles já eram usados para ensinar. Segundo Miranda (2002, p. 22), o jogo contribui para o desenvolvimento da inteligência, personalidade, afeição, socialização, motivação e criatividade. O jogo sempre fez parte da vida de ser humano e é um processo natural que desde a infância a criança já aprende brincando, proporcionando uma pequena realidade individual, produzindo para si mesma suas virtualidades.

Para Assis e Morais (2008, p. 10):

O jogo é um artefato digital que está relacionado a uma máquina, jogado por sujeitos que constroem as mais heterogêneas relações com eles [...] Os games, ou jogos eletrônicos, portanto, inserem-se na sociedade de massa como um artefato cultural que surgiu em função do desenvolvimento tecnológico da computação gráfica.

JOGOS TECNOLÓGICOS

Esses jogos são um fenômeno da cultura digital que estão sendo utilizados de várias formas e, nas mais diversas aplicações como, por exemplo, na capacitação de habilidades motoras (dirigir um carro), na reabilitação de deficientes físicos causados por acidentes, entre outros.

Não podemos negar que o desenvolvimento dos jogos tecnológicos está associado ao surgimento e desenvolvimento dos computadores e se torna cada dia mais real. Disso, podemos concluir que os games são de grande incentivo e responsáveis pelos avanços tecnológicos.

As maneiras de aprender, se associar, brincar e se divertir também foram sofrendo transformações com o surgimento das novas tecnologias. As brincadeiras e brinquedos das crianças e adolescentes já não são mais as mesmas, hoje eles vivem rodeados de tecnologias como celular, internet, computador, vídeo games e etc. O computador é a principal ferramenta que faz parte do seu dia a dia para estudar, falar com amigos, pesquisas de trabalhos e jogar. Como resultado, as crianças e jovens ficam mais expostos a todo tipo de informação que vem desses meios tecnológicos.

Diante de tantas novidades tecnológicas, os jovens e crianças ficam mais entretidos com o computador para passar o tempo e se divertir, no entanto, os pais e professores ficam mais aflitos e apreensivos, muitas vezes sem saber como lidar com seus filhos e alunos, reclamam de não conseguirem manter a atenção à disciplina como antigamente. Essa geração que se forma nessa era tecnológica é bem diferente das outras e novas formas de interagir e aprender nascem dessa afinidade das crianças e jovens com os jogos.

Os professores estão começando a se aproximar mais das novas mídias, através do uso do computador e da internet, mas ainda há muito para se aprender e conhecer. O universo dos jogos é o mais familiar entre os educadores e alunos e é considerado um meio de conhecimento e aprendizado para estes, além de fazer com que se dediquem mais aos estudos para um melhor desenvolvimento em sala de aula. Torna-se essencial que os professores e a escola façam do jogo uma nova forma de aprender, inserindo e redefinindo na sociedade atual as novas práticas pedagógicas.

Utilizaremos o PowerPoint 2010 como recurso na criação de jogos para aprimorar a coordenação motora dos alunos da APAE, proporcionando a oportunidade do exercício motor. Estes jogos têm como objetivo estimular diferentes sentidos no desenvolvimento de habilidades importantes para a alfabetização, um melhor controle, aumento da concentração e da atenção, além de promover uma maior interação entre o assistido e o professor.

Para Lopes (2001, p. 133):

É possível a articulação de atividades nas quais se insira o novo com conhecimentos básicos do computador em atividades continuadas com habilidades que favoreçam o desenvolvimento das áreas cognitivas, motora e afetiva [...] muitos são os questionamentos a respeito do uso do computador na educação [...] o uso equilibrado é benéfico e pode ter grande utilidade, mas o uso indiscriminado [...] pode ser altamente prejudicial, porque é um recurso que facilita as tarefas, deixando a criança preguiçosa para pensar [...]

Notando os aspectos positivos e negativos e características dos jogos, é importante refletir no prazer de satisfazer a diferentes necessidades, a fim de encontrar um meio adequado que possa beneficiar o desenvolvimento sem perda futura em nenhuma das áreas de

desenvolvimento do assistido. Para isso, um bom entendimento é fundamental para qualidade e quantidade das atividades a serem realizadas.

A APLICAÇÃO DOS JOGOS

C.H.T.M, com 08 anos de idade, nasceu dia 24/03/2006 na cidade de Campo Grande/MS. Está na 2º Ano, na Escola de Educação Especial “Raio de Sol”, localizado na APAE de Nova Andradina/MS.

C.H.T.M, como é chamado neste trabalho, está na APAE desde que era um bebê e é uma criança calma, observadora, inteligente. Ele sabe ler, gosta de jogar bola, brincar de carrinho e principalmente de computador e sendo assim, podemos descartar a possibilidade de que ele possui uma deficiência intelectual. C.H.T.M é um menino que se lembra dos seus afazeres, compreende bem e segue as regras de sua professora e normas da escola. Ele é um garoto incrível, mas C.H.T.M possui uma deficiência.

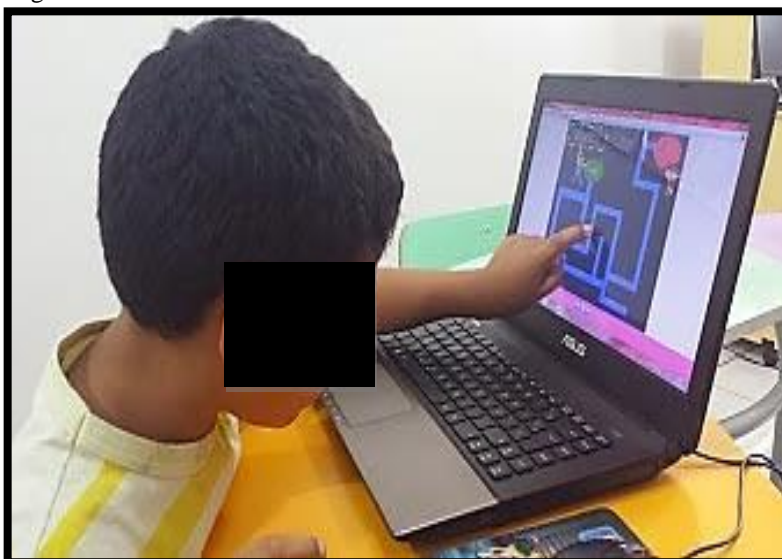
Sua deficiência pode ser caracterizada como motora, que são movimentos e coordenação de membros e ou cabeça impedidos pelo corpo, em que a pessoa necessita de adaptações que garantam a acessibilidade. C.H.T.M, por sua vez, possui somente a deficiência motora de coordenação como, por exemplo, não conseguir pegar um lápis corretamente para copiar a matéria dada em sala de aula, apenas rabiscar um papel ou um desenho dado, sendo assim, a professora tem que fazer recortes e colar em seu caderno as atividades dadas em sala de aula.

A APAE recebe todo tipo de doação e, em uma dessas, C.H.T.M ganhou um notebook para ajudá-lo em seus estudos e sua coordenação motora, mas não dispunha de uma pessoa ou um profissional adequado para acompanhá-lo em especial. Obtivemos informações de que C.H.T.M passou algum tempo sem poder tocar e mexer em seu notebook por não ter nenhum professor, estagiário ou voluntário para auxiliá-lo, foi então que procuramos – acadêmico e orientador - a APAE para aplicação do projeto. Os professores ficaram muito felizes e nos informaram que tinham a pessoa ideal para nós. Então, fomos apresentados e já no dia seguinte começamos nossas atividades.

No primeiro dia com C.H.T.M, observamos seu comportamento e sua forma de interagir com a professora e com seus colegas da sala, e já nos próximos dias começamos a aplicação dos jogos, quando conversamos e fizemos algumas perguntas para que ele se sentisse à vontade.

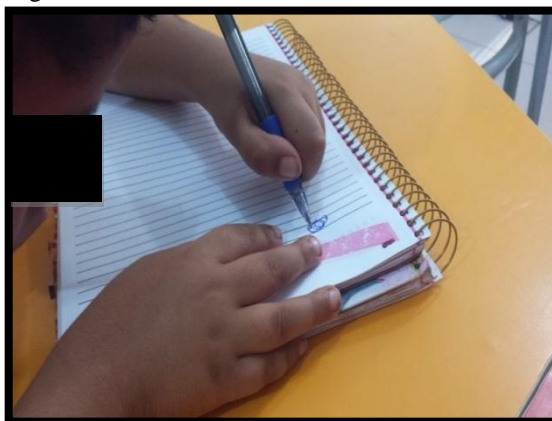
No início da aplicação, apresentamos o jogo composto por três fases, explicamos-lhe passo a passo como teria que passar por cada fase. Deixamos que começasse o jogo sozinho, para visualizar seus movimentos e sua posição em frente ao notebook e o uso do mouse. De início, teve dificuldade de se adaptar ao jogo e não conseguiu sair da primeira fase, pois para ele o jogo era diferente por nunca ter jogado algo parecido. Então, fizemos algumas mudanças e testes para que ele se adaptasse ao jogo: pedimos que colocasse o dedo sobre a tela do notebook (Figura 1) e contornasse o labirinto sem a ajuda do mouse, após algumas tentativas ele começou a interagir, então solicitamos que desenhasse a elipse do jogo denominada “Início” igual à do labirinto que ele estava vendo na tela. C.H.T.M desenhou, deu várias voltas, depois avisou quando terminou (Figura 2).

Figura 1 - Teste com dedo



Fonte: Dos próprios autores, 2014.

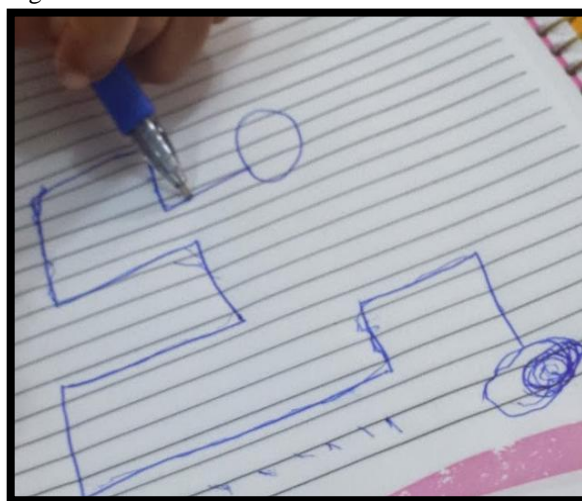
Figura 2 - Teste do desenho



Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Em outro momento, fizemos em uma folha de caderno o desenho do labirinto. Ele passou o dedo por cima na tela, pedimos que passasse a caneta por cima do desenho sem sair do risco e percebemos que em alguns pontos de linha reta ele conseguiu, mas em outros pontos, principalmente nas curvas, ele saiu um pouco fora do desenho (Figura 3).

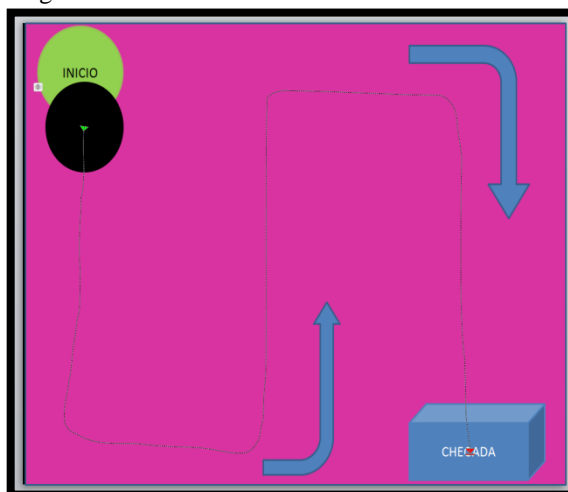
Figura 3 - Teste do labirinto manualmente



Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Não paramos por aí e, para que não ficasse um procedimento repetitivo e cansativo para o C.H.T.M, mostramos outro tipo de jogo, também produzido por nós, mas com uma forma diferente de coordenação motora, onde a bolinha saía de um ponto superior à esquerda e seu destino final era chegar ao ponto inferior à direita, fazendo um trajeto parecido com o número cinco na horizontal, tendo indicações pelas setas (Figura 4). C.H.T.M conseguiu na segunda tentativa.

Figura 4 - Bolinha

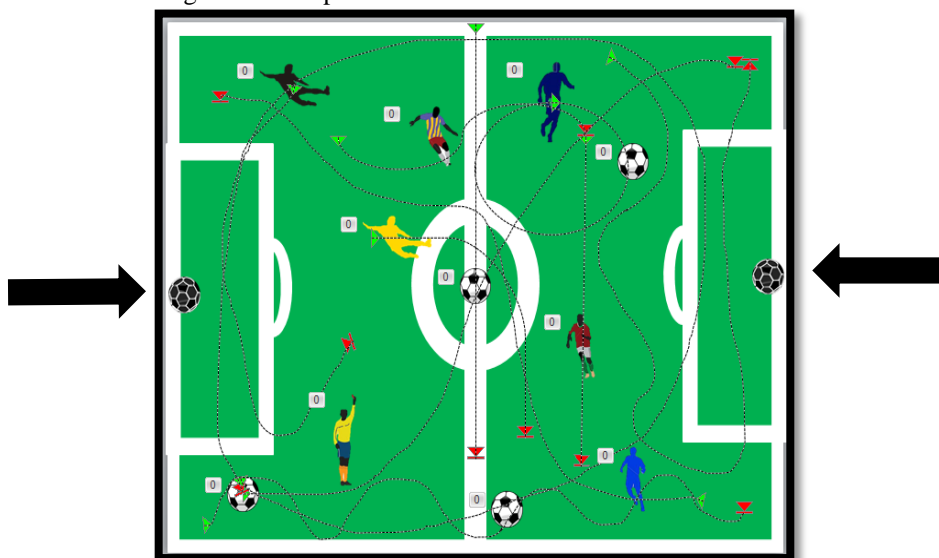


Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Visto que C.H.T.M tinha se adaptado com o notebook, com o mouse e com os jogos, resolvemos produzir e levar mais jogos atraentes, coloridos e dinâmicos com temas e desenhos diferentes, mas sempre intercalando o primeiro jogo apresentado.

No entanto, o jogo que mais chamou sua atenção foi o de futebol. Sem perder o sentido e o foco do trabalho, esse jogo tinha a mesma função dos demais, apenas sendo apresentado como uma maneira diferente de interagir, onde ele teve que passar com o mouse sobre o campo de futebol sem bater nas laterais, bolas e jogadores dentro de campo. As linhas apresentadas dentro de campo são para mostrar a trajetória que cada obstáculo percorre. O objetivo dele é sair da bola dentro da grande área da esquerda e chegar à outra bola da direita sem encostar nos obstáculos e, se por acaso encostar, aparece a mensagem de erro que, neste caso, é algo bem dinâmico como “bateu na trave” (Figura 5).

Figura 5 - Campo de futebol



Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Ao começar a jogar, C.H.T.M ficou encantado com o tema e não queria parar, gostou tanto que nas primeiras tentativas conseguiu fazer nove gols e ainda narrava seu próprio jogo e gritava “Gooooool” (Figura 6).

Figura 6 - Momento de interação



Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Notamos que é possível expandir as possibilidades de aplicações dos jogos no ensino, principalmente com a criança com deficiência. O jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento, pois trata conteúdos de diversos temas e tipos de habilidades diferentes a serem adquiridos por meio de ação lúdica. Seguem também, em anexo, algumas amostras de outros jogos aplicados (Figura 7 a 15).

CONCLUSÃO

Este artigo foi desenvolvido para Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), no Curso de Computação/Licenciatura, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade de Nova Andradina, sob orientação do professor Anailton de Souza Gama. Foi realizado por meio de jogos no PowerPoint 2010, mostrando que é possível sua utilização na educação para favorecer o processo de ensino-aprendizagem da criança com deficiência de coordenação motora. Com isso, percebemos que o jogo é um recurso pedagógico, tornando a aprendizagem mais clara e prazerosa. Grande parte da vida das crianças constitui-se em gastar seu tempo brincando com jogos, sejam eles inventados ou tecnológicos, envolvendo prazer, tensão, dificuldades e, sobretudo, desafios.

O jogo é fundamental para educação e o desenvolvimento e trata conteúdos de diversos temas e tipos de habilidades diferentes a serem adquiridos por meio de ação lúdica. A educação lúdica, além de ajudar, influencia na formação da criança e do professor, proporcionando apoio, prazer, criatividade e coordenação motora que vai desencadeando seu aprendizado.

O lúdico é um importante componente na aprendizagem. É pelo lúdico e com o lúdico que o sujeito vai se construindo e se apropriando da realidade, tecendo suas relações sociais e exercitando-se de corpo inteiro. Na vivência lúdica, experimenta situações novas, desafios e aventuras. No espaço lúdico, ele também vai formando seus conhecimentos, vai somando aquisições de valores, aprendendo limites, trabalhando a autoestima, além de superar seus medos e adquirir autoconfiança.

Somente com a mudança do olhar e, conseqüentemente, o entendimento de suas peculiaridades e singularidades é que se pode propor algo de novo para o ensino e aprendizagem de crianças com deficiência. A inclusão social e digital passa pelo conhecimento do desenvolvimento qualitativo dessas crianças e por acreditar que elas são capazes.

Os professores não podem ser meramente aprendizes de técnicas. O professor precisa ir muito além de aprender a manusear um computador. O conhecimento do professor deve manifestar a junção entre os interesses e necessidades dos alunos, por meio da construção de situações que possam favorecer o processo de criação do conhecimento do aluno. Entretanto, a prática do professor deve ser conduzida por uma pedagogia conectada às características da sociedade do conhecimento e da tecnologia.

Com isso, o PowerPoint, por não ser exatamente feito para desenvolvimento de jogos, pode apresentar algumas limitações, como erros gerados pelo usuário, a implementação de contadores, entre outros. Portanto, compreendemos que o PowerPoint atende suficientemente, quando o usamos como ferramenta de desenvolvimento de jogos, pois sua interface gráfica favorece a produção de jogos educativos, não necessitando saber qualquer linguagem de programação, sendo um aplicativo de fácil acesso. Lembramos que é possível manuseá-lo sem o uso da internet que hoje é um dos nossos maiores rivais dentro das escolas. Com isso, é possível expandir as possibilidades de aplicações dos jogos no ensino, principalmente com as crianças portadoras de necessidades especiais.

THE GAME PRODUCTION IN POWERPOINT: EXPLORING POSSIBILITIES WITH STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS

ABSTRACT

In the face of new technologies, we live in a major shift in society where the computer is very attractive, because it enables us achievements of virtual activities, far beyond the real possibilities. This actual work aims at presenting the PowerPoint as a development tool of educational activities. Currently, basic education institutions are introducing different Information and Communication Technologies (ICT) as teaching tools. The possibilities of the use of these ICTs in teaching-learning process are very different and some quite complex,

in some cases, not providing enthusiasm to teachers and students. The idea is to build small actions for the day-to-day and they can make the learning more enjoyable and interesting, due to the possibility of inclusion of sounds, images and animations, among other media, so that they are in a playful nature, enabling more fun way to learn. We believe that the use of PowerPoint as a pedagogical tool for the development of educational activities in any school environment is feasible, providing the educator classes of a more dynamic and attractive way. With technology, we can learn and teach in many ways. Thus, the proposal is to bring some teaching-learning methods and experiment involving PowerPoint as a resource in creating games, used to improve the coordination of APAE students, providing the opportunity for the motor coordination exercise. These games are designed to stimulate different senses in the development of such important skills for literacy, better control, increasing the concentration, attention, and promote greater interaction between teacher and student.

Keywords: Games. Teaching-learning. Educational technology.

REFERÊNCIAS

APAE. Proposta pedagógica. **Desafios e conquistas na educação especial**. Nova Andradina-MS: 2013.

ASSIS, R. L. A.; MORAIS, W. R. **Os jogos eletrônicos: artefatos culturais, tecnológicos e virtuais na sociedade da era digital**. 2008. Disponível em: <http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/TerxaTema5Artigo12.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2014.

COSCARELLI C.V. A nova aula de português: o computador na sala de aula. **Presença Pedagógica**, Belo Horizonte, v. 5, n. 26, p. 29-35, mar./abr., 1999. Disponível em: <<http://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/viewFile/862/790>>. Acesso em: 1 jul. 2014.

FERNANDES, P. M. **Estudo do desempenho motor de escolares de 9 e 10 anos de idade em ambientes diferenciados**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Maringá – UEM, 2009. Disponível em: <<http://www.def.uem.br/geraMonografia.php?id=75>>. Acesso em: 24 jul. 2014.

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer e jogar**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

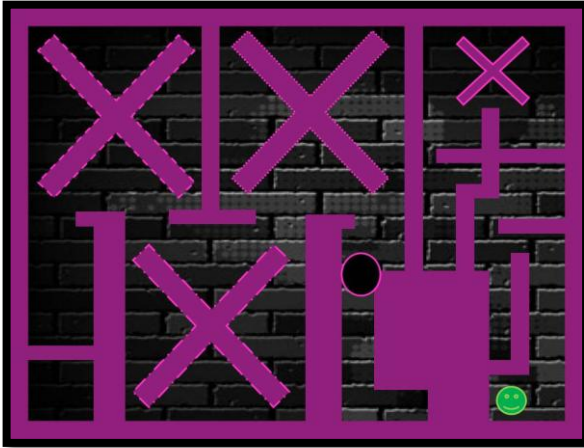
MICROSOFT, Office Power Point 2010. **Tarefas básicas no PowerPoint 2010**. Disponível em: <<http://office.microsoft.com/pt-br/powerpoint-help/tarefas-basicas-no-powerpoint-2010-HA101824346.aspx>>. Acesso em: 30 jun. 2014.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Revista Linhas Críticas Faculdade de Educação UnB**. Brasília, v.8, n.14, jan./jun. 2002. Disponível em: <<http://seer.bce.unb.br/index.php/linhascriticas/article/viewFile/6493/5248>>. Acesso em: 24 jul. 2014.

Recebido em 30 de novembro de 2014.
Aceito para publicação em 04 de março de 2015.

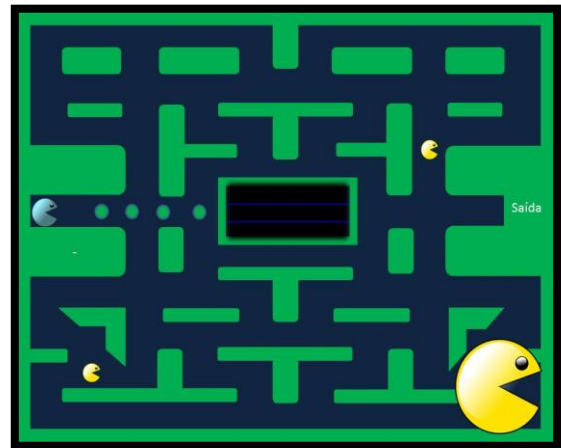
ANEXOS

Figura 7 - Labirinto X



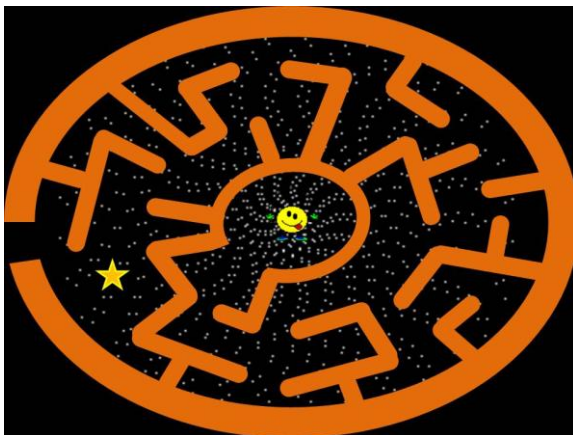
Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 8 - Labirinto Pac



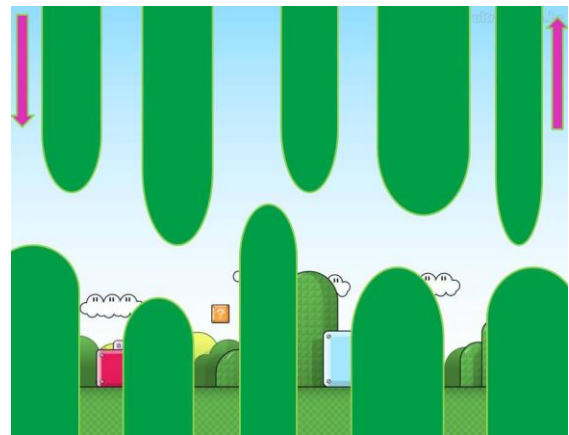
Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 9 - Labirinto bola



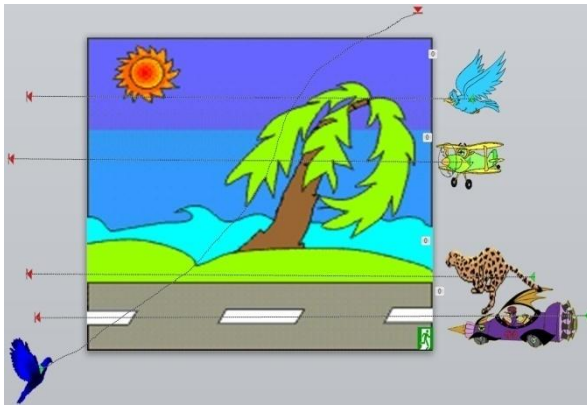
Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 10 - Mini Mario



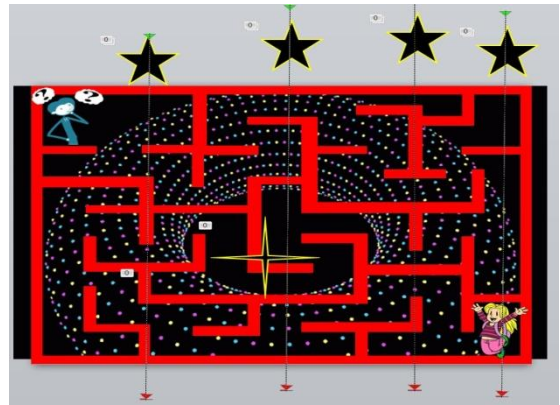
Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 11 - Corrida maluca



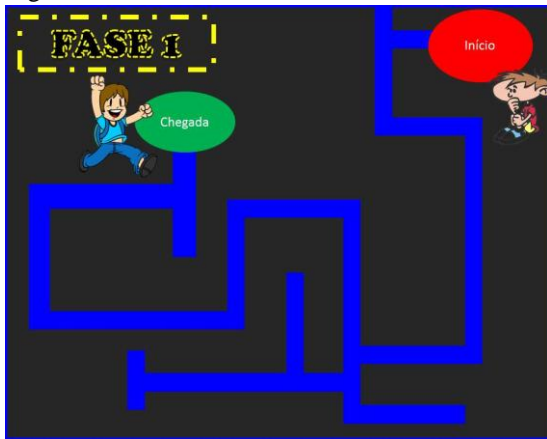
Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 12 - Labirinto das estrelas



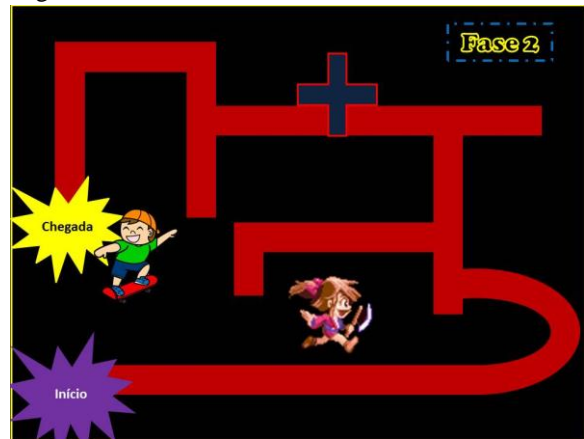
Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 13 - LABIRINTO1



Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 14 - LABIRINTO2



Fonte: Dos próprios autores, 2014.

Figura 15 - Labirinto3



Fonte: Dos próprios autores, 2014.