



DESENVOLVIMENTO DE JOGOS NO POWERPOINT: AVANÇOS NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA DE SORRISO-MT

Elisângela Vanessa Fernandes ¹

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os avanços vertiginosos na tecnologia digital têm moldado de maneira profunda as estruturas da sociedade contemporânea. Essas transformações não se limitam apenas ao âmbito profissional e social, estendendo-se de maneira marcante ao cenário educacional. A rápida evolução tecnológica impacta diretamente a forma como as pessoas se comunicam, desempenham suas atividades laborais e, crucialmente, adquirem conhecimento.

No contexto educacional, a presença da tecnologia assume um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Ferramentas digitais proporcionam oportunidades únicas para aprimorar métodos pedagógicos, tornando as aulas mais dinâmicas e interativas. Nesse contexto, os educadores emergem como agentes-chave na tarefa de incorporar de maneira eficaz essas inovações na sala de aula. A capacidade dos professores em dominar e aplicar ferramentas digitais não apenas influencia o ambiente educacional imediato, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios de uma sociedade cada vez mais digitalizada.

Este artigo tem como propósito explorar a importância da formação continuada em tecnologias para os educadores. Em particular, destacaremos a capacidade dos professores em desenvolver jogos educativos no PowerPoint como uma estratégia inovadora para promover o engajamento dos alunos e aprimorar a compreensão do conteúdo. A criação de jogos no ambiente familiar do PowerPoint oferece uma abordagem única e acessível para integrar a tecnologia ao processo educacional, tornando o aprendizado mais envolvente e eficaz.

A compreensão das implicações práticas e teóricas dessa abordagem inovadora não apenas enriquece o repertório pedagógico dos professores, mas também contribui para o desenvolvimento de estratégias educacionais mais alinhadas com as necessidades da sociedade contemporânea.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

¹ Elisângela Vanessa Fernandes - Professora Formadora no CEMFOR (Centro Municipal de Formação para Profissionais da Educação – Sorriso - MT, elisangela.fernandes43@gmail.com;

A escolha da metodologia de pesquisa desempenha um papel crucial na busca pela compreensão aprofundada dos fenômenos estudados. Neste estudo, optamos pela abordagem de pesquisa participante, respaldada por preceitos qualitativos de campo, conforme preconizado por renomados estudiosos, entre eles Gil (2008) e Minayo (2001). Essa metodologia proporciona uma imersão intensiva no contexto de estudo, permitindo uma interação direta com os participantes e uma compreensão holística das dinâmicas envolvidas.

A pesquisa participante fundamenta-se na ideia de que os pesquisadores não são meros observadores externos, mas sim participantes ativos no processo investigativo. Essa abordagem visa estabelecer uma conexão mais profunda com o objeto de estudo, permitindo não apenas a coleta de dados, mas também uma compreensão aprimorada das complexidades inerentes ao tema em questão.

O cenário escolhido para a aplicação desta metodologia é um programa de formação continuada destinado a professores. As atividades desenvolvidas nas aulas, ministradas duas vezes por semana, abrangem uma sequência cuidadosamente planejada. Nas primeiras aulas, há uma exploração do conteúdo básico das ferramentas do pacote Office, estabelecendo uma base sólida para a compreensão das capacidades tecnológicas disponíveis. Essa etapa inicial visa nivelar o conhecimento dos participantes, garantindo uma base homogênea para a implementação da segunda fase.

Nivelamento estabelecido, os participantes são guiados no desenvolvimento de conteúdo específicos relacionados à criação de jogos educativos no PowerPoint. Essa abordagem sequencial permite uma transição suave do conhecimento teórico para a aplicação prática, capacitando os professores a incorporarem efetivamente a tecnologia em suas práticas pedagógicas.

A observação contínua ao longo do processo de formação proporciona insights valiosos, possibilitando ajustes e refinamentos conforme as necessidades identificadas. Essa interação dinâmica entre pesquisadores e participantes promove não apenas a coleta de dados, mas também uma retroalimentação constante que enriquece a qualidade da pesquisa.

A opção pela metodologia participante reflete o compromisso em compreender não apenas os resultados tangíveis, mas também os processos subjacentes que permeiam a formação continuada em tecnologias. Essa abordagem, fundamentada em uma visão holística e interativa, visa contribuir significativamente para o entendimento dos desafios e potenciais dessa inovadora estratégia educacional.

REFERENCIAL TEÓRICO

A formação continuada dos professores em tecnologias desempenha um papel crucial na atualização e no aprimoramento de suas práticas pedagógicas, possibilitando a integração efetiva de recursos digitais no ambiente educacional. Essa perspectiva fundamenta-se em teóricos como Fullan (2007), que enfatiza a importância da capacitação docente para promover uma educação eficaz e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

Fullan (2007) argumenta que o desenvolvimento profissional contínuo dos professores é essencial para que estes se tornem agentes de mudança em seus contextos educacionais. A capacitação em tecnologias, nesse sentido, representa uma ferramenta poderosa para enfrentar os desafios impostos por uma sociedade cada vez mais digital. A formação continuada não apenas proporciona conhecimento técnico, mas também promove a confiança e a habilidade dos educadores em incorporar inovações tecnológicas de maneira efetiva.

No contexto específico deste estudo, a criação de jogos educativos no PowerPoint emerge como uma estratégia inovadora para engajar os alunos de maneira ativa e participativa. Autores como Prensky (2001) defendem que o uso de jogos na educação pode motivar os estudantes, estimulando a aprendizagem de maneira lúdica e envolvente. A adaptação dos conteúdos às necessidades individuais dos alunos e a ênfase em pontos importantes são características intrínsecas aos jogos educativos, tornando-os uma ferramenta versátil para diversos contextos e disciplinas.

A abordagem centrada na criação de jogos no PowerPoint permite que os professores desenvolvam atividades personalizadas, ajustando-se aos diferentes estilos de aprendizagem presentes em suas turmas. Autores como Mishra e Koehler (2006) propõem o conceito de conhecimento tecnológico pedagógico (TPACK), destacando a importância de integrar conhecimentos tecnológicos, pedagógicos e disciplinares. Nesse contexto, a criação de jogos no PowerPoint representa uma oportunidade para os professores aplicarem de forma integrada essas diferentes dimensões de conhecimento.

A perspectiva construtivista de autores como Vygotsky (1978) também encontra respaldo na utilização de jogos educativos. A interação ativa dos alunos na criação desses jogos proporciona um ambiente propício para a construção de conhecimento, permitindo que os estudantes se envolvam de maneira mais profunda com os conteúdos.

Dessa forma, a formação continuada em tecnologias, especialmente quando direcionada à criação de jogos educativos no PowerPoint, não apenas capacita os professores para enfrentar os desafios digitais contemporâneos, mas também oferece uma ferramenta pedagógica inovadora que promove o engajamento ativo dos alunos e a compreensão efetiva do conteúdo.

Essa abordagem, enraizada em sólidos fundamentos teóricos, representa uma contribuição valiosa para a melhoria do processo educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos a partir da implementação da formação continuada em tecnologias, com foco na criação de jogos educativos no PowerPoint, apontam para avanços significativos na capacitação dos professores e no engajamento dos alunos. A abordagem prática adotada revelou-se eficaz, proporcionando um ambiente propício para que os educadores se familiarizassem com as ferramentas digitais, promovendo, assim, a confiança necessária para a efetiva incorporação dessas tecnologias em suas práticas pedagógicas.

O aumento da confiança dos professores no uso de ferramentas digitais, como o PowerPoint, é congruente com as conclusões de estudos como o de Ertmer (1999), que ressalta a importância do desenvolvimento da auto eficácia docente no contexto da integração de tecnologia na educação. A formação prática oferecida não apenas capacitou os professores tecnicamente, mas também fortaleceu sua confiança em explorar e adaptar tais recursos de maneira inovadora.

A participação de duas turmas distintas, totalizando 30 alunos em cada grupo e abrangendo diferentes níveis da educação básica, proporcionou uma amostra representativa para avaliar o impacto da estratégia proposta. Os alunos, ao se envolverem ativamente na criação de jogos educativos, demonstraram um elevado grau de engajamento. Esse resultado está em sintonia com as descobertas de Gee (2003), que destaca a motivação intrínseca gerada por jogos, fomentando a participação ativa e a imersão no processo de aprendizagem.

A criação de jogos no PowerPoint não apenas estimulou a participação dos alunos, mas também evidenciou o potencial dessa estratégia para personalizar o processo de aprendizagem. Autores como Hwang, Wu e Ke (2011) destacam a importância da personalização para atender às diversas necessidades de aprendizagem. A adaptação dos jogos conforme as características individuais dos estudantes emergiram como uma vantagem significativa, permitindo que cada um se envolvesse de maneira única no processo.

Além disso, a estratégia de criação de jogos no PowerPoint alinhou-se com a abordagem construtivista, conforme proposto por Vygotsky (1978), ao proporcionar um ambiente que estimula a construção ativa do conhecimento. A interação direta na criação dos jogos promoveu não apenas a aplicação prática dos conceitos aprendidos, mas também fomentou a colaboração entre eles.

Os resultados obtidos até o momento sugerem que a formação continuada, voltada para a criação de jogos educativos no PowerPoint, não apenas atende às demandas tecnológicas contemporâneas, mas também se revela como uma ferramenta pedagógica eficaz para promover o engajamento e a compreensão. Essa abordagem inovadora, respaldada por uma base teórica sólida, destaca-se como uma contribuição valiosa para o aprimoramento do processo educacional e para a preparação dos alunos para os desafios de uma sociedade digital em constante evolução.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A formação continuada em tecnologias, com enfoque na criação de jogos educativos no PowerPoint, emerge como uma abordagem não apenas inovadora, mas também eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados obtidos ao longo desta pesquisa revelaram que professores devidamente capacitados não apenas incorporaram com confiança as ferramentas digitais em suas práticas pedagógicas, mas também demonstraram níveis notáveis de motivação e engajamento.

A interação dinâmica entre os docentes e as tecnologias, especialmente por meio da criação de jogos educativos, refletiu positivamente na qualidade das atividades desenvolvidas. A aplicação prática dos jogos ao final do semestre promete consolidar o aprendizado, representando uma etapa crucial para avaliar a efetividade dessa abordagem. A concretização dos conhecimentos adquiridos na criação dos jogos proporcionará não apenas uma avaliação tangível da compreensão dos alunos, mas também uma oportunidade para os educadores refinarem suas estratégias com base nas experiências vivenciadas.

A capacitação dos professores para a utilização criativa e inovadora das tecnologias não se limita apenas à esfera técnica, mas também se estende ao desenvolvimento de práticas pedagógicas mais flexíveis e adaptáveis. Essa habilidade torna-se crucial para preparar os alunos para os desafios de uma sociedade cada vez mais digitalizada, onde a capacidade de utilizar tecnologias de forma crítica e criativa tornou-se uma competência fundamental.

O modelo de formação continuada proposto, centrado nas necessidades específicas dos docentes, revela-se promissor para aprimorar a qualidade do ensino. A personalização da formação, alinhada com as demandas individuais dos educadores, não apenas fortalece suas habilidades, mas também promove um ambiente educacional mais adaptável e eficaz. Essa abordagem, corroborada por teóricos como Darling-Hammond (2017), destaca a importância de investir na formação docente como um meio estratégico para impulsionar a qualidade da educação.



Em síntese, a formação continuada em tecnologias, com ênfase na criação de jogos educativos no PowerPoint, representa não apenas uma resposta às demandas contemporâneas, mas também um investimento significativo no futuro educacional. O compromisso em capacitar os professores para enfrentar os desafios tecnológicos e promover práticas inovadoras ressoa não apenas nas salas de aula atuais, mas também nas futuras gerações, preparando-as para um mundo cada vez mais digital e dinâmico. Essa abordagem, ao integrar teoria e prática, demonstra-se como um caminho promissor para a construção de um ambiente educacional mais robusto e alinhado com as exigências do século XXI.

Palavras-chave: Resumo expandido; Normas científicas, Congresso, Realize, Boa sorte.

REFERÊNCIAS

- DARLING-Hammond, L. (2017). **Formação de Professores ao Redor do Mundo: O Que Podemos Aprender com Práticas Internacionais?** *European Journal of Teacher Education*, 40(3), 291-309.
- ERTMER, P. A. (1999). **Lidando com Barreiras de Primeira e Segunda Ordem à Mudança: Estratégias para Integração de Tecnologia.** *Educational Technology Research and Development*, 47(4), 47-61.
- FULLAN, M. (2007). **O Novo Significado da Mudança Educacional.** New York: Teachers College Press. (O Novo Sentido da Mudança Educacional)
- GEE, J. P. (2003). **O Que os Jogos de Vídeo Têm a Nos Ensinar Sobre Aprendizagem e Alfabetização.** New York: Palgrave Macmillan. (O Que os Video Games Têm a Nos Ensinar Sobre Aprendizagem e Alfabetização).
- GIL, A. C. (2008). **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** São Paulo: Atlas.
- HWANG, G. J., Wu, P. H., & Ke, H. R. (2011). **Um Ambiente de Aprendizado Digital Interativo e Colaborativo para Melhorar as Conquistas dos Alunos em Matemática.** *Computers & Education*, 56(3), 749-760.
- MINAYO, M. C. S. (2001). **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade.** Petrópolis: Vozes.
- MISHRA, P., & Koehler, M. J. (2006). **Conhecimento Tecnológico Pedagógico: Um Quadro para o Conhecimento do Professor.** *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- PRENSKY, M. (2001). **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- TONDEUR, J., Forkosh-Baruch, A., Prestridge, S., Albion, P., Edirisinghe, S., & Kozina, E. (2017). **Resposta aos Desafios no Desenvolvimento Profissional de Professores para a Integração de TIC na Educação.** *Educational Technology & Society*, 20(3), 110-120.
- VYGOTSKY, L. S. (1978). **A Mente na Sociedade: O Desenvolvimento de Processos Psicológicos Superiores.** Cambridge, MA: Harvard University Press.