



INOVAÇÃO DIDÁTICA: JOGOS EDUCATIVOS CRIADOS COM PROGRAMAS DE SLIDES PARA ENGAJAR ALUNOS

MIKAEL MISSIAS CONSERVA ALMEIDA

Introdução: No cenário educacional contemporâneo, a tecnologia tem desempenhado um papel crucial no aprimoramento das abordagens pedagógicas, buscando tornar o ensino mais dinâmico e envolvente. Durante o estágio supervisionado obrigatório III do curso de Letras - Língua Portuguesa da UFRPE, identificou-se a necessidade de métodos que estimulassem a participação ativa dos alunos e fossem acessíveis aos professores. Diante dessa constatação, optou-se pela introdução de jogos educativos desenvolvidos em programas de slides nas aulas de Língua Portuguesa. O objetivo era modernizar as práticas pedagógicas e atender às demandas específicas do contexto escolar, que apresenta uma diversidade de necessidades e desafios, desde a motivação dos alunos até a busca por estratégias que facilitem o trabalho docente em meio às demandas do currículo e às limitações tecnológicas da instituição. **Objetivo:** Relatar a eficácia e a praticidade da utilização de jogos educativos desenvolvidos em programas de slides para potencializar o engajamento dos alunos em aulas de Língua Portuguesa. **Relato de Experiência:** Durante a regência do estágio supervisionado obrigatório III, realizado de agosto a dezembro de 2023, foi possível atuar na Escola Municipal João Maia Neto, localizada em Santa Cruz do Capibaribe, no Agreste de Pernambuco. Nas aulas do 9º ano do ensino fundamental, com uma turma de aproximadamente 35 alunos, foram implementados jogos interativos em programas de slides, como PowerPoint e Google Slides. Estes jogos foram criados de forma personalizada, permitindo sua adaptação a diversos temas de Língua Portuguesa. Um aspecto relevante dessa experiência foi a facilidade com que os jogos foram criados. Os programas de slides mostraram-se intuitivos e acessíveis, não exigindo conhecimentos avançados em programação, o que pode beneficiar professores com diferentes níveis de habilidade tecnológica. **Conclusão:** A introdução de jogos educativos em programas de slides revelou-se eficaz para engajar os alunos em aulas de Língua Portuguesa. Esta estratégia não apenas envolveu os alunos de forma significativa, como também proporcionou uma solução acessível aos professores, independentemente de seu nível tecnológico. A adaptabilidade dos jogos facilitou sua implementação, tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas. Dessa forma, essa metodologia apresenta-se como promissora para inovar o processo de ensino-aprendizagem em Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Inovação, Metodologia, Power point, Engajamento, Gamificação.