**O uso do jogo “Quiz de Tabelas e Gráficos” como ferramenta facilitadora da leitura e interpretação de gráficos e tabelas de alunos do 5º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Euclydes da Cunha**

Raimundo Nonato Wessen Moreira[[1]](#footnote-1)

Christiane Bruce dos Santos [[2]](#footnote-2)

Ticiana Boh da Costa [[3]](#footnote-3)

Fabiano Santos de Melo [[4]](#footnote-4)

Brenda da Cruz Castelo[[5]](#footnote-5)

**E-mail:** (raimundo.moreira.1970@seducam.pro.br)

**GT 2:** (Educação, Interculturalidade e Desenvolvimento Humano na Amazônia)

Instituição: **SEDUC-AM**

**Financiamento:** (**FAPEAM/002/2023**)

**Resumo**

Os jogos digitais educativos podem beneficiar a ação pedagógica e propiciar subsídios para o processo de ensino-aprendizagem. Diante disso, este estudo está sendo aplicado no contexto do Programa Ciência na Escola, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do estado do Amazonas e tem como objetivo geral analisar a importância da utilização do jogo “Quiz de Tabelas e Gráficos” para a aprendizagem relacionada à leitura e interpretação de gráficos e tabelas do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Euclydes da Cunha, localizada na Zona Sul, da cidade de Manaus - AM. A pesquisa tem caráter exploratório-descritivo, que tem por finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos ou ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores e também, descrever ou estabelecer relações entre variáveis (GIL, 2010). Para a realização deste projeto está sendo usada a plataforma Wordwall, que constitui-se numa plataforma para criar atividades personalizadas em modelo gamificado para a sala de aula de forma presencial ou remota. (Catálogo de Aplicativos, 2023). Incialmente foi explicado para os alunos o que é um QUIZ e atualmente a atividade está sendo realizada quinzenalmente com todos os alunos na sala de aula utilizando o projeto multimídia e um computador conectado à internet. Nesse sentido, o desejo de conhecer melhor a relação entre o uso de jogos digitais e a aprendizagem de objetos de conhecimento da matemática e aplicar isso em sala de aula com fins de melhorar a proficiência dos alunos na leitura e interpretação de gráficos e tabelas, os quais são objetos de conhecimento definidos pela (Proposta Curricular Pedagógica, 2021), foi o que motivou o desenvolvimento da presente pesquisa. Sobre a importância do elemento lúdico nas atividades escolares, Lima (2008) enfatiza que a forma como os alunos percebem o conhecimento é fundamental para que os mesmos consigam levar os conceitos apreendidos para a memória de longa duração e de fato apropriarem-se dos conceitos escolares. Os resultados parciais do projeto têm demonstrado resultados positivos no que se refere à melhoria da compreensão dos alunos em relação à interpretação de gráficos e tabelas.

**Palavras-chave:** Jogo, Quiz de Tabelas e Gráficos, Leitura de Gráficos, Interpretação de Gráficos.

REFERÊNCIAS

AMAZONAS. **Proposta Curricular e Pedagógica**: ensino fundamental. Manaus, Amazonas, 2021.

GIL, Antônio, Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 20210

LIMA, Elvira Souza. **Indagações sobre currículo:** currículo e desenvolvimento humano; organização do documento Jeanete Beauchamp, Sandra Denize Pagel, Auricélia Ribeiro do Nascimento. -Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

Catálogo de Aplicativos. **Apostila da disciplina Tecnologias Educacionais.** Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica, PARFOR, 2023

1. Graduado em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas. Professor da SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-1)
2. Doutora em Educação pelo PPGE-UFAM. Pedagoga SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-2)
3. Especialista pela Instituto Federal do Rio Grande do Norte. Gestora SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-3)
4. Graduado em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Amazonas. Gestor SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-4)
5. Especialista em Educação e Inclusão pela UNINORTE . Professora SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-5)