

CO 9

Aritmética Mental e o jogo SAM da Plataforma Hypatiamat

Autores:

Ana Gomes

Ana Vidal

Ricardo Pinto

Virgílio Rato

Fernando Martins

Escola Superior de Educação de Coimbra – Instituto Politécnico de Coimbra

CLASSIFICAÇÃO
1.º CEB

Resumo

A utilização dos recursos digitais no processo de ensino e de aprendizagem tem vindo a aumentar, significativamente, nos últimos anos. Neste sentido, a Plataforma Hypatiamat tem vindo a fazer parte de planos integrados e inovadores de combate ao insucesso escolar. Considerando as dificuldades dos alunos de 3.º ano de escolaridade em termos de aritmética mental relacionada com a subtração, adição e multiplicação, foi desenhada e implementada uma prática educativa incluindo o recurso digital, da plataforma Hypatiamat, o jogo SAM. Esta comunicação, no âmbito da intervenção prática educativa, em Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico e de Matemática e Ciências naturais no 2.º Ciclo do Ensino Básico, procura descrever a forma como o uso do jogo SAM da Plataforma Hypatiamat ajudou os alunos a colmatarem as dificuldades de aritmética mental, ao longo da implementação de uma experiência de ensino.