



Desenvolvimento da aritmética mental utilizando o jogo SAM da plataforma Hypatiamat

Ana Margarida Martins Gomes

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI

anita_gomes99@outlook.pt

Ricardo Manuel Neves Pinto

Associação *Hypatiamat*, Instituto Politécnico de Coimbra,
ESEC, NIEFI

rmnpslb@gmail.com

Ana Patrícia Vidal

EB1 de Santa Cruz

patriciavidal@aemartimdefreitas.com

Virgílio José Monteiro Rato

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI

virgilor@esec.pt

Fernando Manuel Lourenço Martins

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI, Instituto de
telecomunicações

fmlmartins@esec.pt

Resumo

A integração dos artefactos digitais no processo de ensino e de aprendizagem tem sido, nos últimos anos, um enorme desafio para os professores e, até mesmo, para os estabelecimentos escolares, dado que alguns destes não estão tecnologicamente equipados e que, por esse mesmo motivo, não têm recursos disponíveis para todos os alunos. Apesar disso, devemos tentar ultrapassar essa barreira, de modo a efetivar a integração de artefactos tecnológicos no processo de ensino e de aprendizagem e, assim, contribuir determinantemente para o sucesso escolar dos alunos. Neste sentido, a Plataforma *Hypatiamat* tem vindo a fazer parte de planos integrados e inovadores de combate ao insucesso escolar em Matemática, incorporando os recursos tecnológicos no processo de ensino e de aprendizagem.

Desta forma, tendo como base as dificuldades dos alunos do 3.º ano, do 1.º Ciclo de Ensino Básico, ao nível da aritmética mental envolvendo a subtração, adição e multiplicação, foi desenhada e implementada uma prática educativa integrando um artefacto digital, da plataforma *Hypatiamat*, o jogo SAM. Sendo que, durante a prática educativa, pretendemos que os alunos desenvolvam a aritmética mental e as estratégias de cálculo, ajudando-os, numa fase posterior, na resolução de tarefas.

Assim, esta comunicação, tem por objetivo apresentar uma forma de utilização do jogo SAM da Plataforma *Hypatiamat* e como essa ajudou os alunos a ultrapassarem as suas dificuldades de aritmética mental.

Palavras-chave: Artefactos digitais, Aritmética mental, Jogos sérios, Plataforma *Hypatiamat*.