



Artefactos digitais da plataforma *Hypatiamat* na promoção de aprendizagens matemáticas efetivas

Beatriz Guiomar

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI
bia.guiomar@gmail.com

Ricardo Pinto

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI Associação
Hypatiamat
rmnpslb@gmail.com

Elisabete Pereira

Professora cooperante
elisabete.aersi@gmail.com

Virgílio Rato

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI
virgilor@esec.pt

Fernando Martins

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI, ASSERT
Instituto de Telecomunicações
fmlmartins@esec.pt

Resumo

A utilização de ambientes digitais, presente no nosso dia a dia, tem vindo a desempenhar um papel fundamental na educação matemática e nos ambientes de aprendizagem, colocando o aluno a fazer parte da construção do seu próprio conhecimento. Acrescenta-se que é também uma oportunidade para incrementar a motivação dos alunos nas aprendizagens matemáticas. Neste sentido, os artefactos digitais presentes, nomeadamente, na Plataforma *Hypatiamat* podem ser usados como ferramentas epistémicas.

Tendo em conta as dificuldades dos alunos de uma turma de 1.º e 2.º ano de escolaridade ao nível do domínio “Número e Operações”, em particular, dos números inteiros e das operações aritméticas adição e subtração, foi desenhada e implementada uma experiência de ensino usando artefactos digitais da Plataforma *Hypatiamat*. Esta comunicação, tem por objetivo, descrever a forma como o uso de artefactos digitais da Plataforma *Hypatiamat* tem vindo a ajudar os alunos a ultrapassar as suas dificuldades de aprendizagem, no domínio “Número e Operações”. O uso destes artefactos digitais foram determinantes e fulcrais no processo de ensino e de aprendizagem dos alunos ao nível da aritmética mental.

Palavras-chave: Plataforma *Hypatiamat*, artefactos digitais, Números e Operações, Aprendizagem.