

O uso da plataforma Hypatiamat para o desenvolvimento do cálculo mental

No dia 21 de novembro, na Escola Básica 1 de Casconha, as professoras estagiárias Rafaela Oliveira e Yolanda Pinho, dos Mestrados em Ensino do 1.º e 2.º Ciclo do Ensino Básico de Matemática e Ciências Naturais e de Português e História e Geografia de Portugal da Escola Superior de Educação de Coimbra, utilizaram o jogo sério “Calculus” da plataforma *Hypatiamat* para aprofundar as aprendizagens dos alunos do 3.º ano de escolaridade relativamente ao cálculo mental.

De modo a colmatar dificuldades identificadas em alguns dos alunos da turma na resolução de adições e subtrações de números até 3 algarismos, as professoras estagiárias projetaram o jogo sério “Calculus” da plataforma *Hypatiamat*, gerando-se um momento de resolução e discussão conjunta com a turma. O grau de dificuldade do jogo sério começou por estar a um nível médio passando a seguir para o nível máximo uma vez que os alunos efetuaram 18 operações em 5 minutos. Durante a realização do jogo, os alunos partilharam a sua motivação em relação ao mesmo e quiseram ajudar os colegas que não estavam a conseguir efetuar fugazmente. Os alunos que demonstraram conseguir realizar rapidamente, perguntaram se poderiam ir ajudar os colegas no quadro a perceber qual foi o raciocínio feito.

[Rafaela Oliveira e Yolanda Pinho, novembro 2023]

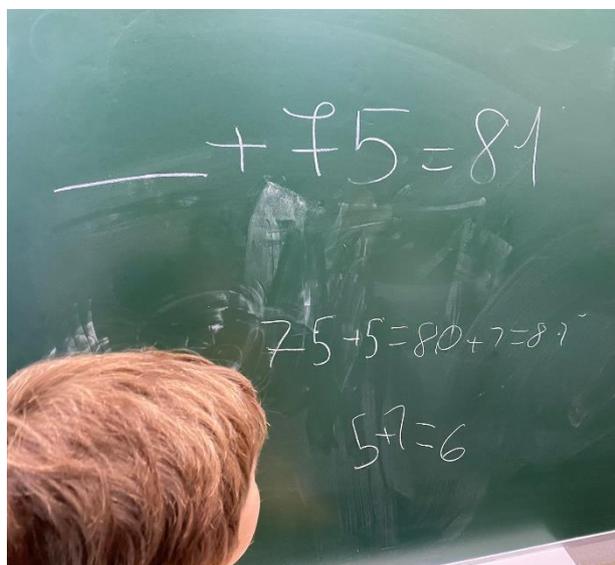


Figura 1 - Explicação do Cálculo Mental por parte de um aluno



Figura 2 - Jogo sério "Calculus"