

Campeonato de cálculo mental no Hypatiamat

No contexto de estágio, no âmbito das unidades curriculares de Prática Educativa II e Didática da Matemática do Mestrado de Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, nos dias 19 e 20 de janeiro, os alunos do 2.º ano da Escola Básica de Eiras participaram no Campeonato de Cálculo Mental da plataforma Hypatiamat.

Os alunos conseguiram jogar em dois jogos: “Jogo da adição” e “SUB ADD”. O objetivo dos dois jogos é encontrar os algarismos que completam a expressão numérica apresentada, sendo que a diferença entre os dois prende-se com o facto de o Jogo da adição ser apenas com adições e o SUB ADD também incluir subtrações. A participação nesta atividade permitiu o desenvolvimento de importantes capacidades matemáticas, nomeadamente a Resolução de Problemas e o Pensamento Computacional, promovendo simultaneamente a autonomia e o raciocínio lógico dos alunos.



Considerando que alguns alunos revelavam dificuldades no manuseamento do computador e que o campeonato implicava a realização de várias operações com tempo cronometrado, optou-se pela participação no campeonato nos dois dias. O primeiro dia foi dedicado à familiarização com a plataforma e à compreensão do objetivo e das ações a fazer, incentivando-se também o treino em casa. Uma vez que os alunos já estavam familiarizados com as tarefas, no segundo dia, foi possível que os alunos as realizassem com maior facilidade, destreza e atingindo ainda melhores resultados.



O uso da plataforma Hypatiamat foi mais uma vez muito bem recebido pelos alunos, uma vez que possibilita a aprendizagem através de jogos interativos, tornando o processo mais motivador e significativo. De acordo com Dubay & Inanda (2016) (como citado em Baptista, 2023, p. 8) “com o recurso à utilização das TD nas salas de aula das escolas do 1.º CEB pode-se contribuir para tornar a escola mais aprazível para os alunos, onde o processo emancipatório e autónomo de construção dos conhecimentos é feito através de atividades significativas, incitando a curiosidade, a imaginação e a criatividade”.

Desta forma, as sessões contribuíram para o enriquecimento das competências matemáticas dos alunos, articulando-se, de forma lúdica, orientada e autónoma, o uso das novas tecnologias, cada vez mais presentes no quotidiano escolar e pessoal das crianças.

Referências bibliográficas

- Baptista, C. (2023). *Utilização de Tecnologias Digitais na sala de aula no 1.º Ciclo do Ensino Básico e a transformação digital dos professores* [Universidade do Porto]. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/154831/2/649141.pdf>