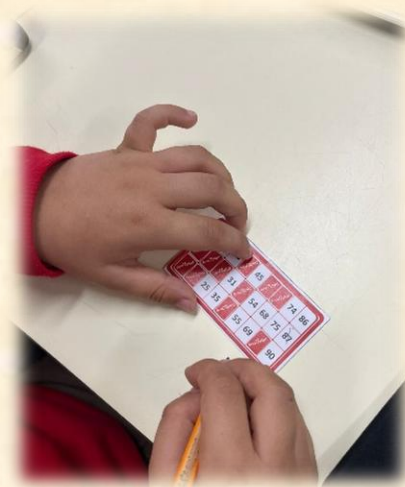


O bingo das operações com alunos do 2.º ano

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, na passada segunda-feira, dia 12 de janeiro, os alunos do 2.º ano da Escola Básica de Eiras jogaram ao bingo das operações, utilizando a plataforma Hypatiamat.

O famoso e clássico jogo do bingo foi adaptado, e os alunos, para descobrirem se um determinado número estava no seu cartão, tinham de resolver uma operação aritmética, envolvendo a adição ou a subtração.



Desta forma, os alunos conseguiram desenvolver capacidades matemáticas, tais como Pensamento computacional, com a promoção de diferentes estratégias de cálculo mental, a Comunicação matemática, quando lhes foi pedido que explicassem qual o raciocínio para chegar a determinado resultado, e Representações matemáticas, nos momentos em que representavam de que forma tinham pensado. A utilização desta tecnologia interativa, nesta sessão, foi também relevante, na medida em que, o jogo utilizado, permitiu realçar a faceta lúdica da matemática. Assim, de acordo com Canavarro et al. (2021) “a integração da tecnologia na atividade matemática deve ser entendida com um carácter instrumental, não como um fim em si mesmo, para promover aprendizagens mais significativas e ampliar os contextos em que se desenvolve a ação do aluno” (p. 7).



Na opinião dos jogadores, este jogo foi um sucesso e a repetir, o que se revela uma mais-valia para os alunos, já que, através de um jogo que aparenta ser simples, é promovido o cálculo mental e a criação de métodos próprios.

Referências bibliográficas

Canavarro, A. P., Mestre, C., Gomes, D., Santos, E., Santos, L., Brunheira, L., Vicente, M., Gouveia, M. J., Correia, P., Marques, P., & Espadeiro, R. G. (2021). *Aprendizagens Essenciais | Matemática | 2.o ano | 1.o Ciclo do Ensino Básico* (Direção-Geral da Educação, Ed.).