

## **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](mailto:anita_gomes99@outlook.pt)

### **Ricardo Manuel Neves Pinto**

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

[rmnpslb@gmail.com](mailto:rmnpslb@gmail.com)

### **Ana Patrícia Vidal**

EB1 de Santa Cruz

[patriciaavidal@aemartimdefreitas.com](mailto:patriciaavidal@aemartimdefreitas.com)

### **Virgílio José Monteiro Rato**

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI

[virgilor@esec.pt](mailto:virgilor@esec.pt)

### **Fernando Manuel Lourenço Martins**

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

[fmlmartins@esec.pt](mailto: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*.