

Projeto Hypatiamat, artefactos digitais para ensinar e aprender matemática

Ricardo Pinto

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI

Associação Hypatiamat

rmnpslb@gmail.com

José Martins

Associação Hypatiamat

martinseducamat@gmail.com

Fernando Martins

Instituto Politécnico de Coimbra, ESEC, NIEFI, ASSERT,

IIA, RocoCorp

Instituto de Telecomunicações

fmlmartins@esec.pt

Resumo

O Projeto Hypatiamat (PH) nasceu em 2012 como resposta à preocupação crescente, junto da comunidade educativa, quanto ao desempenho escolar na matemática. Este Projeto visa promover a excelência e o desenvolvimento do sucesso escolar, sobretudo centrado na matemática, desde o 1.º ao 9.º ano de escolaridade, capitalizando o gosto natural dos alunos por ambientes tecnológicos. A parte mais visível do PH é uma plataforma online (<https://www.hypatiamat.com>) com inúmeros recursos educativos interativos.

É consensual que as aprendizagens são tanto mais ricas e eficazes quanto mais diversificadas as experiências e contextos que são facultados aos alunos, e é nessa perspetiva que o PH oferece uma grande diversidade de materiais e abordagens, não só em contexto tecnológico, mas também concreto, envolvendo professores e encarregados de educação no mesmo propósito de melhorar a aprendizagem e o rendimento escolar no domínio da matemática.

Durante esta última década a tecnologia tem desempenhado um papel muito importante no ensino e na aprendizagem da matemática e o início de 2020 trouxe novos desafios, mas também oportunidades.

Pretende-se, assim, descrever a forma como o PH tem sido implementado nos últimos anos e as metodologias utilizadas caracterizando as diferentes intervenções do PH em vários pontos do país. Estas intervenções visaram a integração de artefactos digitais na prática letiva, bem como o seu impacto no sucesso escolar dos alunos na disciplina de matemática.

Palavras-chave: Projeto Hypatiamat, Matemática, Cálculo Mental, 1.º Ciclo do Ensino Básico, artefactos digitais