



**Acrónimo** | Math-Digger

**Título do Projeto** | MATHematics Digital Escape Rooms

**Código do Projeto** | 2021-1-PT01-KA220-HED-000032234

**Objetivo principal** | Contribuir para o melhoramento do ensino da Matemática e desenvolvimento de procedimentos que tornam a aprendizagem mais eficiente e inclusiva.

**Entidade financiadora/Programa de financiamento** | ERASMUS+

**Entidade beneficiária** | Instituto Politécnico do Porto

**Líder do Projeto** | Instituto Politécnico do Porto, Portugal

**Parceiros/Partners** |

- | Instituto Politécnico de Coimbra, Portugal
- | Universitat Linz, Austria
- | MISTEMS Innovation and Services Ltd, Hungary
- | Hacettepe Universitesi, Türkiye
- | Elliniko Mesogeiaiko Panepistimio, Greece

**Equipa do Instituto Politécnico do Porto (IPP)** |

- | Prof. Carla Pinto

**Financiamento total elegível** | 275 488,00€

**Financiamento IPP** | 54 628,00 €

**Data de início** | 1 de fevereiro de 2022

**Data da conclusão** | 31 de janeiro de 2025

**Resumo/Summary** | *O projeto MATH-DIGGER – plataforma de Salas de Fuga Digitais de Matemática – possibilita a todos os parceiros incrementar a qualidade e relevância das suas atividades, desenvolver e fortalecer as suas redes de colaboração, ampliar a sua capacidade de operar em conjunto a nível transnacional, impulsionando, deste modo, a internacionalização das suas ações por via da troca ou elaboração de novas práticas e métodos, bem como do partilhar e confrontar de ideias. O cumprimento destes objetivos é viabilizado pelo desenvolvimento do MATH-DIGGER, concebido como uma ferramenta gratuita destinada a maximizar o prazer, o envolvimento e a motivação dos alunos no seu processo de aprendizagem. Os parceiros comprometem-se a propor e partilhar exercícios e problemas instigantes, predominantemente ancorados em questões do mundo real, que serão resolvidos pelos alunos num ambiente de realidade virtual alojado no MaxWhere. Este ambiente virtual aprimora a experiência digital ao estimular a perceção tridimensional do cérebro de forma singular. Pretendemos progredir rapidamente em direção à ‘aprendizagem baseada em jogos’. A nova geração de estudantes, conhecida como Gen-Zers, nasceu no mundo digital e está familiarizada com a internet, dispositivos móveis e interfaces sociais desde a juventude.*

*Demonstra conforto na integração de informações provenientes de diversas fontes e na transição ágil entre ambientes online e offline. Almeja desafios, deseja estar atualizada e tirar partido da sua competência digital para adquirir novos conhecimentos e fazê-lo em ambientes inovadores. As instituições de Ensino Superior (HEIs) assumem a vanguarda na promoção e implementação de mudanças, detendo o conhecimento humano e científico necessário para as efetivar. Face às mudanças constantes e significativas no mercado, as competências técnicas lecionadas atualmente nas HEIs deixarão de ser pertinentes amanhã, com a diferença temporal entre o 'hoje' e o 'amanhã' a tornar-se cada vez mais estreita a cada dia que passa.*