

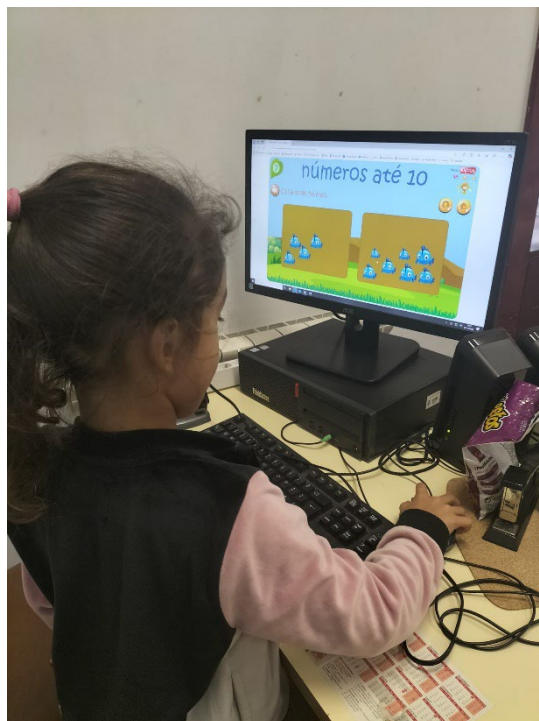
## **A utilização da plataforma Hypatiamat na promoção da aprendizagem da contagem, comparação, adição e subtração com números até 10**

No dia 3 de dezembro de 2024, as professoras estagiárias Ariana Fernandes, Luísa Frazão e Maria Ribeiro, do Mestrado em Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico e de Matemática e Ciências Naturais/ Português e História e Geografia de Portugal no 2.º Ciclo do Ensino Básico, recorreram à plataforma Hypatiamat para promover a aprendizagem da contagem, da comparação, da adição e da subtração com uma turma do 1.º ano. Para tal, foi utilizada a applet “Números até 10”.

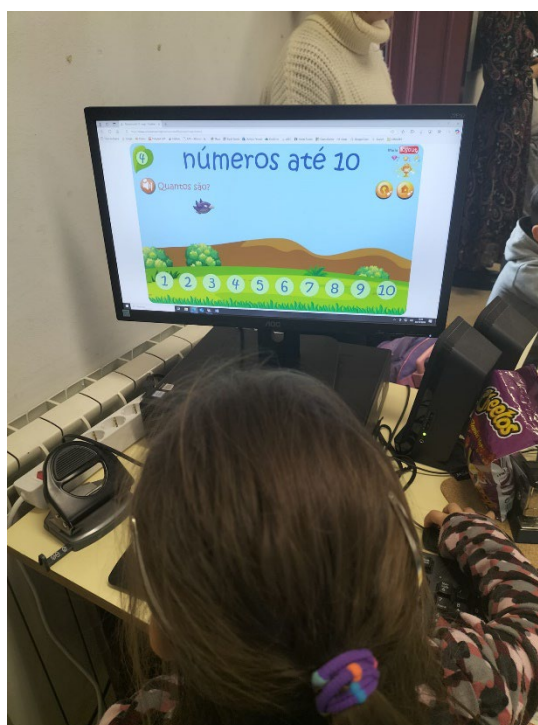
A plataforma Hypatiamat apresenta como alguns dos principais objetivos promover o sucesso escolar na matemática com qualidade, colocar o aluno no centro do processo educativo, promover a autonomia, promover a criatividade, promover a qualidade das aprendizagens, inovar e possibilitar o envolvimento da família. Relativamente às características da plataforma Hypatiamat, esta apresenta uma plataforma online com diversas ferramentas digitais e com monitorização da aprendizagem dos alunos. Por sua vez, as aplicações, criadas tendo em conta a promoção da autonomia, promovem a autorregulação do aluno, dão feedback imediato e respeitam o ritmo de cada um. No que diz respeito à monitorização da aprendizagem, existe um backoffice com acesso exclusivo aos professores onde lhes é apresentado um gráfico com as médias dos resultados. Mais pormenorizadamente, é apresentada a média da turma, a média da escola e a média do Hypatiamat no geral. Este gráfico permite comparar os resultados, percebendo o nível a que se encontra a nossa turma (Hortênsio, 2020).

Como na sala de aula existe apenas um computador, dirigiu-se um aluno de cada vez ao mesmo para resolver um problema, sendo que a sua resolução era projetada em tempo real para que o resto da turma conseguisse acompanhar. Estes tiveram, assim, oportunidade de visualizar o problema, resolvê-lo no seu caderno, observar a resolução do aluno selecionado para resolver o problema no computador e, finalmente, obter o feedback fornecido pela ferramenta tecnológica.

Os alunos começaram por resolver problemas no âmbito da contagem, tendo de identificar o número de itens que surgiam no ecrã.



Seguidamente, foram resolvidos problemas que envolviam o processo de comparação de duas quantidades apresentadas.



Finalmente, foram resolvidos problemas que envolviam a operação aritmética adição e operação aritmética subtração.



Conclui-se que o carácter interativo e gamificado da plataforma Hypatiamat motivou os alunos para a resolução de problemas matemáticos. A plataforma forneceu-lhes, ainda, feedback pedagógico no momento, o que os permitiu repensar o seu raciocínio e avaliar possíveis erros autonomamente, sem intervenção das professoras. Quando a turma tiver um computador por aluno, este impacto será ainda maior, uma vez que estes poderão realizar os exercícios e ter a sua resolução corrigida instantaneamente, o que lhes dará uma oportunidade de aprenderem com os seus erros autonomamente. O trabalho do professor também será facilitado, pois a plataforma sintetiza e organiza os dados correspondentes à quantidade e qualidade de resoluções de cada um dos alunos, o que permitirá ao docente compreender quais os alunos e em que conteúdos estes estão a ter mais dificuldades, sem ter de corrigir todas as tarefas manualmente. Assim, este conseguirá aumentar a eficácia do seu apoio,

dirigindo-se especificamente aos alunos e aos conteúdos nos quais estes revelam mais dificuldades.

Sendo a Escola de Almedina integrante do Agrupamento de Escolas Coimbra Centro, esta é umas escolas de referência no domínio da visão, recebendo alunos com problemas de visão e alunos invisuais. Desta forma, a utilização da plataforma Hypatiamat tem, contudo, uma limitação associada ao contexto da turma, que passa pela não inclusão dos alunos invisuais, uma vez que a plataforma se baseia em representações visuais e simbólicas.

### **Referências bibliográficas:**

Ministério da Educação (2022). Aprendizagens Essenciais de Matemática - 1.º ano.

Hortênsio, A. R. M. (2020). *A Influência da Plataforma Hypatiamat na Resolução de Situações Problemáticas Envolvendo a Adição e Subtração*.

<http://hdl.handle.net/10400.26/33215>