

Adição e Subtração com o Hypatiamat na EB1 de São Bartolomeu

No dia 10 de dezembro de 2024, na Escola Básica de São Bartolomeu, os professores estagiários Ricardo Rodrigues e Rodrigo Carreira, do Mestrado em Educação Pré-Escolar e do Ensino do Primeiro Ciclo do Ensino Básico, da Escola Superior de Educação de Coimbra, no âmbito do estágio de Ensino no 1.º CEB, em articulação com as unidades curriculares de Prática educativa II e Didática da Matemática, recorreram à plataforma Hypatiamat, nomeadamente à aplicação do jogo “números até 10” para trabalhar a adição e subtração de dois números com resultado até 10, numa turma de 1º ano com 23 alunos.

O jogo possui diversas *applets* que podem ser utilizadas para trabalhar diversos conteúdos abordados no primeiro ano do 1ºCEB, como é o caso da adição e da subtração. Para tal os alunos respondiam à vez, no seu lugar, quando questionados. A *applet* utilizada continha a moldura do 10, algo que não é estranho para os alunos, e que auxiliou os cálculos.

Uma vez que a plataforma já tinha sido utilizada em aula para consolidar conhecimentos adquiridos, a dinâmica da aula funcionou melhor que nas vezes anteriores, e os alunos mostraram-se mais atentos, uma vez que já sabiam como iria funcionar o momento da aula em que a plataforma foi utilizada.



Figura 1

Assim, antes de começar o jogo, os professores estagiários reviram, com os alunos, as regras para o bom funcionamento do jogo e explicaram como o mesmo ia decorrer. Um a um os alunos foram questionados sobre o *frame* em questão e os alunos

tinham de completar as operações (adição e subtração) com os aspetos que faltavam, corretamente. Para tal ser conseguido, os professores estagiários ajudavam, ao realizarem questões orientadoras aos alunos de maneira a orientar o raciocínio, como por exemplo: “Tenho 8 lápis vermelhos e 2 lápis azuis. Se os juntar, com quantos lápis fico?” ou “Tinha 10 lápis, mas fiquei com 3. Juntei ou retirei lápis? Quantos?”.

Todos os alunos tiveram a oportunidade de participar no jogo pelo menos uma vez, no entanto, por vezes, distraíam-se com outras coisas e dificultavam a prática do jogo. Contudo, este tipo de dinâmicas mostra ser uma mais-valia para a aprendizagem do grupo, uma vez que ajuda na aquisição de conhecimentos de maneira concreta, interativa e lúdica. Percebeu-se também que os alunos estiveram mais tempo atentos, durante o jogo, o que demonstra também que houve progresso no comportamento, tanto dos alunos, e na ação pedagógica dos professores estagiários.