

Dificuldades e potencialidades na implementação de uma sessão *Hypatiamat* com enfoque em jogos sérios

No dia 16 de dezembro de 2024, na turma de 2.º ano de escolaridade da Escola Básica de Cernache, no âmbito das Unidades Curriculares de Prática Educativa II, Matemática II e Didática da Matemática, as professoras estagiárias Alice Picão e Sara Ferreira, estudantes do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico da Escola Superior de Educação de Coimbra, desenvolveram, em contexto de Prática Educativa Supervisionada do 1.º CEB, uma sessão de realização de jogos sérios na plataforma *Hypatiamat*, sendo eles o “Jogo da adição” e o “Jogo da subtração”. Após a realização desta sessão refletimos bastante sobre o desenrolar da mesma, recolhendo e organizando um conjunto de aspetos (dificuldades e potencialidades) da sua implementação numa turma de 2.º ano.

A plataforma *Hypatiamat* é um ótimo recurso para estimular o interesse dos alunos pelas tecnologias e direcioná-lo para o desenvolvimento de novas aprendizagens. No entanto, para a sua correta utilização em contexto de sala de aula, é necessário outros recursos que nem sempre estão ao nosso alcance, como é o caso da internet e de computadores individuais. Estes obstáculos não conseguem ser acautelados e cabe a nós, professores, estar prevenidos com soluções eficazes que permitam aos alunos realizar as sessões. Para esta sessão, todos os alunos trouxeram os seus computadores, no entanto a velocidade da internet de cada um variou bastante, havendo algumas que não funcionaram de todo. Esta discrepância levou a que se levantasse um grande alvoroço na sala e que a turma ficasse bastante agitada, tendo sido a gestão de grupo um fator fundamental para o seguimento da sessão. Foi necessário parar a sessão algumas vezes para explicar que era necessário ter calma e paciência, uma vez que éramos apenas 3 adultos para 25 alunos. Promovemos o trabalho colaborativo, entre alunos que já tinham conseguido chegar aos jogos, e alunos que se encontravam à espera. Foi, ainda, necessário utilizar o computador da sala de aula para que alguns alunos conseguissem realizar as suas tentativas nos jogos.



Dois tópicos que consideramos relevantes de identificar referem-se à organização destes jogos em específico e que acabaram por ser fatores que dificultaram de alguma forma o desenrolar da sessão. O primeiro é relativo aos números que estavam presentes nos jogos, visto que o resultado máximo na adição era 18 e na subtração era 9, uma vez que os numerais com os quais se poderiam realizar combinações eram apenas até ao 9. O segundo é relativo à diferenciação inicial do jogo entre números naturais e racionais, sendo que tivemos alguns alunos que jogaram com números racionais, mesmo tendo sido avisados para apenas jogarem com os números naturais (aqueles com que já estão familiarizados). Não nos é possível controlar 25 computadores para confirmar se todos se encontram a realizar o jogo com os números corretos, por isso poderia haver uma forma de limitar e direcionar da melhor maneira

os alunos para aquilo que pretendemos na sessão. Sabemos que estes jogos têm objetivos específicos e bem estruturados, mas consideramos que se houvesse ferramentas para melhor adaptar os seus valores à realidade de cada turma, seria algo bastante positivo.



Para as potencialidades desta sessão, consideramos que foi bastante positivo ver a alegria e satisfação dos alunos quando se apercebiam das suas pontuações e as comparavam com os colegas próximos. Tendo em consideração que esta sessão foi implementada na última semana de aulas, achamos que foi adequada para trabalhar aprendizagens matemáticas e ao mesmo tempo a turma ter aulas mais lúdicas antes das férias. Ainda relativo às suas pontuações, os alunos ficavam bastante surpresos e curiosos com os numerais que lhes apareciam, visto que apenas aprenderam até ao número 400 e algumas das pontuações chegaram à ordem dos milhares. As questões que surgiram e que realizaram às professoras revelaram muita motivação e interesse para continuarem a aprender os números que se seguem.

Consideramos que foi uma mais valia termos possibilitado aos alunos experimentarem os jogos e compreenderem as suas regras de uma forma autónoma, sem lhes termos explicado muito antes. Os jogos eram bastante intuitivos e, após algumas tentativas, os alunos começavam a perceber qual seria a direção a tomar. Inicialmente, as pontuações eram sempre 0, porque ainda se estavam a apropriar da organização e objetivos do jogo, havendo a necessidade de oferecer à turma mais tentativas para a obtenção de melhores pontuações e para que os objetivos da sessão fossem realmente correspondidos. Deixamos, assim, a sugestão de não limitar o número de tentativas para a realização dos jogos, de forma que as crianças se apropriem, sem pressões, dos tópicos matemáticos abordados.

[Alice Picão e Sara Ferreira, dezembro de 2024]