

O uso da plataforma Hypatiamat para aprofundar a aprendizagem de conteúdos relacionados com o dobro e o quádruplo

No dia 16 de dezembro de 2024, as professoras estagiárias Beatriz Figueiredo, Beatriz Ribeiro e Joana Rodrigues de Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo de Ensino Básico da Escola Superior de Educação de Coimbra, utilizaram a plataforma *Hypatiamat*, com o objetivo de aprofundar conteúdos relacionados com o dobro e o quádruplo de um número. Esta intervenção foi planeada tendo em consideração o contexto de estágio no 1.º CEB, no âmbito da Unidade Curricular de Prática Educativa II, Matemática II e Didática da Matemática. Ocorreu numa turma do 2.º ano, com vinte e quatro alunos, do Centro Escolar Quinta das Flores do Agrupamento de Escolas Coimbra Sul.

Nesta aula, os alunos tiveram acesso ao material didático digital disponibilizado na plataforma *Hypatiamat*, mais concretamente, na *applet* "À volta do dobro e da metade". As *frames* exploradas foram da 29.º-35.º e pretendia-se atingir o objetivo de "Compreender e automatizar os dobros de números até ao dobro de 4. "(Ministério da Educação, 2021).

O uso da plataforma *Hypatiamat* fomentou o empenho, a motivação e o interesse dos alunos, tendo sido também fundamental para reforçar e aprofundar os conhecimentos prévios e promover uma aprendizagem mais concreta e holística. Durante a atividade, alguns alunos foram responsáveis por responder a questões específicas perante o restante grupo, explicando as suas perspetivas. Esta estratégia promoveu uma dinâmica colaborativa na sala de aula, permitindo que os colegas comentassem e contribuíssem com as suas opiniões.

As respostas foram verificadas no momento e, em seguida, as dúvidas levantadas foram discutidas com toda a turma. Esta abordagem incentivou a participação ativa dos alunos, ampliando a sua compreensão por meio da troca de ideias e de diferentes estratégias de resolução. Foi igualmente notável o desenvolvimento de competências como a comunicação, uma vez que os alunos explicaram as suas estratégias e processos de raciocínio aos colegas, enriquecendo a dinâmica de grupo.

Em suma, podemos considerar que a utilização desta plataforma foi extremamente enriquecedora para o aprofundamento de conhecimentos e competências essenciais. A experiência evidenciou como a matemática e a tecnologia podem ser articuladas para criar

um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente, adaptado às necessidades individuais dos alunos.

Figura 1

Applet “À volta do dobro e da metade” da plataforma Hypatiamat

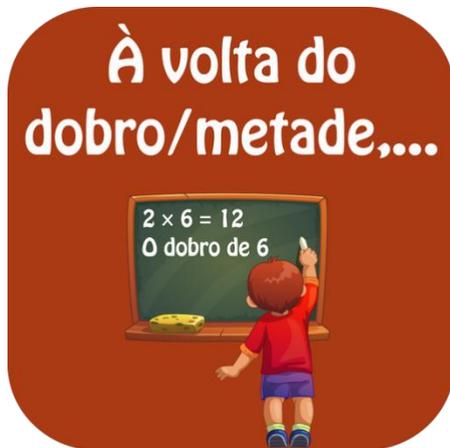


Figura 2

Frame 30 da applet “À volta do dobro e da metade” da plataforma Hypatiamat

The screenshot shows the interface of the applet. At the top, there is a header with the title "À volta do dobro, da metade, ..." and various icons including a pencil, eraser, and an "info" button. A progress bar shows 0% completion. Below the header, the main content area contains a text-based problem: "No jardim de Vila Bela há um lago quadrado e muitas crianças à volta. Em cada lado do lago estão 8 crianças. Ajuda o Raul e o Simão a calcularem quantas crianças estão à volta do lago." To the right of the text is an illustration of a blue square pond surrounded by colorful cartoon children. Below the text, there is a math input field showing $4 \times 8 = 32$. Underneath, it says "Repara como o Raul pensou:" followed by two yellow callout boxes. The first box says "Calculei o quádruplo de 8, porque o lago tem 4 lados." and the second box says "32 é o quádruplo de 8" with the equation $32 = 4 \times 8$. At the bottom of the screen, there are navigation arrows and the number 30.

[dia 16 de dezembro, pelas alunas Beatriz Figueiredo, Beatriz Ribeiro e Joana Rodrigues do 2.º Ano do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, da Escola Superior de Educação de Coimbra].

Referências bibliográficas:

Ministério da Educação (2021). *Aprendizagens Essenciais de Matemática – 2ºano*. Lisboa: ME.