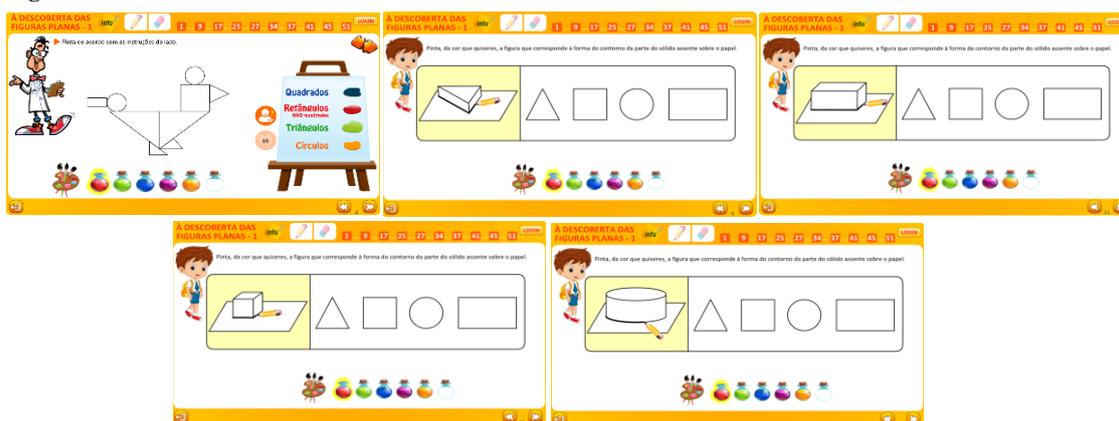


## Descoberta das Figuras Geométricas através do *Hypatiamat*

No dia 3 de dezembro de 2024, as professoras estagiárias Inês Lima, Sara Pereira e Teresa Reis, a frequentar o Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico da Escola Superior de Educação de Coimbra, durante a sua intervenção em contexto de estágio em 1.º CEB, no âmbito da Unidade Curricular de Prática Educativa II em articulação com Matemática II e Didática da Matemática, consideraram a plataforma *Hypatiamat*, mais concretamente, a *applet* “À Descoberta das Figuras Planas-1”, nomeadamente das *frames* 3 a 15, uma estratégia adequada para consolidação de domínios trabalhados na componente curricular da matemática.

Esta intervenção ocorreu numa turma de 20 alunos do 1.º ano na Escola Poeta Silva Gaio do Agrupamento de Escolas Coimbra Centro e teve como finalidade abordar conteúdos relativos às figuras geométricas.

Figura 1



A turma, já tinha tido contacto com as figuras geométricas numa aula anterior, aquando da realização da uma folha de exploração e de sistematização realizada em grupos, através do método de Ensino Exploratório.

Para a realização destas *frames*, como os alunos não dispunham de computador individual, a tarefa foi realizada em grande grupo, através da projeção da *applet* no quadro e individualmente em folhas com as *frames* previamente entregues a cada aluno. Para a realização dessa tarefa, os alunos dirigiram-se um a um ao computador da sala para realizar a *frame* apresentada enquanto os restantes colegas coloriam na sua folha.

O uso desta *applet*, teve como objetivo que os alunos percebessem que as bases dos diferentes sólidos geométricos são representadas por figuras geométricas.

A tarefa foi realizada de forma ordenada e de modo que todos ou quase todos os alunos tivessem oportunidade de ir ao computador. Além das dificuldades no manuseamento do rato do computador, outro dos desafios também foi a visualização das cores na projeção, uma vez que, por problemas técnicos do projetor, as cores projetadas ficavam diferentes das visualizadas no computador.

Os alunos mostraram-se bastante motivados, interessados e sempre com vontade de aprender.

A utilização de um recurso digital, como a plataforma *Hypatiamat* constitui uma ferramenta que promove o interesse e motivação dos alunos para quererem aprender mais e ao mesmo tempo permite que construam e desenvolvam aprendizagens significativas de forma lúdica e interativa.

*Figura 2- Realização das frames*



[Inês Lima, Sara Pereira e Teresa Reis, dezembro de 2024]