

Entre moedas e notas

- O dinheiro em jogo no Hypatiamat com alunos do 2.º ano –

No contexto de estágio, no âmbito das unidades curriculares de Prática Educativa II e Didática da Matemática do Mestrado de Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, os professores estagiários dinamizaram uma sessão com os alunos do 2.º ano da Escola Básica de Eiras.

O objetivo principal desta sessão era a apresentação e exploração da plataforma Hypatiamat, que para alguns alunos era ainda desconhecida. Este projeto, materializado em 2009, visa melhorar o sucesso escolar na área da matemática, através da construção de recursos digitais que permitem o desenvolvimento de capacidades matemáticas significativas (Loff et al., n.d.).



Para esse efeito, toda a comunidade educativa como professores, encarregados de educação e alunos têm ao seu dispor um número infinável de recursos, que podem variar entre vídeos, *slideshows* e jogos educativos destinados a apoiar a aprendizagem desde o Ensino Pré-Escolar até ao 3.º Ciclo do Ensino Básico, promovendo o gosto e a compreensão da matemática, bem como o desenvolvimento das capacidades matemáticas de todos (Loff et al., n.d.).

A fase inicial da sessão foi desafiante devido às dificuldades técnicas enfrentadas, que foram gradualmente ultrapassadas. Após todas as complicações, os alunos conseguiram aceder à plataforma Hypatiamat, com os seus dados, e iniciaram a exploração, com o auxílio dos professores.

O conteúdo matemático trabalhado nesta sessão foi o Dinheiro, tendo sido incentivada a utilização da *applet* “Dinheiro”, com a resolução dos *frames* 19, 20, 21 e 22, bem como de uma pequena proposta de trabalho *online*. Esta atividade visou o desenvolvimento de capacidades matemáticas como a Resolução de problemas e o Pensamento computacional.

Numa fase final da aula, foi também explorada uma funcionalidade da plataforma, o *backoffice*, tratando-se de um espaço virtual que permite ao professor acompanhar o desempenho dos alunos, comunicar com os mesmos e criar Propostas de Trabalho *Online* (PTO).

O uso da plataforma Hypatiamat revelou-se positivo, evidenciando elevados níveis de motivação e envolvimento por parte da turma, em grande medida associado à estrutura gamificada da plataforma. Esta sessão contribuiu para o enriquecimento das capacidades matemáticas envolvidas, já que, de uma forma lúdica, orientada e autónoma, foram resolvidas várias tarefas, articulando-se o uso das novas tecnologias, cada vez mais pertinentes no quotidiano dos alunos.



Referências Bibliográficas

- Loff, D., Maia, E., Martins, J., & Pinto, R. (n.d.). *Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar - Hypatiamat*. <https://pnpse.min-educ.pt/hypatiamat>