**Estudar “Os Maias” através de jogos**

Equipa da Universidade de Coimbra cria jogos para utilizar na sala de aula na aprendizagem de “Os Maias” de Eça de Queiroz.

A partir de um *Smartphone* ou *Tablet*, já é possível estudar “**Os Maias**”através **de um desafio semelhante ao concurso** “**quem quer ser milionário**”e completar uma **caderneta de cromos virtuais**, **aprender História** durante uma **aventura que implica ser jornalista**, resolver **Polinómios** para se avançar nos níveis de um templo ou explicar a **evolução da comunicação humana com recurso a um extraterrestre**.

Uma equipa multidisciplinar de investigadores da Universidade de Coimbra (UC), em colaboração com um programador e um grupo de *designers,* desenvolveu quatro jogos - [1910](http://jml.fpce.uc.pt/jogos.htm#1910.), [Tempoly](http://jml.fpce.uc.pt/jogos.htm#Tempoly), [Os Maias. Becoming an expert!](http://jml.fpce.uc.pt/jogos.htm#Os_Maias._Becoming_an_expert%21) e [Konnecting. O Homem, ser comunicante](http://jml.fpce.uc.pt/jogos.htm#Konnecting) - para serem utilizados em contexto escolar a partir de dispositivos móveis, em diferentes níveis de ensino (2º e 3º ciclos do ensino básico, ensino secundário e ensino superior).

Antes de avançar para o desenvolvimento destes jogos, já **testados com sucesso em estabelecimentos de ensino do centro e norte do país**, os investigadores foram perceber junto dos alunos quais as suas preferências relativamente aos jogos em dispositivos móveis.

Ana Amélia Carvalho, coordenadora do estudo financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), afirma que a reação dos alunos e professores que testaram os jogos desenvolvidos pela sua equipa «**tem sido muito positiva**», explicando que o objetivo é «**rentabilizar os dispositivos mais populares entre as gerações mais novas, os smartphones e os tablets, para implementar uma aprendizagem muito mais aliciante e interativa**.»

«**É necessário alterar as práticas de ensino, ir além da aula expositiva tradicional. E nada melhor do que recorrer às tecnologias que os nossos estudantes mais usam.** **Se os alunos gostam de jogos e levam os dispositivos para a escola, então há que os aproveitar para ensinar e aprender, contribuindo também desta forma para o combate ao insucesso escolar**», defende a Catedrática da Faculdade de Psicologia e de Ciências de Educação da Universidade de Coimbra (FPCEUC).

Por enquanto, apenas disponíveis para o sistema operativo *Android*, os jogos criados pelos investigadores da UC **vão ser lançados oficialmente a 7 de maio**, durante o **3º Encontro sobre Jogos e Mobile-Learning**, a decorrer na FPCEUC, e **disponibilizados a todas as escolas que se mostrem interessadas**.

O jogo “**Os Maias. Becoming an expert**!” (<https://youtu.be/tDeg8T3id_I>) é dirigido a estudantes do 11º Ano. É composto por 448 questões de escolha múltipla, divididas por vários níveis. Inclui um desafio que é semelhante ao “quem quer ser milionário”.

O “**1910**” (<https://youtu.be/9_-0ZKzzaj4>) tem como destinatários alunos entre o 6º e o 9º ano de escolaridade. É um jogo de aventura, onde o jogador é convidado a auxiliar um jornalista enquanto se desenrolam vários episódios que levaram à Implantação da República em Portugal.

Já o “**Tempoly**” (<https://youtu.be/yOmss1KtpHg>) é dedicado aos alunos do 7º Ano ao 12ª Ano. Enquadra-se no género puzzle, tendo o jogador que resolver vários quebra-cabeças, de dificuldade crescente.

Por último, o “**Konnecting. O Homem, ser comunicante**” (<https://youtu.be/FQ3fZHrQNPY>) é um jogo dirigido a alunos de Licenciatura em Ciências a Educação. Retrata a evolução da comunicação humana desde a Pré-História até aos nossos dias (selfie stick). Um extraterrestre - Komuniket - é incumbido de reportar o modo como os seres terrestres comunicam.

Cristina Pinto (Assessoria de Imprensa - Universidade de Coimbra)

Ciência na Imprensa Regional – Ciência Viva