

[Play Kachi, uma app...](#)

Matemática

Enviado por:

Postado em:02/05/2016

Play Kachi, uma app para aprender matemática a brincar. Duas portuguesas licenciadas em Matemáticas Aplicadas criaram um videojogo que mostra aos mais novos que se podem divertir enquanto estudam. Há uma versão gratuita. Enquanto viajam pelo Espaço, Kachi e o seu amigo camaleão, Doei, perdem-se na galáxia do fogo. Como a temperatura é muito elevada, o reator da nave intergaláctica fica danificado. Para o reconstruírem, precisam de passar por cinco planetas: Nawa, Kunchi, Orkut, Achira e Bakuchim. Esta podia ser apenas mais uma aplicação para entreter os miúdos, se a cada planeta não correspondesse um módulo de matemática com 50 desafios. Play Kachi é um videojogo que abrange o programa do 4º ano do primeiro ciclo da disciplina. Criado por duas portuguesas, a app, que pretende ser uma alternativa ao estudo tradicional - com caderno, lápis e caneta -, já está disponível para download e é apresentada hoje na Universidade Portucalense (Porto). "Quisemos aproveitar a apetência que as crianças têm para os dispositivos móveis e transformá-la em tempo útil de aprendizagem. São crianças que nasceram num mundo digital, diferente do nosso. Esta é uma forma de motivar o estudo", explica Isabel Oliveira, de 51 anos, que lançou a app juntamente com Teresa Fernandes, ambas licenciadas em Matemáticas Aplicadas. Play Kachi "é uma alternativa ao estudo tradicional que tem que ver com os mais novos, com o mundo deles". Desta forma, podem aprender matemática em qualquer sítio, desde que tenham um dispositivo móvel, seja deles ou dos pais. "É mais fácil do que, por exemplo, levar uma mochila para um almoço com os amigos da família. Torna-se prático." Os módulos dizem respeito ao programa do quarto ano: estatística, números naturais e operações, geometria, medidas e operações e números racionais e operações. Ao todo, são mais de 250 desafios. Na versão gratuita, são oferecidos 8 em cada planeta, ou seja, 40 no total. A app está disponível para iOS e Android e quem quiser continuar pode adquirir cada módulo por 3,99 euros ou os cinco por 12,99. A aplicação tem a particularidade de permitir fazer duelos, através de desafios cronometrados. Além de promover a "competição saudável", usa os estímulos e a envolvimento dos videojogos: "Há bonificações que são pontos, moedas e medalhas e também há penalizações quando os jogadores perdem os duelos." Embora a aplicação tenha sido concebida como ferramenta de estudo e não de sala de aula, nada impede que no futuro não possa ser usada em contexto escolar. "Permite uma experiência partilhada com pais e até com professores." Além disso, explica Teresa Fernandes, houve a preocupação "de não se esgotar assim que o jogador resolve um desafio". Como os desafios são aleatórios, a criança "será sempre surpreendida com novos dados". É "mais abrangente" do que um quizz, o modelo geralmente usado por este tipo de app. "Aprendem matemática num ambiente de aventura e jogo, do qual normalmente são superadeptos", explica Teresa. A app está direcionada para crianças até aos 12 anos, mas "há adultos que gostam de jogar". A ideia surgiu há cerca de 10 anos, mas, naquela altura, Isabel e Teresa esbarraram na "dificuldade financeira" de criar um videojogo. "Ficou a vontade." Em 2014, candidataram-se ao InovPortugal, da Acredita Portugal, tendo chegado à meia-final. "Não chegámos à final porque não tínhamos protótipo do jogo", conta Isabel. Mas ficaram ainda mais conscientes do potencial da ideia. Fizeram vários contactos e conseguiram o investimento da Sysnovare. Para o desenvolvimento da

app, recorreram aos serviços da Tecfield. E assim nasceu a Play Kachi. Ainda este ano, diz Teresa Fernandes, a app "deverá ser traduzida para inglês, francês e espanhol". No futuro, poderá ser estendida a outros níveis de ensino, nomeadamente ao segundo e ao terceiro ciclos, e até a outras disciplinas, como o português. Numa primeira fase, esteve em testes num colégio e "a receptividade foi fantástica". Esta notícia foi publicada em 02/05/2016 no site <http://www.dn.pt/>. Todas as informações contidas são responsabilidade do autor