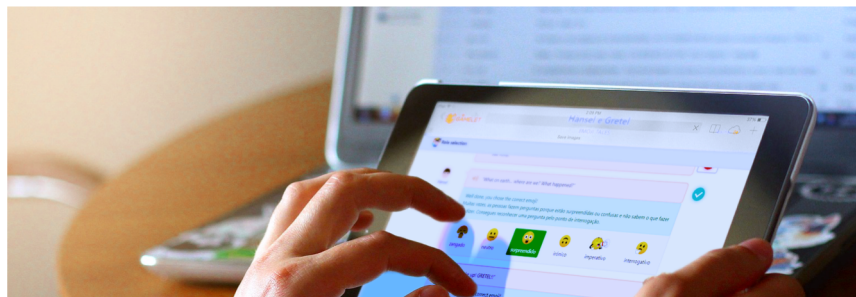


Treino Gamificado de Fluência de Leitura em Ambientes Digitais

GAMELET, <https://www.gamelet.eu>, direciona-se a alunos/as dos 1º, 2º e 3º ciclos (7º ano)* do Ensino Básico e visa proporcionar um ambiente gamificado de treino de fluência de leitura multilíngue com recurso a meios digitais. O projeto é financiado pela UE e desenvolvido por investigadores e professores do Chipre, Alemanha e Portugal. No GameLet, os/as alunos/as são guiados/as através de uma série de jogos e tarefas (missões) que os/as ajudam a alcançar gradualmente uma maior fluência e exatidão na leitura, bem como uma compreensão mais profunda do texto.



ACÇÃO DE FORMAÇÃO RECONHECIDA 08-05-2021

grupos de recrutamento:
110, 120, 200, 210, 220, 300, 330.



HORÁRIO

MODERAÇÃO
(em português)

10.00 | 10.15

10.15 | 10.30

10.30 | 11.30
(em Inglês)

11.30 | 11.40

11.40 | 12.10

12.10 | 12.25

12.25 | 13.00

13.00 | 14.00

14.00 | 14.55

14.55 | 15.25

15.25 | 15.40

15.40 | 16.10

16.10 | 16.40

16.40 | 17.00

PROGRAMA

Cristina Sylla, Maitê Gil, Cristiana Lopes (Universidade do Minho); Ido Iurgel (Universidade Rhein-Waal | Alemanha); Rosa Carvalho (Agrup. Escolas de Póvoa de Lanhoso AEPL)

Apresentação - Noções básicas sobre o ambiente de comunicação do seminário

Notas de funcionamento - preparação, organização

Prof. Dra. Ute Massler (Universidade Weingarten | Alemanha)
Readers's Theatre: Promoting Reading Fluency in a Multilingual Context

Intervalo

Introdução à gamificação em ambientes digitais

Apresentação do ambiente GameLet

Demonstração do jogo GameLet (Parte I)

Pausa para Almoço

Demonstração do jogo GameLet (Parte II)

Integração do GameLet nos trabalhos escolares e trabalhos de casa

Intervalo

Os papéis e o funcionamento do GameLet: aluno, professor

Demonstração de diferentes jogos de fluência de leitura

Discussão Final

Inscrição em: <https://forms.gle/4dBQphuM2gEL2N2p6>