

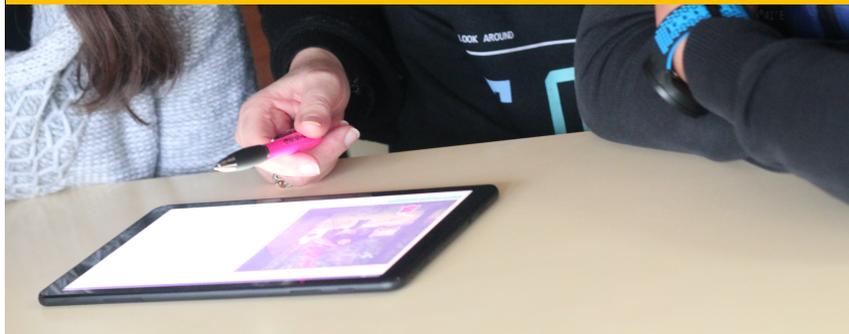
Treino Gamificado de Fluência de Leitura em Ambientes Digitais

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	PROGRAMA
MODERAÇÃO (em português)	Cristina Sylla, Maitê Gil, Cristiana Lopes (Universidade do Minho); Ido Iurgel (Universidade Rhein-Waal Alemanha); Rosa Carvalho (Agrup. Escolas de Póvoa de Lanhoso AEPL)
10.00 10.15	Apresentação - Noções básicas sobre o ambiente de comunicação do seminário
10.15 10.30	Notas de funcionamento - preparação, organização
10.30 11.30 (em Inglês)	Prof. Dra. Ute Massler (Universidade Weingarten Alemanha) <i>Readers's Theatre: Promoting Reading Fluency in a Multilingual Context</i>
11.30 11.40	Intervalo
11.40 12.10	Introdução à gamificação em ambientes digitais
12.10 12.25	Apresentação do ambiente GameLet
12.25 13.00	Demonstração do jogo GameLet (Parte I)
13.00 14.00	Pausa para Almoço
14.00 14.55	Demonstração do jogo GameLet (Parte II)
14.55 15.25	Integração do GameLet nos trabalhos escolares e trabalhos de casa
15.25 15.40	Intervalo
15.40 16.10	Os papéis e o funcionamento do GameLet: aluno, professor
16.10 16.40	Demonstração de diferentes jogos de fluência de leitura
16.40 17.00	Discussão Final

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