

**BRAGA**

# UMinho e escola da Póvoa de Lanhoso criam jogos para ajudar adolescentes nas línguas

"GameLet"

Há 3 dias em 05/07/2021 às 12:52  
Por Redação

Alunos da Póvoa de Lanhoso e orientadoras. Foto: Divulgação / UMinho

**EM FOCO**

CONTEÚDO PATROCINADO

/ Há 2 semanas

**Alergia solar: como prevenir e tratar**

CONTEÚDO PATROCINADO

/ Há 2 semanas

**"Portugal tem rapidamente de recuperar caminho de convergência com a Europa"**

ANÚNCIO



O Centro de Investigação em Estudos da Criança (CIEC) da Universidade do Minho e o Agrupamento de Escolas de Póvoa de Lanhoso (AEPL), em parceria com instituições da Alemanha e do Chipre, desenvolveram uma aplicação digital, em contexto de jogo, para os alunos do 2º e 3º ciclo aprenderem a fluência da leitura e de línguas estrangeiras, como inglês, alemão e grego. O projeto chama-se "GameLet" e conta com 350 mil euros do programa europeu Erasmus+ para o período 2018-21. A equipa investiga agora a melhor maneira de disponibilizar os conteúdos para *download* em [www.gamelet.eu](http://www.gamelet.eu) e de distribuí-los pelas escolas.

Em comunicado, a UMinho explica que, na aplicação, os alunos são guiados por uma série de jogos e missões, que os ajudam gradualmente a uma maior fluência e exatidão na leitura, na compreensão aprofundada do texto e no uso das TIC. O CIEC coconstruiu e testou a aplicação desde 2018, envolvendo uma turma da AEPL entre o seu 7º e 9º ano de escolaridade. O objetivo foi desenvolver e validar os elementos multimédia numa plataforma de aprendizagem e aliar métodos de ensino inovadores nas aulas, como teatro de leitores multilingue e gamificação. "Os estudantes gostaram muito da experiência, valorizando o trabalho colaborativo, a aprendizagem pelo jogo, as ferramentas digitais e o facto de as atividades poderem ser realizadas tanto em aula como à distância", explica a investigadora Cristina Sylla, coadjuvada pela professora Rosa Maria Carvalho, do AEPL.



Foto: Divulgação / UMinho

## **Adaptação moderna de Hansel e Gretel**

Os conteúdos disponíveis incluem, por exemplo, uma adaptação moderna do conto de Hansel e Gretel, em que as personagens passam da floresta para a cidade e até têm falhas de rede no telemóvel. “É mais próximo da realidade atual dos adolescentes e isso cativa-os nas tarefas”, nota Cristina Sylla. Os alunos têm papéis nesta peça teatral e treinam juntos e online para gravar um podcast, enviando versões áudio prévias para os professores e os colegas darem *feedback*. Há também uma cena da história para desenhar e enviar aos colegas a pedir opinião, protótipos de imagens em papel sobre outras passagens da narrativa ou, ainda, uma representação tapada com tinta para se descobrir a que parte do texto alude.

Os participantes rápidos e certos ganham mais pontos e, após as várias missões, têm uma área para trocar esses pontos por elementos áudio para usar no referido *podcast*. Em paralelo, há jogos para promover o interesse e a aprendizagem de vocabulários e de técnicas de leitura. Na sala de aula, pode-se até projetar nos quadros interativos uma nuvem de palavras portuguesas ou estrangeiras que a turma não percebeu, que são retiradas à medida que se compreende o seu significado.

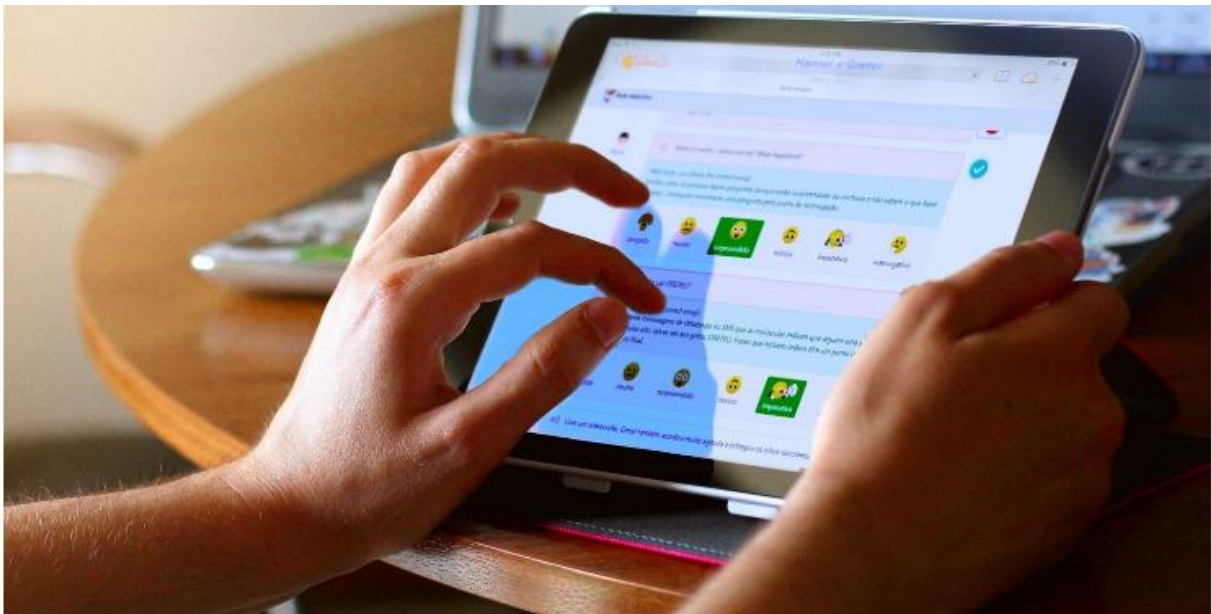


Foto: Divulgação / UMinho

Os parceiros internacionais do “Gamelet” são as universidades Pedagógica de Weingarten (coordenadora) e de Ciências Aplicadas de Rhine Waal, ambas na Alemanha, a Universidade Aberta de Chipre e o Ministério da Educação e Cultura de Chipre.