

JOGOS DIGITAIS, MATEMÁTICA E EDUCAÇÃO INCLUSIVA

**27
& 28
Abril**

1º DIA: **27 ABR** Sessão 1

Apresentação e discussão pública dos resultados do projeto “GBL4deaf – Videojogos Educativos Acessíveis a Surdos” financiado pela FCT [PTDC/COM-CSS/32022/2017] e Lisboa 2020 [LISBOA-01-0145-FEDER-032022] e em parceria com a Fundação Altice.

PROGRAMA

17h20 - 17h30

Abertura

Diretora da Fundação,
Ana Estelita, Conceição
Costa & José Neves

17h35 - 18h05

O projeto GBL4deaf problemática, questões de investigação, método e principais resultados

- Conceição Costa & Lília Marcelino

18h00 - 18h15

O videojogo inclusivo “Planeta em perigo, aventura espacial”

José Neves, Andreas Melo
e Fernando Soares

18h20 - 18h30

Testemunho de dois participantes

o Ensino em casa
e a experiência
de jogo com tutoria

18h30 - 19h30

Estudos de caso com recurso ao videojogo

Lília Marcelino e Carlos Santos

2º DIA: **28 ABR** Sessão 2

SESSÃO FORMATIVA PRESENCIAL

A presente sessão pretende proporcionar a estudantes e profissionais na área educativa o desenvolvimento das competências numéricas iniciais e o desenvolvimento das estratégias na resolução de problemas aritméticos que lhes permita compreender como a criança aprende e desenvolve a aprendizagem da matemática.

Destinada a estudantes do ensino superior e educadores e professores do ensino básico; podem igualmente inscrever-se estudantes de Educação e Psicologia.

17h00 - 19h00

Didática do Ensino da Matemática no 1º ciclo

Carlos Santos

19h00 - 20h00

Modelo de Desenvolvimento Numérico e Modelo de Desenvolvimento de Estratégias Aritméticas

Lília Marcelino