



# PROJETO SUPERTABI:

## inovação da pedagogia da leitura utilizando dispositivos móveis

Marco Bento, Universidade do Minho, [macbento@hotmail.com](mailto:macbento@hotmail.com)  
José Alberto Lencastre, Universidade do Minho, [jlencastr@ie.uminho.pt](mailto:jlencastr@ie.uminho.pt)  
Íris Pereira, Universidade do Minho, [iris@ie.uminho.pt](mailto:iris@ie.uminho.pt)

| Email [projetosupertabi@gmail.com](mailto:projetosupertabi@gmail.com)

| Facebook [www.facebook.com/supertabi](http://www.facebook.com/supertabi)

| Twitter [@super\\_tabi](https://twitter.com/super_tabi)

### 01 ESTADO DA ARTE

Mobile Learning é a capacidade de fornecer aos utilizadores uma grande variedade de recursos de conhecimento e de melhoria de desempenho em qualquer lugar, a qualquer hora e em qualquer plataforma (Attewell & Savill-Smith, 2014; Kukulska-Hulme, 2012). Sabemos também que a leitura no contexto digital pode ser potenciada com a pedagogia de Mobile Learning, por ser (i) multimodal, (ii) social, (iii) monitorizada e (iv) lúdica (Kress & Van Leuwwen, 2001). No contexto da era digital, a leitura continua a ser o resultado das construções de significados que integram a informação (Kress & Van Leuwwen, 2001). Porém, esta é agora (i) multimodal por ser representada em diferentes modos semióticos como a linguagem verbal (oral e escrita), visual - cor, imagem - som, espaço / layout, gesto, toque. Ler apresenta uma (ii) dimensão social, porque implica o acesso imediato (e omnipresente) para outros textos (através de redes, acesso a textos projetados por outros) que estão relacionados ou relacionáveis ao texto. A leitura digital é também (iii) monitorizada pela exigência de uma gestão de perto e controlo imediato de todas as fases desse processo (pelo leitor) de tomada de significado. Finalmente, a leitura apresenta um (iv) caráter lúdico, que se manifesta no envolvimento do leitor, em contextos de gamificação.

### 02 PROBLEMA

Constatamos 3 problemas:

1. A leitura dos alunos do 1.º CEB continua a ser uma área crítica, apesar do indícios de melhoria (DGE-IAVE, 2016).
2. Os dispositivos móveis são populares entre os alunos, têm potencial pedagógico, mas os professores não os utilizam para aprender.
3. Os professores não inovam nas práticas pedagógicas, nomeadamente, nos contextos de aprendizagem da leitura.

### 03 METODOLOGIA

Utilizando uma "metodologia de desenvolvimento" (van den Akker & Plomp, 1993), que tem os seus fundamentos na dinâmica entre teoria e prática, esta investigação visa a solução de um problema concreto pela criação de uma plataforma digital que suporta o método de ensino e de aprendizagem para além da sala de aula formal, num processo cíclico e em espiral, com intervenção e feedback dos atores, que permite avaliar, refletir e voltar a intervir de forma a melhorar tanto a plataforma digital como alterar práticas pedagógicas.

A intervenção está a ser realizada com um grupo de professores do 1.º CEB (n = 22) e está estruturada em duas etapas principais: (i) duas formações acreditadas e destinadas a familiarizar os professores com uma diversidade de cenários de inovação pedagógica; (ii) supervisão e monitorização de 2 professores, do 3.º ano (n=2), na implementação e intervenção em contexto educativo das práticas inovadoras (Estudos de Caso).

### 04 OBJETIVOS

#### GERAL

Transformar as práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem da leitura através da utilização de dispositivos móveis.

#### ESPECÍFICOS

- a) Promover a construção de saber profissional sobre a utilização pedagógica de dispositivos móveis no 1.º CEB;
- b) Promover a construção de saber profissional sobre a pedagogia da leitura suportada por dispositivos móveis no 1.º CEB;
- c) Promover o desenho e implementação de práticas pedagógicas de ensino da leitura suportadas pela utilização de dispositivos móveis;
- d) Avaliar as práticas pedagógicas do ensino da leitura suportadas pela utilização de dispositivos móveis.



### 05 RELEVÂNCIA

Esta investigação insere-se nas problemáticas relacionadas com a inovação pedagógica (novos ambientes de aprendizagem) e na inclusão das tecnologias móveis em contexto educativo como forma de potenciar a aprendizagem da leitura. A *Table 1* evidencia a convergência entre os novos ambientes de aprendizagem e as novas tecnologias.

New Learning	New Technology
Personalised	Personal
Learner centred	User centred
Situated	Mobile
Collaborative	Networked
Ubiquitous	Ubiquitous
Lifelong	Durable

Table 1. Convergence between learning and technology  
Sharples, M.; Taylor, J.; Vavoula, G. (2016)

### 06 REFERÊNCIAS

- Attewell, J. & Savill-Smith, C. (ed.) (2014). *Learning with mobile devices: research and development*. London: Learning and Skills Development Agency.
- Kress, G. & Van Leuwwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: the modes and media of contemporary communication*. New York: Oxford University Press.
- Kukulska-Hulme, A. (2012). Mobile Usability in Educational contexts: What have we learnt? *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8(2). <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/356>
- ProjAvi (2012). *PIRLS 2011. Desempenho em Leitura*. Lisboa: MEC-IAVE. <http://iave.pt/np4/home>. (acesso em 30 abril 2015).
- Sharples, M.; Taylor, J. & Vavoula, G. (2016). *Proceedings of mLearn 2015*. Leicester: University of Leicester.
- Van Den Akker, J. & Plomp, T. (1993). *Development Research in Curriculum: propositions and experiences*. AERA meeting. (pp. 1-14).