



eMysteries

Detective Stories to Engage Students in Close Reading with the Use of Mobile Devices

Uma Visão Geral do Guia eMysteries

O *Guia eMysteries sobre Leitura Atenta de Histórias Policiais de Mistério* oferece um conjunto de módulos independentes sobre diversos aspetos de como ensinar e usar histórias policiais de mistério na educação. O *Guia* foi projetado e desenvolvido com base numa abordagem participativa que incentivou a participação e o envolvimento de partes interessadas do projeto. Em particular, o conteúdo do *Guia* foi debatido por dados recolhidos de 26 professores do ensino secundário de 5 países europeus (Alemanha, Espanha, Irlanda, Portugal e Chipre) que participaram num inquérito *online* e num grupo de discussão. O consórcio do projeto gostaria de agradecer a todos pelos seus valiosos contributos.

Os Módulos do *Guia* podem ser lidos como uma sequência de sugestões para

professores sobre como trabalhar com histórias policiais de mistério por meio de leitura atenta de uma forma divertida e interativa para os alunos. O *Guia* fornece concretamente aos professores ideias, recursos, práticas e alguns exemplos que eles podem explorar em sala de aula com alunos do ensino secundário. Os exemplos ficcionais do *Guia eMysteries* são extraídos de romances policiais de mistério multimodais contemporâneos. Os canais multimodais de tais textos são um exemplo do que os jovens estudantes podem achar atraente hoje. Além disso, reforçam a utilização de diversos meios de comunicação para promover a aprendizagem, exploram modos de aprendizagem numa variedade de disciplinas e promovem o envolvimento dos alunos com diversas formas de arte.

O *Guia* está disponível em formato de *flipbook* interativo no *site* do projeto em inglês, alemão, grego, espanhol e português. Pode ser descarregado ou visualizado *online* aqui:

<http://flipbooks.emysteries.eu/toolbox/pt/>



Módulos do Guia eMysteries

O Módulo 1 explora o conceito narrativo de história policial de mistério em diversos meios de comunicação (romance, banda desenhada, romance gráfico, texto multimodal digital). Demonstra por que razão as histórias policiais de mistério podem ser absorventes para alunos do ensino secundário, com idades entre os 15 e os 19 anos: enredo, personagens, pistas e evidência (conhecimento factual) constituem estímulos à curiosidade dos leitores e um desafio a mentes dedutivas que querem resolver mistérios.

O Módulo 2 destaca métodos de ensino da leitura centrados no aluno, colaborativos, interativos, criativos e cooperativos. Todos esses métodos fazem uso das práticas digitais populares entre jovens fora do ambiente educativo formal e alargam-nas à aprendizagem significativa e à promoção da leitura por meio do envolvimento ativo com a leitura na escola.

O Módulo 3 foca o conceito de leitura de pormenor e atenta (*close reading*) de histórias policiais de mistério. A leitura atenta é usada para desenvolver habilidades de leitura mais complexas em alunos do ensino secundário, por um lado, enquanto, por outro, a leitura atenta de histórias policiais de mistério também pode promover habilidades de compreensão de leitura profunda entre os alunos que não as têm ou são leitores relutantes. Nesse sentido, a ênfase é colocada no modo de leitura que constrói processos críticos e analíticos, ao mesmo tempo que promove modos de leitura mais lentos que contradizem a leitura superficial de textos.

O Módulo 4 inclui as etapas para guiar os alunos do ensino secundário desde a leitura de histórias policiais de mistério à criação das suas próprias ficções policiais. Ensina-os a explorar boas ideias para desenvolver a sua escrita, para seguir sugestões de histórias, ou inventar enredos de mistério, suspeitos, pistas e resoluções de mistério. O capítulo também destaca a importância da escrita



colaborativa, sugerindo atividades que os alunos podem realizar juntos, bem como aplicativos digitais que podem ajudá-los nesse processo.

2ª Reunião do Projeto *Online*

Os parceiros do projeto eMysteries realizaram a 2ª reunião do projeto *online*, a 14 de maio de 2020. Durante a reunião, houve uma discussão aprofundada sobre a finalização do *Guia do Professor*, que constitui a fundação para o desenho e desenvolvimento de um ambiente interativo digital apoiado por tecnologias móveis. Em particular, os parceiros debateram quais os elementos críticos desse ambiente e o seu alinhamento com objetivos de aprendizagem e ensino. Trocaram-se igualmente ideias e sugestões úteis sobre elementos recorrentes em histórias policiais no contexto multimédia.

A seguir

Durante os próximos meses, os parceiros trabalharão no desenvolvimento do ambiente interativo. O ambiente será inteiramente desenhado para apoiar a criação de histórias policiais e permitirá que os alunos criem várias histórias usando diferentes personagens e enredos a partir de um conjunto de recursos multimédia muito variado e rico.

Contacte-nos

Website: www.emysteries.eu

Email: info@emysteries.eu

Facebook: [@emysterieseu](https://www.facebook.com/emysterieseu)

Instagram: [@emysterieseu](https://www.instagram.com/emysterieseu)