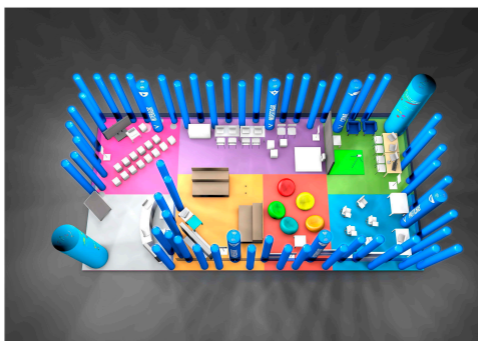


Ambiente Educativo Inovador (AEI)



O que é o Ambiente Educativo Inovador?

O Ambiente Educativo Inovador (AEI) é uma visão para o futuro da educação, através da qual é repensado o papel da pedagogia, da tecnologia e do *design* em contexto educativo, contribuindo para promover a inovação das metodologias nos processos de ensino e de aprendizagem.

O AEI tem por base o Laboratório da Sala de Aula do Futuro (Future Classroom Lab), criado pela European Schoolnet com o apoio de 30 Ministérios da Educação e parceiros da indústria especializada, constituindo-se como um ambiente de aprendizagem que desafia os professores a repensar o papel da pedagogia e da tecnologia nas salas de aula. O primeiro Laboratório da Sala de Aula do Futuro abriu em Bruxelas, em janeiro de 2012, na sede da European Schoolnet, preconizando-se a expansão deste laboratório para outros contextos e países aderentes às iniciativas, e para projetos em desenvolvimento, coordenados pela *European Schoolnet*.

À semelhança do Laboratório da Sala de Aula do Futuro, o AEI é constituído por seis áreas específicas de aprendizagem, compostas cada uma por equipamentos e tecnologias específicas, que possibilitam aos professores a experimentação de uma nova organização do ensino e da aprendizagem. Este conceito pode ser facilmente implementado em ambientes de aprendizagem convencionais, favorecendo a mudança educativa e a possibilidade de desenvolvimento das competências-chave requeridas para o século XXI.

Conheça as seis áreas específicas de ensino e de aprendizagem



Criar: Os alunos planificam, projetam e produzem o seu próprio



trabalho. É requerida a interpretação, a análise, o trabalho em equipa e a avaliação como partes importantes do processo criativo. Nesta área, os alunos estão ativamente envolvidos na produção e na criação do seu próprio conteúdo, por exemplo, enquanto criam uma apresentação multimédia para ilustrar um conceito em estudo.



Interagir: Os diversos dispositivos e conteúdos de aprendizagem interativa permitem a contribuição de todos os alunos e um maior envolvimento nas tarefas propostas, por exemplo, enquanto respondem a perguntas ou interagem com sistemas de perguntas e respostas, através de dispositivos tecnológicos. Desta forma, o professor pode usar a tecnologia para melhorar a interação e a participação dos alunos, mesmo em ambientes de aprendizagem tradicionais. Nesta área, são sugeridas dinâmicas que passam por uma reconfiguração da forma como os alunos estão sentados ou organizados e como são envolvidos nas atividades.



Apresentar: É importante aprender a partilhar e a comunicar, recebendo *feedback* pelo trabalho desenvolvido. A aprendizagem também passa por saber usar, de forma responsável, os recursos *online*, percebendo as questões ligadas aos direitos de autor e de propriedade intelectual associadas. Nesta área dedicada às apresentações, os alunos podem utilizar diversas ferramentas para criar, partilhar, receber *feedback* e publicar as suas produções ou resultados.



Investigar: É importante que os alunos se tornem **investigadores ativos**, desenvolvendo



competências tão importantes como o pensamento crítico. A investigação pode ocorrer através da leitura, da observação, da realização de experiências científicas, da organização de pesquisas, do uso de robôs, etc. Na área **Investigar**, os alunos podem pesquisar, construir modelos, recolher dados, testar ideias e avaliar resultados.



Partilhar: É importante aprender a partilhar e a trabalhar com



outras pessoas, de forma síncrona ou assíncrona. Nesta área, os alunos trabalham a pares ou em grupo, enquanto investigam, criam ou apresentam.



Desenvolver: É a área de aprendizagem informal e de autorreflexão. Os alunos trabalham de forma independente, ao seu próprio ritmo, usando os seus dispositivos pessoais (*netbooks*, *smartphones* ou *tablets*) para acesso a recursos *online* e a ambientes virtuais de aprendizagem. Os alunos podem pesquisar os seus temas, construir portefólios de aprendizagem ou realizar de forma independente outras atividades de aprendizagem.

Para mais informação consulte:

Ambientes Educativos Inovadores:

<http://bit.ly/AEduInov>

Iniciativa Laboratórios de Aprendizagem:

<http://bit.ly/LAB-FCL>



Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

Direção-Geral da Educação

Av. 24 de Julho, nº 140 - 5.º piso, 1399-025 Lisboa, Portugal

Secretariado: (351) 21 393 6844 Fax: (351) 21 393 6869

e-mail: erte@dge.mec.pt

<http://www.erte.dge.mec.pt>



**REPÚBLICA
PORTUGUESA**

EDUCAÇÃO

