

Ambiente Educativo Inovador (AEI)

I. O que é o Ambiente Educativo Inovador?



imagem adaptada de <http://fcl.eun.org/about>

O Ambiente Educativo Inovador (AEI) traduz-se numa visão para o futuro da educação, onde é repensado o papel da pedagogia, da tecnologia e do *design* em contexto educativo, contribuindo para a promoção da inovação das metodologias dos 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 alunos e 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 projetos em desenvolvimento e coordenados pela *European Schoolnet*.

À semelhança do Laboratório da Sala de Aula do Futuro, o Ambiente Educativo Inovador 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 aprendizagem. Este conceito pode ser facilmente implementado em ambientes de aprendizagem convencionais, favorecendo a mudança educativa e a possibilidade que este ambiente oferece relativamente ao desenvolvimento das competências-chave requeridas para o século XXI.

2. As seis áreas de aprendizagem do Ambiente Educativo Inovador

Conheça as seis áreas específicas de ensino 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 destes nas tarefas propostas (por exemplo, enquanto respondem a perguntas ou interagem com sistemas de perguntas e respostas através de variados dispositivos tecnológicos). Desta forma o professor pode usar a tecnologia para melhorar a interação e a participação dos alunos, mesmo que se encontrem em ambientes de aprendizagem tradicionais. Nesta área, são sugeridas diversas dinâmicas que passam por uma nova reconfiguração da forma como os alunos estão sentados ou organizados e na forma como são envolvidos nas atividades propostas.



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 capacidades de pensamento importantes como o pensamento crítico. A investigação pode ocorrer através da leitura, observação, realização de experiências científicas, organização de pesquisas, o 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 equipa enquanto investigam, criam ou apresentam.



Desenvolver: 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 próprios temas, construir os seus portefólios de aprendizagem ou realizar de forma independente outras atividades de aprendizagem.



Para mais informação consulte:

- Ambiente Educativo Inovador: <http://bit.ly/1Oupvit>
- Iniciativa Laboratórios de Aprendizagem : <http://goo.gl/9nVfyo>