



Metodologia de Sala de Aula do Futuro – Espaço Educativo Inovador

Este projeto surge na sequência das diretrizes do Ministério da Educação para a sala de aula do século XXI. Tendo em conta que estamos na era da tecnologia e inovação não se sintam no “século passado” quando comparado com as tecnologias com que lidam diariamente fora da escola.

Os principais objetivos deste projeto assentam na motivação dos alunos para o processo de ensino – aprendizagem, no aumento da assiduidade e responsabilidade para com a escola. Com o recurso das tecnologias e da inovação, o professor dará uma nova dinâmica à sala de aula, promovendo, através da interatividade e de cenários de aprendizagem com atividades inovadoras, uma diversidade de tarefas que os alunos podem realizar de forma autónoma ou colaborativa, valorizando o trabalho de pares e em equipa, não só a nível de cada disciplina, mas também a nível interdisciplinar. As atividades que levam os alunos a aprender de forma autónoma, a partir à descoberta e pesquisa, partilha de ideias, por norma despertam o seu interesse.

É de salientar também, como um objetivo principal, o trabalho colaborativo entre alunos, mas também entre professores. Estes terão, sem dúvida, um papel fundamental e orientador para o bom funcionamento da dinâmica da sala de aula do futuro. A consciencialização para a necessidade de mudar, de recorrer a novas estratégias e metodologias para a motivação dos alunos, melhoria das aprendizagens e interesse pelas atividades letivas, é um ponto comum e de acordo entre todos os docentes. Uma das nossas preocupações, enquanto professores, deve ser, também, **a** **de** motivar os alunos para a escola e para a aprendizagem e, para isso, necessitamos de ser inovadores, recorrer às tecnologias, promover histórias e cenários de aprendizagem diferentes, que lhes despertem o interesse e que os motivem.

Na sala de aula do futuro, a tecnologia e a metodologia associam-se para fazer a diferença no domínio do sucesso escolar. Pretende-se a inovação pedagógica, facilitada pela utilização das tecnologias, com uma ênfase especial no apoio ao desenvolvimento de competências avançadas, para os professores, e de competências do século XXI, para os alunos, nomeadamente: pensamento crítico, raciocínio lógico, aprendizagem auto-dirigida, resolução de problemas, inovação, conhecimento dos meios, comunicação efetiva, colaboração constante, capacidades globais, responsabilidade social e capacidade de mudança.

O projeto “Future Classroom Lab” (FCL) foi criado pela European Schoolnet (EUN) para apoiar a divulgação e a expansão de abordagens pedagógicas inovadoras e avançadas com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para o ensino e a aprendizagem em ambiente de Sala de Aula do Futuro.

A European Schoolnet (EUN) é uma rede de 31 Ministérios da Educação, com sede em Bruxelas, na Bélgica. Tem como objetivo apoiar e contribuir para a promoção da inovação no ensino e na aprendizagem das escolas europeias, trabalhando em parceria com os Ministérios da Educação, escolas, professores e investigadores.

Este espaço, espaço educativo inovador, encontra-se organizado em seis zonas de aprendizagem (criar, interagir, apresentar, investigar, colaborar e desenvolver), compostas cada uma por determinados equipamentos e tecnologias, que possibilitam aos professores a experimentação de uma nova organização do ensino e da aprendizagem.

Desenvolver

- Espaço de aprendizagem informal e de autorreflexão;
- Os alunos trabalham de forma independente, ao seu próprio ritmo, usando dispositivos como *tablets*, por exemplo, 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.

Partilhar

- Nesta metodologia é importante aprender a colaborar, a partilhar e a trabalhar com outras pessoas, de forma síncrona e assíncrona;
- No espaço da colaboração, os alunos trabalham a pares ou em equipa, enquanto investigam, criam ou apresentam.

Investigar

- Os alunos tornam-se 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, simulações virtuais, entre outros;
- Na zona investigar, os alunos podem pesquisar, construir modelos, recolher dados, testar ideias e avaliar resultados.

Criar

- Esta metodologia permite que os alunos planifiquem, projetem e produzam o seu próprio trabalho. É **requerida** a interpretação, a análise, o trabalho em equipa e a avaliação como partes importantes do processo criativo;
- Nesta zona, 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).

Apresentar

- Com esta metodologia 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 zona, dedicada às apresentações, os alunos podem utilizar diversas ferramentas para criar, partilhar, receber *feedback* e publicar as suas produções ou resultados.

Interagir

- Neste espaço 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;
- 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).