

Ambientes de Aprendizagem Inovadores Como Recurso Pedagógico

Elsa Fernandes^{1,2}

¹ Universidade da Madeira, ² UIDEF, IE. Universidade de Lisboa

Vivem-se tempos particularmente interessantes em Portugal em termos de mudanças educacionais, com um novo perfil de competências à saída do Ensino Secundário e a flexibilização curricular, a educação para a cidadania e a área de projeto a voltarem à escola. Todas estas mudanças apelam a metodologias de trabalho mais centradas no aluno. Por todo o país proliferam os laboratórios de aprendizagem ativa (as tão badaladas salas de aula do futuro). No total já são 36 incluindo uma, numa Instituição de Ensino Superior.

Paralelamente continuamos com um programa e metas curriculares completamente desajustadas aos nossos alunos e aos tempos que se vivem, bem como com métodos de avaliação desadequados a todas as mudanças que estão a invadir as escolas.

Neste momento, que poderá ser de transformação da Escola, será importante questionarmo-nos sobre o propósito da escola, sobre o para quê estamos a formar os nossos alunos? Que competências terão que ter os nossos alunos quando forem cidadãos ativos (aqui a 10, 20, 30 anos) num mundo que não conseguimos imaginar como será? O que precisam aprender, Hoje, os nossos alunos, para viverem nesse mundo do Amanhã?

Aprender implica que os alunos participem e se envolvam (Wenger, 1998) em práticas significativas para eles, no seio das quais estes negociam o significado dos conceitos e aprendem-nos. Aprender implica ter oportunidades para criar, negociar, interagir, desenvolver, investigar e mostrar. E cabe aos professores criarem ambientes de aprendizagem que permitam a integração destes vários aspetos da aprendizagem.

Pensar no Design para aprendizagem nos dias de Hoje implica ter em atenção não apenas nos conteúdos que têm que ser trabalhados com os alunos, mas também na forma mais adequado de os ajudar a dar significado aos mesmos. “[L]earning design as “the creative and deliberate act of devising new practices, plans of activity, resources and tools aimed at achieving particular educational aims in a given context.” The emphasis on this activity as both “creative and deliberate” highlights the dual nature of design, and in particular learning design (Craft and Mor (2012), p. 221).

Três elementos são fundamentais neste processo:

- A tecnologia – deve estar ‘à mão’ e ser utilizada de forma tal natural como é utilizada fora da sala de aula pelos jovens; Robot, realidade aumentada, impressora 3D, entre muitas outras devem fazer parte do dia a dia dos alunos. São inúmeras as possibilidades de utilização de cada uma delas, dependendo do que se pretende criar e do como vai ser criado – ou seja a metodologia a utilizar.

- A metodologia – adequada ao tipo de trabalho que se pretende que o aluno faça: metodologia de projetos, gamificação; flipped classroom, programação a pares; aprendizagem baseada no jogo, entre outras. Numa mesma aula poderá ser utilizada mais do que uma destas;

- O espaço– este tem sido pouco considerado quando se pensa em ambientes de aprendizagem. Mas a investigação tem mostrado que é de facto fundamental repensar este aspeto. Montazami, Gaterell & Nicol (2015) concluíram que o desempenho de alunos e professores é influenciado pelo ambiente interno dos edifícios, especificamente por fatores como o nível de ruído, a temperatura interior, a qualidade do ar e a iluminação. Mas também tem de ser reconfigurável, para que possa ter múltiplos usos de acordo com a mo projeto ou a tarefa que se pretende realizar aos quais estão inerentes a metodologia bem como a tecnologia que se pretende utilizar.

O espaço tem de ser também flexível para que possam estar a acontecer diferentes tipos de trabalhos num mesmo espaço. Tem de permitir também maximizar o acesso, o uso e a sentido de pertença por parte dos alunos ao ambiente de aprendizagem (Jamieson, Fisher, Gilding, Taylor & Trevitt. 2010).

Nesta conferência será discutida e analisada a importância destes três elementos na criação de ambientes de aprendizagem inovadores e de como a combinação adequada dos mesmos pode tornar os ambientes de aprendizagem em recursos pedagógicos.

Referências Bibliográficas

- Craft, B. & Mor, Y. (2012). Learning Design: mapping the landscape. *Research in Learning Technology*, 20, 85–94
- Montazami, A. Gaterell, M. Nicol, F. (2015) A comprehensive review of environmental design in UK schools: history, conflicts and solutions, *Renew. Sustain. Energy Rev.* 46, 249 - 264. <http://dx.doi.org/10.1016/j.rser.2015.02.012>.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice – learning, meaning and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jamieson, P., Fisher, K., Gilding, T., Taylor, P.G., & Trevitt, C. (2000). Place and space in the design of new learning environments. *Higher Education Research and Development*, 19, 221–237