

Como é que a
**aprendizagem
imersiva**
prepara os
alunos para
um mundo
de IA

EPSON®



Índice

2 Introdução

3 A crescente lacuna de competências nas escolas

5 Adotar uma nova forma de aprendizagem

6 Criar salas de aula envolventes com a Epson

6 Metodologia



68%

concordam que a IA está a levar a piores resultados, uma vez que os alunos são menos capazes de reter informações e pensar por si próprios



58%

concordam que as escolas não sabem como preparar os alunos para o mercado de emprego do futuro

Introdução

Em toda a Europa, os professores estão a questionar se as salas de aula atuais estão a equipar os alunos com as competências de que necessitam para um futuro voltado para IA. Uma nova investigação, pedida pela Epson (ver Metodologia), destaca como **58%** dos professores concordam que as escolas não sabem como preparar os alunos para um mercado de trabalho que será completamente diferente do observado pelas gerações anteriores.

Na verdade, quase metade (**46%**) concorda que as escolas simplesmente não estão a preparar os alunos para um futuro voltado para IA. Se as escolas não conseguirem fornecer as bases certas, os alunos correm o risco de entrar no mercado de trabalho sem a resiliência ou adaptabilidade necessárias para prosperar. A pergunta é como fechar essa lacuna. Este relatório explora os desafios da preparação dos alunos para um futuro com IA e como a aprendizagem imersiva pode fazer parte da solução.

A crescente lacuna de competências nas escolas

Os empregadores são cada vez mais claros sobre a combinação de capacidades que esperam da futura força de trabalho, com pensamento analítico, literacia tecnológica e criatividade entre as dez principais competências necessárias para o futuro dos empregos.¹ No entanto, não se pode esperar que estas capacidades surjam naturalmente à medida que os alunos avançam no sistema educativo.

Curiosamente, em todos os aspetos, houve um declínio claro nas principais competências que os empregadores e professores dizem que serão mais importantes para o futuro (Figuras 1 e 2). Sem foco deliberado, arriscamos a que as competências mais essenciais para navegar no futuro mercado de trabalho permaneçam subdesenvolvidas ou desigualmente distribuídas pelas populações de estudantes.

Os líderes escolares, no entanto, não estão cegos ao desafio – não têm é as ferramentas para o resolver. Quase um terço dos professores concorda que é necessário um maior investimento nas escolas em tecnologia que possa

ajudar a preparar os alunos para um futuro com IA. No entanto, as restrições financeiras significam que muitas escolas não conseguem agir. Em toda a Europa, os gastos públicos na educação caíram nos últimos anos, colocando mais pressão nos recursos da sala de aula.²

Em todos os aspetos, houve um declínio claro nas principais competências que os empregadores e professores dizem que serão mais importantes para o futuro.

Então, que tecnologia está “certa”? Para que os alunos desenvolvam competências digitais, precisam de exposição significativa à tecnologia. Mas quando a tecnologia é aplicada de forma passiva, seja através de um tempo de ecrã excessivo em casa ou da utilização não estruturada na escola, pode aumentar as lacunas que se pretende colmatar.³ Os alunos de hoje em dia precisam de um ensino concebido para cultivar estas competências críticas diretamente, através de abordagens que lhes dão espaço para praticar e refletir em contextos reais ou simulados. Uma forma importante de ensinar estas competências é através da aprendizagem imersiva.

Figura 1
As competências que os professores dizem ser mais importantes para um futuro voltado para IA



Adotar uma nova forma de aprendizagem

Na sua essência, a aprendizagem imersiva utiliza tecnologia para criar ambientes interativos que simulam cenários do mundo real. Ao contrário do tempo passivo de ecrã, convida os alunos a tornarem-se participantes ativos, aplicando conhecimentos, testando ideias e aprendendo com os erros num espaço seguro que constrói confiança e competências.

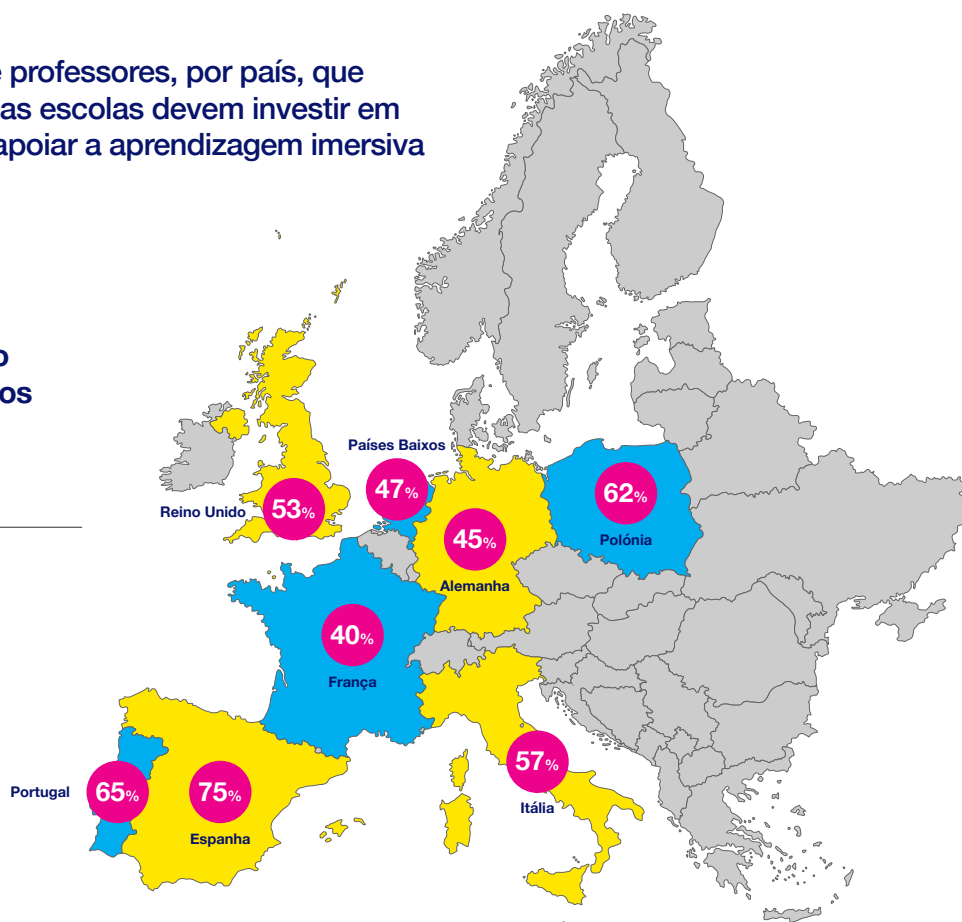
Mais de metade (**55%**) dos professores concorda que gostariam que a sua escola introduzisse ou aumentasse o uso da aprendizagem imersiva, aumentando para **63%** em Itália e na Polónia, respetivamente. Em toda a Europa, muitos veem-na como uma forma de reforçar a adaptabilidade, a resolução de problemas e o pensamento crítico, ou seja, as competências que as entidades patronais mais valorizam num futuro voltado para IA.

A praticidade é crucial quando as escolas ponderam quais as tecnologias a adotar. Os auscultadores de realidade virtual ou aumentada podem proporcionar experiências poderosas, mas também introduzem complexidade, isolamento e custo. Em contrapartida, os projetores criam ambientes partilhados nos quais toda a turma pode participar. São uma das formas mais acessíveis de aprendizagem imersiva, permitindo que as salas de aula se transformem sem as barreiras que muitas vezes estão associadas a auscultadores ou dispositivos portáteis.

São estas paredes interativas ou projeções 360° de grande escala que levam salas de aula inteiras para um ambiente colaborativo, reduzindo o impacto dos dispositivos individuais e tornando as aulas mais fáceis de orientar para os professores, ao mesmo tempo que incentivam as competências certas. Para muitos, isto coloca a aprendizagem imersiva como alcançável e escalável. Uma forma de voltar a envolver os alunos enquanto mantém os orçamentos realistas, com os professores em toda a Europa a considerarem que o investimento em projetores vale a pena (Figura 3).

Figura 3
Percentagem de professores, por país, que concordam que as escolas devem investir em projetores para apoiar a aprendizagem imersiva

75% Espanha
65% Portugal
62% Polónia
57% Itália
53% Reino Unido
47% Países Baixos
45% Alemanha
40% França





Criar salas de aula envolventes com a Epson

O desafio não é se a aprendizagem imersiva tem valor, mas sim como torná-la acessível e aumentar a consciência. Esta investigação mostra como os professores veem o valor da aprendizagem imersiva e colaborativa. A tarefa agora é garantir que as escolas veem os projetores como parte da solução para a crescente lacuna de competências.

Em vez de simplesmente receber informações, os alunos de história podem utilizar projetores para caminhar pelas ruas da Roma antiga, as aulas de biologia podiam explorar o coração humano, enquanto os alunos de física podiam entrar num átomo para ver a órbita dos elétrons. Estas experiências melhoram o ensino tradicional, tornando conceitos abstratos em concretos e incentivando os alunos a questionar, contrastar e refletir de forma crítica.

No entanto, a adoção continua baixa: quase oito em cada dez professores (**77%**) dizem que muitas vezes não veem ou nunca viram aprendizagem imersiva na prática nas suas escolas. É por isso que a Epson está a trabalhar em conjunto com professores e escolas para colmatar esta lacuna, ajudando-os a passar da curiosidade para a implementação. Ao combinar tecnologia de projetor flexível com orientação e suporte práticos, a Epson está a contribuir para que as salas de aula se tornem mais envolventes, inclusivas e adaptáveis às competências de que os alunos necessitam para um futuro moldado pela IA.

Para saber mais sobre as soluções para educação da Epson, visite: [o nosso website](#)

Metodologia

Esta investigação foi pedida pela Epson Europe e realizada pela Focaldata. O trabalho de campo foi realizado em setembro de 2025, através da plataforma de tecnologia propriedade da Focaldata, ligada via API a painéis online. A amostra incluiu 1624 professores de vários tipos de escola e áreas temáticas, abrangendo o ensino primário e secundário por toda a França, Alemanha, Itália, Países Baixos, Polónia, Portugal, Espanha e Reino Unido.

Os resultados são apresentados sob a forma de percentagens, arredondados para o número inteiro mais próximo, com cruzamentos demográficos e por país, onde relevante.

1 World Economic Forum, [The Future of Jobs Report 2025](#)

2 Comissão Europeia, [Public investment in education sees largest drop across the EU, according to latest comparative report](#)

3 Comissão Europeia, [NESET report on screen time and educational outcomes](#)