

AS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NA EDUCAÇÃO: O USO DE TECNOLOGIA E NOVAS METODOLOGIAS

*TECHNOLOGICAL INNOVATIONS IN EDUCATION: THE USE OF TECHNOLOGY
AND NEW METHODOLOGIES*

Valéria Maria Amorim da Silva Pontes¹

Resumo: Diante das inovações tecnológicas que permeiam o mundo contemporâneo, trazendo mudanças significativas em vários segmentos da sociedade, a escola, enquanto espaço de produção de conhecimento, não pode estar aquém ao aspecto tecnológico em questão. O presente estudo tem por objetivo ressaltar a necessidade de a escola mudar sua maneira de pensar a educação atual e o currículo, inovando suas práticas pedagógicas a partir do uso de tecnologias e novas metodologias, tornando a aprendizagem mais interessante, com aulas mais dinâmicas e interativas. Para que ocorra a integração destas tecnologias ao currículo, o professor tem um papel de fundamental importância de mediar este processo, pois a tecnologia sozinha não garante de fato uma aprendizagem significativa. Como exemplo, um relato de experiência com a utilização da plataforma *Kahoot*, foi citado como prática inovadora para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica centrada em artigos científicos. Com esta pesquisa foi possível concluir que as novas gerações, estão cada vez mais conectadas e a escola precisa fazer uso de novas metodologias e tecnologias, tornando o ensino mais dinâmico e atrativo, para motivar os alunos e aumentar a participação e engajamento dos mesmos para aquisição e construção do conhecimento.

Palavras-chave: Inovações tecnológicas. Currículo. Novas metodologias. *Kahoot*.

Abstract: Given the technological innovations that permeate the contemporary world, bringing significant changes in various segments of society, the school, as a space for the production of knowledge, cannot fall short of the technological aspect in question. The present study aims to highlight the need for the school to change its way of thinking about current education and curriculum, innovating its pedagogical practices from the use of technological and new methodologies, making learning more interesting, with more dynamic and interactive classes. In the event of the integration of these technologies into the curriculum, the teacher has a fundamental role of mediating this process, because technology alone does not really guarantee meaningful learning. As an example, an experience report with the use of the Kahoot platform was cited as an innovative practice to assist in the teaching and learning process. The methodology used was bibliographic research centered on scientific articles. With this research it was possible to conclude that the new generations are increasingly connected and the school needs to make use of new methodologies and technologies, making teaching more dynamic and attractive, to motivate students and increase their participation and engagement for the acquisition and construction of knowledge.

Keywords: Technological innovations. Curriculum. New methodologies. Kahoot.

¹ Licenciatura em Educação Física pela UFES. Especialização em Planejamento Educacional (UNIVERSO), Educação Especial com ênfase em Deficiência Mental (FIJ), Formação de Mediadores em EAD (UFES). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: valeriaamorim@hotmail.com

1 Introdução

As inovações tecnológicas estão transformando o mundo, trazendo mudanças significativas em vários segmentos da sociedade, inclusive na educação. Porém é preciso ressaltar que a escola, na figura dos professores, gestores e coordenadores pedagógicos, tem uma tarefa desafiadora de promover a integração da cultura digital e o currículo escolar, proporcionando um ensino mais dinâmico e interativo através do uso de ferramentas tecnológicas e de novas metodologias de ensino, para motivar os alunos e aumentar a participação e engajamento dos mesmos para aquisição e construção do conhecimento.

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), podem contribuir significativamente na aprendizagem e no ensino, desde que bem trabalhadas na escola, desenvolvendo o protagonismo, a autonomia e a criatividade, e estimulando o interesse dos alunos. Os professores, tem o papel de mediar todo este processo de ensino, mas nem todos estão preparados para fazer uso destas inovações tecnológicas na escola.

Portanto, o presente estudo tem por objetivo ressaltar a necessidade da escola em mudar sua maneira de pensar a educação atual e o currículo, inovando suas práticas pedagógicas a partir do uso de novas tecnológicas, tornando a aprendizagem mais interessante, com aulas mais dinâmicas e interativas. Merece ressaltar que a escola precisa se reorganizar para acompanhar esta tendência digital, que está inovando rapidamente a cada dia.

Para tanto, uma pesquisa bibliográfica foi realizada para fundamentar este estudo, que tem a finalidade de, segundo Pádua (2018, p.47), “colocar o pesquisador em contato com o que já se produziu e registrou a respeito de seu tema da pesquisa.”

2 As novas tecnologias no ambiente escolar

Já é sabido que os métodos de ensino tradicionais e convencionais não são atrativos e muitos alunos não conseguem mais aprender desta forma. Diante desta realidade o Ministério da Educação, vem há alguns anos desenvolvendo vários projetos buscando empregar a tecnologia junto ao currículo para assegurar um ensino mais significativo, que possibilite mudanças no modo de pensar, agir e produzir conhecimento na escola.

2.1 Os alunos e a tecnologia

Os alunos da geração atual, conhecidos como nativos digitais, são muito familiarizados com a tecnologia, pois esta já faz parte do seu dia a dia. A interatividade, ou seja, a interação do aluno com as ferramentas tecnológicas, pode auxiliar o aprendizado através de diferentes estímulos, como os recursos audiovisuais, já que os alunos nativos digitais são muito conectados, exigentes por novos recursos tecnológicos e veem estes como suporte para atender às suas necessidades diárias.

2.2 As TDICs e o currículo

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), são mídias que agregam equipamentos digitais como, citados em Almeida (2022, p.88), “projetores de mídias diversas, computadores, tablets, celulares, internet, mídias sociais, jogos *on-line*, ambientes virtuais de aprendizagem, além de tantas outras opções de hardwares e softwares.” Para que ocorra a integração destas tecnologias ao currículo, o professor tem um papel de fundamental importância de mediar este processo, pois a tecnologia sozinha não garante de fato uma aprendizagem significativa.

Considerando a importância de integração das tecnologias digitais ao currículo escolar, que está, segundo Almeida (2022, p. 80), “longe de ser um documento pronto e acabado, (...) é e deve ser passível de alterações e reformulações, partindo da ideia de que seu objetivo maior é a formação de um sujeito pensante da sociedade.”, faz-se necessário que o professor, supere suas limitações e se aproprie dos conhecimentos inerentes as TDICs para integrá-las a sua prática pedagógica e ao currículo, de forma crítica, questionadora e reflexiva. O uso das tecnologias ainda não é uma realidade em muitas escolas. Faltam infraestrutura, recursos materiais e nem todos os professores estão preparados para fazer uso das inovações tecnológicas em suas aulas. Muitos professores se encaixam no termo imigrantes digitais, pois não nasceram na era tecnológica e que precisaram, ao longo da sua vida, aprender a utilizar as tecnologias que hoje estão por toda a parte.

Para que haja a construção de um currículo inovador integrado à cultura digital, os professores precisam realizar cursos de atualização e formações continuadas buscando se apropriar e atualizar seus conhecimentos sobre as tecnologias e as novas metodologias, oportunizando aos alunos diferentes experiências inovadoras de aprendizagem, colocando-os como protagonista do conhecimento, melhorando o envolvimento e o interesse na aprendizagem.

2.3 O Kahoot como ferramenta educacional

Com o advento da pandemia, muitas escolas passaram a trabalhar de forma *on-line* e buscaram desenvolver novas metodologias para motivar e buscar o engajamento dos alunos nas aulas.

Uma das estratégias utilizadas por nós professores, em uma das escolas em que trabalho, foi a utilização do *Kahoot*, plataforma de aprendizado baseada em jogos. Também conhecido com uma metodologia ativa de gamificação, o *Kahoot* tem por objetivo promover o aprendizado de conteúdos de forma mais prazerosa e motivadora.

A atividade, que nos foi apresentada por uma colega de trabalho, foi desenvolvida com os alunos do 4º ano do ensino fundamental, envolvendo diferentes componentes curriculares, sempre antecedendo as avaliações da escola. Com o objetivo de revisão dos conteúdos de forma lúdica e interativa, as aulas foram planejadas de forma interdisciplinar. Os alunos tiveram a oportunidade de realizar a atividade tanto individualmente, disputando contra os demais colegas da sala, quanto coletivamente, com a formação pequenos grupos montados em forma de equipes.

A ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável,

porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores (Tolomei, 2017, p.149).

A gamificação do *Kahoot* acontece a partir da disputa entre os alunos para responder corretamente as questões elaboradas pelos professores de forma correta e o mais rápido possível. Desta forma maior será a pontuação alcançada pelo aluno ou equipe.

Em síntese, através de um jogo de perguntas e respostas, conseguimos obter um rápido feedback das fragilidades e potencialidades dos nossos alunos em relação aos conhecimentos estudados e quais pontos fracos precisavam ser revisados.

O *Kahoot* permite que os alunos experimentem uma forma diferenciada de compreensão do conteúdo ministrado e proporciona uma aula dinâmica e interativa, oportunizando uma aprendizagem significativa e ligada a realidade dos discentes.

A partir desta experiência exitosa, em meio as incertezas e angústias vividas durante a Pandemia, o *Kahoot*, assim como outras ferramentas tecnológicas, passaram a fazer parte de nossas novas metodologias de ensino.

3 Considerações finais

A partir do objetivo do presente estudo de ressaltar a necessidade de a escola mudar sua maneira de pensar a educação atual e o currículo, inovando suas práticas pedagógicas a partir do uso de novas tecnológicas, conclui-se que a escola não pode ficar alheia as transformações que a sociedade tem passado a partir dos avanços tecnológicos. As novas gerações, estão cada vez mais conectadas e a escola precisa fazer uso de novas metodologias e tecnologias, tornando o ensino mais dinâmico e atrativo, para motivar os alunos e aumentar a participação e engajamento dos mesmos para aquisição e construção do conhecimento.

Muitos são os desafios para integrar as novas tecnologias ao currículo, e o professor, tem um papel fundamental nesse processo, não mais como transmissor do conhecimento e sim como mediador do processo de construção do conhecimento do aluno, estimulando seu interesse, protagonismo, autonomia, criatividade e engajamento.

Um exemplo de aprendizagem engajadora que pode proporcionar aos alunos motivação e interatividade é a utilização da plataforma *Kahoot*. Uma nova metodologia em forma de jogo, que permite ao professor um feedback do domínio dos conteúdos estudados e aos alunos uma aprendizagem significativa e ligada a realidade do seu dia a dia, já que estes são uma geração nascida na era tecnológica.

É importante destacar a necessidade de mais estudos sobre o tema em questão, dada a relevância para contexto escolar.

Referências

ALMEIDA, Siderly do C. D. de. Convergências entre currículo e tecnologias. [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaberes, 2019. Acesso em: 18 nov. 2022.

PÁDUA, Elizabete M. M. de. Metodologia da pesquisa: Abordagem teórico-prática. Campinas, SP: Papyrus, 2018.

TOLOMEI, B. V. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. EAD em Foco, 7(2), 145-156, 2017.