

**A IMPORTÂNCIA DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO E DA INOVAÇÃO
TECNOLÓGICA NA EDUCAÇÃO: KAHOOT COMO ELEMENTO FACILITADOR
NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA.**

AUTOR: CYNTHIA DÉBORA DA CUNHA DE OLIVEIRA

Resumo

O estudo de caso teve como objetivo fazer uma breve contextualização do conhecimento científico e também da inovação tecnológica, bem como analisar a ferramenta Kahoot como elemento facilitador no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, mais precisamente nas aulas de Língua Portuguesa. Com isso, conclui-se apresentando a relevância da ferramenta Kahoot tanto para educadores, como para discentes, uma vez que possibilita aprendizado e interação de forma dinâmica.

Introdução

Sabe-se que a proposta da atividade 2 consiste na construção de um estudo de caso, que visa apresentar uma breve contextualização do conhecimento científico e também da inovação tecnológica. Além disso, apresentar o caso Kahoot e analisá-lo, apontando seus benefícios para a educação em sala de aula.

Conforme colocado nas aulas, a professora Bárbara Mellado citou que conhecimento é “o conjunto de informações, habilidades e competências adquiridas por meio das experiências, da educação e do aprendizado”. Sabe-se que existem alguns tipos de conhecimentos. Entretanto, cabe aqui conceituar o conhecimento científico, como algo essencial na humanidade.

Cervo e Bervian (2002, p. 16) afirmam que:

A ciência é um modo de compreender e analisar o mundo empírico, envolvendo o conjunto de procedimentos e a busca do conhecimento científico através do uso da consciência crítica que levará o pesquisador a distinguir o essencial do superficial e o principal do secundário.

O conhecimento científico é um tipo de conhecimento sistemático, organizado e fundamentado em métodos racionais e empíricos, com o objetivo de compreender e explicar os fenômenos naturais, sociais e culturais do nosso mundo. Ele se baseia na observação, na experimentação, na análise crítica e na verificação de hipóteses para produzir informações confiáveis e passíveis de serem testadas e validadas pela comunidade científica.

Gil (2008) afirma que o conhecimento científico é a forma mais segura de conhecimento, e todos os demais (conhecimento vulgar, religioso e filosófico) são capazes de equívocos e falhas. O conhecimento científico objetiva elaborar, através de linguagem própria, sistemática e que impõe rigor, leis que governam os fenômenos.

Pode-se definir ciência mediante a identificação de suas características essenciais. Assim, a ciência pode ser caracterizada como uma forma de conhecimento objetivo, racional, sistemático, geral, verificável e falível. O conhecimento científico é objetivo

porque descreve a realidade independentemente dos caprichos do pesquisador. E racional porque se vale, sobretudo, da razão, e não de sensação ou impressões, para chegar a seus resultados. É sistemático porque se preocupa em construir sistemas de ideias organizadas racionalmente e em incluir os conhecimentos parciais em totalidades cada vez mais amplas. E geral porque seu interesse se dirige fundamentalmente à elaboração de leis ou normas gerais, que explicam todos os fenômenos de certo tipo. E verificável porque sempre possibilita demonstrar a veracidade das informações. Finalmente, é falível porque, ao contrário de outros sistemas de conhecimento elaborados pelo homem, reconhece sua própria capacidade de errar (GIL, 2008, p. 2 e 3).

Vale ressaltar algumas características presentes no conhecimento científico, como a objetividade, na qual busca a neutralidade e imparcialidade na observação e interpretação dos fenômenos, evitando influências subjetivas. Destaca-se também a verificabilidade, pois as informações científicas precisam ser passíveis de verificação e entre outros.

Portanto, destaca-se que o conhecimento científico é essencial para o avanço da sociedade, pois fornece explicações confiáveis sobre o mundo natural e social, embasa a tomada de decisões informadas em diversas áreas e contribui para o desenvolvimento tecnológico, econômico e cultural das nações.

Já a inovação tecnológica refere-se à introdução de novas tecnologias, processos ou produtos que trazem melhorias significativas em relação aos existentes, seja em termos de eficiência, desempenho, acessibilidade ou impacto social. A inovação tecnológica envolve a

aplicação criativa do conhecimento científico e técnico para resolver problemas, atender necessidades ou criar oportunidades de forma original e disruptiva.

Para Schumpeter (1951) a inovação tecnológica é o que mantém a “máquina capitalista” funcionando, já que essas inovações acontecem, muitas vezes, a partir da real necessidade dos indivíduos.

Nesse sentido, vale ressaltar que a inovação tecnológica pode ocorrer em diversos setores, como na indústria, na saúde, na educação, na agricultura, entre outros, e pode abranger desde pequenas melhorias incrementais até grandes avanços disruptivos que transformam completamente um mercado ou uma sociedade.

Dessa forma, entende-se que o conhecimento científico e a inovação tecnológica estão intrinsecamente relacionados, sendo dois elementos fundamentais para o avanço da sociedade e o progresso humano.

Descrição do Caso selecionado

O estudo de caso consiste na realização de uma pesquisa na qual o pesquisador deve aprofundar seus conhecimentos acerca do objeto estudado. A esse respeito, Gil (2002) ressalta que:

O estudo de caso é uma modalidade de pesquisa amplamente utilizada nas ciências biomédicas e sociais. Consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento, tarefa praticamente impossível mediante outros delineamentos já considerados (GIL, 2002, p.54).

O objeto de estudo em questão foi o aplicativo Kahoot, no qual o conhecimento científico desempenha um papel fundamental na criação e evolução do mesmo, visto que é uma plataforma educacional baseada em jogos. A escolha dessa ferramenta partiu da necessidade de se ter nas aulas de Língua Portuguesa uma metodologia mais atrativa, que fizesse com que o discente pudesse se sentir mais atraído e motivado a aprender de forma dinâmica, visto que:

Até alguns anos atrás, ainda fazia sentido que o professor explicasse tudo e o aluno anotasse, pesquisasse e mostrasse o quanto aprendeu.”. Porém, hoje o papel do professor é mais complexo, flexível e dinâmico. (MORAN, 2014, p. 2).

Nesse contexto que surge a necessidade do professor se reinventar e adequar sua prática pedagógica de acordo com a contemporaneidade e as necessidades dos alunos.

O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, muito utilizada por educadores para criar questionários interativos, pesquisas e jogos educacionais. A ideia por trás do Kahoot era tornar o aprendizado mais envolvente e divertido, permitindo que os professores criassem questionários interativos que os alunos pudessem responder em tempo real usando dispositivos móveis.

Vale ressaltar que já atuo como docente na área de Linguagens na etapa do Ensino Médio, algo que possibilitou essa vivência com a ferramenta Kahoot. Na ocasião, trabalhou-se com a classe de palavras Adjetivo, que pertence à morfologia e foi possível perceber a grande participação e envolvimento dos discentes, tornando a aula mais atrativa e motivadora para os mesmos.

Durante a utilização da ferramenta, pôde-se identificar que o ensino de Língua Portuguesa pode ser atrativo para os alunos, basta agregar o objeto de conhecimento com algo da realidade dos mesmos.

Nesse contexto, destaca-se que as metodologias ativas têm papel crucial no processo de ensino e aprendizagem, e o docente deve ser visto como um facilitador nesse processo, pois “o papel do professor é ajudar os alunos a ir além de onde conseguiriam fazê-lo sozinhos” (MORAN, 2015, p. 2).

Dessa forma, o conhecimento científico e a inovação tecnológica foram essenciais para o desenvolvimento do Kahoot. A ferramenta possibilita que os alunos possam receber um feedback imediato e que professores tenham relatórios detalhados, e com isso, contribuir para uma abordagem mais personalizada e eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

Considerações Finais

Na unidade 2.1 a professora Bárbara citou alguns exemplos da aplicação do conhecimento científico. Nesse contexto, vale ressaltar o desenvolvimento de práticas pedagógicas eficazes, na qual possibilita que educadores identifiquem e implementem práticas pedagógicas que são comprovadamente eficazes.

Diante disso, ressalta-se a relevância da ferramenta Kahoot, a qual possibilita, por meio dos jogos, uma construção significativa na vida dos estudantes. Além disso, a criação do Kahoot foi impulsionada pela integração de conhecimentos científicos provenientes de diversas áreas, visando oferecer uma ferramenta educacional inovadora que promove o engajamento dos alunos, a interatividade e o aprendizado colaborativo.

A esse respeito, Cool (1997) destaca que:

A aprendizagem colaborativa é uma metodologia de ensino que se baseia na interação e no trabalho em equipe para promover a aprendizagem individual e coletiva. Através da aprendizagem colaborativa, os alunos constroem conhecimentos de forma conjunta, compartilhando suas ideias, experiências e conhecimentos (Coll, 1997, p. 10).

É nesse sentido que a ferramenta se tornou valiosa para muitos educadores ao redor do mundo, pois contribui para a inovação pedagógica, o engajamento dos alunos e a promoção de um ambiente educacional mais dinâmico e eficaz, por meio de um aprendizado mais significativo; feedback instantâneo; personalização do aprendizado; facilidade de uso e entre outros.

Referências bibliográficas

CERVO Amado Luiz; BERVIAN Pedro Alcino. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

COLL, C. **Aprendizagem colaborativa: definindo a sua natureza**. In: COLL, C.; et al. O aprendizado colaborativo: dilemas e perspectivas. São Paulo: Cortez, 1997. p. 9-24.

GIL, Antônio Carlos, 1946. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo : Atlas, 2002.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2014.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas, 2015. Disponível em: <https://josemoran.com.br/metodologias-ativas-e-modelos-hibridos-na-educacao/>. Acesso em: 17 ago. 2024.

SCHUMPETER, J. A. Essays of J.A. Schumpeter. Cambridge, MA: Addison Wesley Press, Inc., 1951.

Anexos

Foto 1 – imagem do aplicativo Kahoot



Disponível em:

https://br.images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=AwrEuZQ.OalmTSkJcT_z6Qt.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3BpdnM-?p=imagem+do+aplicativo+kahoot&fr2=piv-web&type=E210BR1589G0&fr=mcafee#id=0&iurl=https%3A%2F%2F4.bp.blogspot.com%2F-6wZ2SmZPfgs%2FWjyMk0UcVSI%2FAAAAAAAADeQ%2FxfJxJVOWECkhTKQdkgPr-Et6XGzv2n4twCLcBGAs%2Fs1600%2Fkahoot.jpg&action=click