



TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO: COMO TORNAR A AULA MAIS ATRAENTE E INOVADORA

Roberta Marcela Biondi Santiago

É notável que o Brasil vem enfrentando conflitos na educação devido ao uso da tecnologia de maneira equivocada em sala de aula, entretanto muitos professores não conseguem reverter esse uso inadequado devido a muitas vezes não saber manusear ou não conseguir fazer uma ligação do conteúdo exposto com a tecnologia. Este trabalho tem por objetivo tratar da utilização de novas tecnologias no ensino de ciências e biologia, nas séries finais do ensino fundamental. Sabe-se que a tecnologia tem tido grande influência no cotidiano escolar, e educadores não podem vê-la apenas como uma vilã, pois ela pode ser explorada com muita facilidade, além de despertar curiosidade e interesse no estudante. É com base nesta conjectura, que o presente resumo busca apresentar meios que demonstrem aos professores que é possível unir tecnologia e educação. Durante duas aulas, na escola Intermediária Padre Nicolau Pimentel, instituição da rede pública localizada em Feira Nova, Pernambuco, foram abordados os conteúdos referentes ao sistema esquelético, a fim de apresentar conceitos anatômicos. Uma experiência foi realizada com duas turmas de 8º ano: E e F. Na turma de 8º ano E foi apresentado um esqueleto físico, visando trabalhar a osteologia, entretanto os discentes não condisseram com o esperado, não se mostraram participativos, e não demonstravam estar interessados, ao fim da aula, foi proposta uma atividade, em que eles pudessem desenhar partes do esqueleto humano, o que não logrou muito êxito, em contrapartida na turma de 8º ano F, os alunos se mostraram parte ativa do processo, em especial quando foi lhes apresentado um tablet, onde puderam ter acesso a um jogo denominado de “O Corpo” por meio do qual puderam ter mais proximidade com a realidade, através desse entretenimento, se fez possível montar e desmontar o esqueleto humano, fazendo assim com que eles aprendessem a posição anatômica de cada osso, e culminando no sucesso da atividade supracitada que, quando proposta nessa turma, foi logo realizada através de conversas sobre o conteúdo exposto que transformaram os estudantes em verdadeiros protagonistas da aula.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Jogo.