

INTERDISCIPLINARIDADE E CULTURA DIGITAL: O USO DE FOLDERS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Diógenes Luís Albuquerque De Souza 1
Luiz Carlos Da Silva Junior 2
Hugo Vitor Santos Cardoso 3
Bruno Severo Gomes 4

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido no Colégio e Curso São Félix, localizado em Escada-PE, com estudantes do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano). O principal objetivo consistiu em integrar as áreas de Ciências e Linguagens por meio da criação de folders educativos, utilizados como ferramenta pedagógica para revisão de conteúdos científicos.

A proposta surgiu da necessidade de tornar o ensino mais interdisciplinar, criativo e próximo da realidade dos estudantes, incorporando elementos da cultura digital e da linguagem popular, como memes e expressões cotidianas, de forma a facilitar a compreensão de conceitos e estimular o engajamento. Segundo Vygotsky (1998), a aprendizagem ocorre por meio das interações sociais e do uso de ferramentas culturais, que mediam a construção do conhecimento. Assim, ao empregar o humor e os recursos digitais, o projeto possibilitou que os alunos se tornassem protagonistas do próprio processo de aprendizagem.

Em consonância, José Pacheco (2012) defende que a educação deve estar centrada no protagonismo discente e no trabalho colaborativo, valorizando o aprender com sentido e contexto. Essa perspectiva se refletiu na atividade proposta, na qual os estudantes foram incentivados a pesquisar, criar e refletir criticamente sobre os conteúdos científicos, transformando informações em comunicação significativa.

1 Mestrando do programa de pós graduação em rede nacional para ensino das ciências ambientais (PROFCIAMB), da Universidade Federal De Pernambuco - UFPE, diogene.luisalbuquerque@ufpe.br

2 Graduando do curso de licenciatura em Português da Universidade Federal De Pernambuco UFPE, luizcarlos.junior@ufpe.br

3 Graduando do curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal De Pernambuco hugo.vcardoso@ufpe.br

4 Bruno Severo Gomes, Doutorado Microbiologia. Docente na área acadêmica de medicina tropical pela Universidade Federal de Pernambuco -UFPE, bruno.severo@ufpe.br



Além disso, a proposta dialoga com as ideias de Paulo Freire (1996), que defende uma educação libertadora e dialógica, onde o aluno é visto como sujeito ativo na construção do saber. O uso de linguagens acessíveis e expressivas, como os memes e os textos criativos, aproximou o conhecimento científico da realidade cultural e comunicativa dos estudantes, favorecendo uma aprendizagem crítica e contextualizada.

A perspectiva interdisciplinar também se apoia em Ivani Fazenda (2014), que considera a interdisciplinaridade uma via para a integração de saberes e superação da fragmentação do conhecimento. Ao unir Ciências e Linguagens, a proposta permitiu que os alunos desenvolvessem habilidades múltiplas, como comunicação, interpretação de texto, criatividade e pensamento crítico.

Conforme destaca Moran (2015), o uso de tecnologias e linguagens digitais na educação amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem, tornando o processo mais dinâmico e participativo. Dessa forma, o uso dos folders digitais e do humor não apenas despertou o interesse dos estudantes, mas também fortaleceu competências comunicativas e cognitivas.

A recepção positiva da proposta, evidenciada pelos questionários aplicados aos estudantes, revelou que estratégias pedagógicas inovadoras, baseadas em elementos lúdicos e digitais, tornam o ensino mais atraente, participativo e eficaz. O entusiasmo observado em sala de aula, aliado ao aumento da participação e do desempenho, confirma que a escola pode e deve ser um espaço de troca, expressão e construção coletiva do saber.

Assim, ao unir educação e cultura digital, a experiência demonstrou que o aprender pode ser prazeroso, significativo e transformador, reafirmando a importância de práticas pedagógicas que valorizem a criatividade, a colaboração e a autonomia discente.

Formato: o arquivo deverá ser anexado no formato PDF, com tamanho máximo de 2MB. O uso do papel timbrado da edição atual do evento é obrigatório. O modelo é disponibilizado no site do evento para download.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia contemplou momentos distintos, buscando unir teoria, prática e ludicidade. Inicialmente, foram realizadas explanações teóricas e revisões de conteúdo científico, abordando temas como ecossistemas, energia, astronomia e corpo humano.



Essa etapa teve como finalidade contextualizar os conceitos e preparar os alunos para a atividade prática.

Em seguida, os estudantes foram organizados em grupos e convidados a criar folders educativos com base nos conteúdos estudados. Cada grupo escolheu um tema e desenvolveu materiais utilizando memes, desenhos, frases criativas e informações científicas, com o apoio de ferramentas digitais simples (como Canva e PowerPoint).

Durante o processo, o professor atuou como mediador e facilitador, conforme defende Vygotsky (1998), estimulando a colaboração e a troca de ideias entre os alunos. Essa etapa foi marcada por momentos de interação, risadas e engajamento, evidenciando que o humor e a criatividade podem ser aliados poderosos na aprendizagem.

Após a produção dos folders, realizou-se uma exposição em sala de aula, na qual cada grupo apresentou e explicou suas criações. O objetivo foi promover o protagonismo estudantil e a valorização da autoria.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise qualitativa evidenciou que o uso do humor e da linguagem digital despertou interesse, motivação e envolvimento dos estudantes nas aulas de Ciências. Os alunos demonstraram maior interação entre si, além de facilidade em compreender e reter os conteúdos estudados.

Os relatos dos estudantes indicaram que a atividade proporcionou uma aprendizagem mais leve e prazerosa, em que o humor foi visto como um elemento facilitador da compreensão científica. Muitos destacaram que conseguiram relacionar o conteúdo com o seu cotidiano, tornando o aprendizado mais significativo.

De acordo com Freire (1996), o ensino precisa provocar reflexão e despertar a curiosidade. Essa proposta permitiu que os alunos se tornassem autores e coautores do conhecimento, fortalecendo o protagonismo e o senso de pertencimento.

Além disso, observou-se que a integração entre Ciências e Linguagens ampliou as possibilidades de expressão, promovendo o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, como o pensamento crítico, a argumentação e a comunicação científica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



O projeto mostrou que o ensino de Ciências pode ser transformado quando se valoriza a criatividade, o diálogo e a ludicidade. A criação de folders educativos, com elementos do humor e da cultura digital, revelou-se uma prática eficaz para aproximar o conteúdo científico da realidade dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e participativo.

A abordagem qualitativa adotada possibilitou compreender o impacto pedagógico dessa metodologia, destacando o papel do professor como mediador e dos alunos como protagonistas do saber.

Dessa forma, a integração entre Ciências e Linguagens contribui para uma educação mais crítica, inclusiva e alinhada às demandas do século XXI.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade, Aprendizagem Lúdica, Cultura Digital, Protagonismo, Estudantil, Engajamento Escolar.

REFERÊNCIAS

FAZENDA, Ivani C. *Interdisciplinaridade: História, teoria e pesquisa*. Campinas: Papirus, 2014.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 2011.

MORAN, José. *Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda*. São Paulo: Papirus, 2015.

PACHECO, José. *Educação: Projeto e comunidade de aprendizagem*. Porto: ASA, 2012.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

