ISSN: 2358-8829

TECNOMODER - PROTAGONISTAS CONECTADOS COM A SUSTENTABILIDADE E A TECNOLOGIA

João Dantas de Luna Junior [1]
Bianca Alves Barbosa [2]
Tânia Dantas de Luna [3]
Thays Dantas de Luna [4]
Alberdan Rafael Carneiro Vasconcelos [5]

INTRODUÇÃO

A relação entre sustentabilidade e tecnologia no contexto educacional configura-se como um eixo estruturante para a formação de sujeitos críticos, reflexivos e socialmente responsáveis, considerando as transformações científicas, tecnológicas e socioambientais que caracterizam a contemporaneidade.

A educação integral, fundamentada na articulação entre conhecimento científico, prática social e desenvolvimento humano, demanda a incorporação de metodologias que promovam a participação ativa dos estudantes e a construção significativa do conhecimento.

Nesse sentido, a integração de tecnologias educacionais associadas à abordagem da sustentabilidade contribui para a ampliação da consciência ambiental, para o fortalecimento do pensamento crítico e para a compreensão das relações entre sociedade, natureza e desenvolvimento, em consonância com os pressupostos teóricos que defendem uma educação contextualizada, emancipadora e voltada à formação cidadã.

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Cidadã Integral Técnica de Riachão do Poço, no município de Riachão do Poço, Paraíba, durante a gestão de José Elson de Carvalho Lira, envolvendo estudantes da segunda série do ensino médio. A proposta fundamentou-se na necessidade de fortalecer práticas pedagógicas alinhadas às demandas contemporâneas, considerando o papel da escola na formação de sujeitos capazes de compreender, analisar e intervir de forma consciente nas problemáticas socioambientais.

[1] Pós-graduado do Curso de Geografia, Meio Ambiente e Sustentabilidade pela Faveni, joaodantas.dlj@gmail.com;
[2] Pós-graduanda do Curso de Educação do Campo pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, barbosabianca924@gmail.com ; ;
[3] Pós-graduada do Curso Docência para a Educação Profissional e Tecnologica, do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, taniadl2025@gmail.com;
[4] Pós-graduada do Curso de Orientação,Administração e Supervisão Escolar da Universidade Federal - UF, thaysdantas02@gmail.com ;
[5] Professor orientador: Pós-graduado no Ensino de Matemática, Faveni, ookami.av@gmail.com

ISSN: 2358-8829

A abordagem adotada reconhece a tecnologia como instrumento mediador do processo de ensino e aprendizagem, capaz de potencializar a construção do conhecimento, favorecer a autonomia intelectual e ampliar as possibilidades de investigação e reflexão crítica sobre a realidade.

O desenvolvimento das ações teve como objetivo promover a articulação entre sustentabilidade e tecnologia no processo educativo, estimulando o protagonismo estudantil, a investigação científica e a construção de saberes contextualizados.

A pesquisa caracterizou-se como qualitativa, com base na observação sistemática das práticas pedagógicas, na análise das produções dos estudantes e na organização dos achados empíricos em categorias analíticas. As atividades envolveram o uso de recursos digitais, pesquisas orientadas, produção de materiais educativos e práticas investigativas voltadas à compreensão das questões ambientais, possibilitando a integração entre teoria e prática e favorecendo a aprendizagem significativa.

Os resultados evidenciaram o fortalecimento do pensamento crítico, da autonomia intelectual e da consciência socioambiental dos estudantes, refletindo a contribuição das práticas mediadas pela tecnologia no processo de construção do conhecimento. A utilização de recursos tecnológicos favoreceu o acesso à informação, o desenvolvimento de competências investigativas e a ampliação da capacidade de análise e interpretação das problemáticas ambientais.

A articulação entre sustentabilidade e tecnologia consolidou-se como elemento fundamental no processo formativo, promovendo o envolvimento ativo dos estudantes e contribuindo para a ressignificação das práticas educativas, em consonância com os fundamentos teóricos que compreendem a educação como um processo dinâmico, crítico e transformador, orientado para a formação integral e para o exercício consciente da cidadania.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia adotada fundamentou-se na abordagem qualitativa, orientada pela compreensão do processo educativo como fenômeno social dinâmico, construído a partir da interação entre sujeitos, conhecimento e realidade. Essa perspectiva permitiu analisar as transformações decorrentes da integração entre sustentabilidade e tecnologia no contexto escolar, considerando as práticas pedagógicas como elementos centrais na formação crítica e reflexiva dos estudantes. A investigação teve caráter descritivo e analítico, possibilitando a

interpretação dos fenômenos educacionais a partir da observação das ações desenvolvidas e da sistematização dos achados empíricos, em consonância com os pressupostos da pesquisa em educação que valorizam a análise contextualizada dos processos formativos.

O desenvolvimento ocorreu na Escola Cidadã Integral Técnica de Riachão do Poço, no município de Riachão do Poço, Paraíba, envolvendo estudantes da segunda série do ensino médio, com a participação de todo uma comunidade escolar. A pesquisa foi estruturada a partir da implementação de práticas pedagógicas mediadas por recursos tecnológicos, com ênfase na investigação, na construção do conhecimento e na articulação entre os conteúdos curriculares e as questões socioambientais.

Os procedimentos metodológicos incluíram a utilização de recursos digitais como plataformas educacionais, ferramentas de pesquisa on-line, produção de conteúdos digitais e uso de dispositivos tecnológicos como instrumentos de aprendizagem. Foram desenvolvidas atividades de investigação orientada, nas quais os estudantes realizaram pesquisas sobre problemáticas ambientais, analisaram informações científicas e elaboraram produções digitais, incluindo apresentações, registros reflexivos e materiais educativos.

A coleta de dados ocorreu por meio da observação sistemática das práticas pedagógicas, da análise das produções elaboradas pelos estudantes e do acompanhamento do processo de participação e envolvimento nas atividades propostas. A organização dos dados baseou-se na identificação de categorias analíticas relacionadas ao desenvolvimento do pensamento crítico, à ampliação da consciência socioambiental e ao uso da tecnologia como mediadora do processo educativo.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação contemporânea está inserida em um contexto marcado por profundas transformações sociais, culturais e tecnológicas que redefinem os modos de produção do conhecimento e as formas de organização da sociedade. Nesse cenário, a escola assume um papel estratégico na formação de sujeitos capazes de compreender a complexidade do mundo atual, desenvolver pensamento crítico e participar de maneira ativa nos processos sociais.

As mudanças provocadas pela expansão das tecnologias digitais, pela circulação acelerada de informações e pela reconfiguração das relações de trabalho exigem que os processos educativos ultrapassem práticas tradicionais de ensino, incorporando metodologias que estimulem a autonomia intelectual e a construção coletiva do conhecimento.

ISSN: 2358-8829

Nesse contexto, a educação deixa de ser compreendida apenas como transmissão de conteúdos e passa a ser concebida como um processo dinâmico de formação humana, no qual os estudantes participam de forma ativa na produção do saber. Essa perspectiva dialoga com as reflexões de Paulo Freire, ao afirmar que o processo educativo deve estimular a reflexão crítica sobre a realidade e possibilitar aos sujeitos compreenderem o mundo em que vivem.

A incorporação das tecnologias digitais nos ambientes educacionais representa uma das principais transformações observadas nas últimas décadas. A expansão da internet, das redes digitais e das plataformas de comunicação modificou profundamente a forma como o conhecimento é produzido, compartilhado e acessado. Para Freire (1996, p. 47), ensinar exige a criação de condições para que os estudantes desenvolvam sua capacidade de pensar, questionar e interpretar os fenômenos sociais de forma autônoma.

Na construção do saber a educação passa a dialogar com novas linguagens, novos formatos de aprendizagem e diferentes formas de interação entre professores e estudantes. De acordo com Manuel Castells, a sociedade contemporânea estrutura-se a partir de redes de informação, nas quais o conhecimento circula de maneira contínua e descentralizada. Castells (1999, p. 69) destaca que a chamada sociedade em rede altera as formas tradicionais de organização social e influencia diretamente os processos educativos.

A presença das tecnologias digitais na educação amplia as possibilidades pedagógicas ao favorecer práticas colaborativas, investigativas e interativas. Nesse sentido, o uso das tecnologias não se limita ao suporte técnico, mas envolve novas formas de organização do ensino e da aprendizagem. Segundo José Manuel Moran, a integração das tecnologias no espaço escolar contribui para o desenvolvimento de metodologias mais participativas, nas quais os estudantes assumem papel ativo na construção do conhecimento. Moran (2013, p. 30) destaca que ambientes educacionais mediados por tecnologias favorecem a interação, o diálogo e a produção coletiva de saberes.

Outro aspecto nas discussões sobre educação contemporânea refere-se ao desenvolvimento de competências relacionadas ao pensamento crítico, à autonomia intelectual e à capacidade de análise das transformações sociais. Nesse sentido, a escola precisa articular diferentes áreas do conhecimento, promovendo experiências educativas que dialoguem com a realidade dos estudantes e ampliem sua compreensão sobre os processos sociais.

Essa perspectiva está alinhada às orientações da Base Nacional Comum Curricular, que propõe a formação integral dos estudantes por meio do desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e culturais. O documento destaca que a educação deve favorecer o uso crítico

ISSN: 2358-8829

das tecnologias, a capacidade de argumentação e a construção de conhecimentos que possibilitem a participação ativa na sociedade (BRASIL, 2018, p. 9).

A articulação entre educação, tecnologia e produção de conhecimento contribui para a construção de práticas pedagógicas que estimulam a investigação, a criatividade e o protagonismo estudantil. Nesse sentido, o processo educativo passa a valorizar estratégias de aprendizagem que promovam o diálogo entre diferentes saberes e a reflexão sobre os fenômenos sociais contemporâneos. Dessa forma, a escola consolida-se como espaço de formação crítica, no qual o conhecimento é construído de maneira coletiva e orientado para a compreensão das transformações que caracterizam a sociedade atual.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação da proposta Tecnomoder – Protagonistas Conectados com a Sustentabilidade e Tecnologia, desenvolvida na Escola Cidadã Integral Técnica de Riachão do Poço – PB, possibilitou a realização de experiências pedagógicas voltadas à integração entre tecnologias digitais, sustentabilidade e práticas interdisciplinares. As ações foram organizadas para estimular o protagonismo estudantil, incentivando os participantes a pesquisar, planejar, produzir e compartilhar conhecimentos a partir de situações concretas de aprendizagem. Em vez de restringir o uso da tecnologia à consulta de informações, a proposta buscou envolver os estudantes na criação de recursos educativos, na elaboração de conteúdos digitais e na construção de materiais que relacionassem os conhecimentos escolares às questões presentes na sociedade contemporânea.

No diagnóstico inicial, observou-se a necessidade de ampliar a compreensão dos estudantes sobre as possibilidades de utilização da tecnologia no contexto educacional. O uso cotidiano de celulares e outros dispositivos estava frequentemente associado à comunicação, às redes sociais e ao entretenimento, o que evidenciou uma oportunidade de explorar outras finalidades para esses recursos. A partir dessa constatação, foram desenvolvidas atividades que incentivaram a utilização de ferramentas digitais para pesquisar conteúdos, organizar informações, elaborar materiais educativos e apresentar ideias.

Durante as práticas, os estudantes foram orientados a identificar informações pertinentes aos temas estudados, comparar referências e utilizar os recursos tecnológicos de maneira direcionada aos objetivos das aulas. Essa experiência permitiu trabalhar a relação entre tecnologia e aprendizagem, destacando também a importância do uso responsável, crítico e consciente dos meios digitais.

ISSN: 2358-8829

Uma das ações consistiu na elaboração e aplicação de um quiz digital sobre tecnologia e sociedade contemporânea. Inicialmente, foram selecionados conteúdos relacionados à evolução tecnológica, às transformações nas formas de comunicação, às mudanças nas relações sociais e aos efeitos da tecnologia no cotidiano. Com base nesses assuntos, foram organizadas perguntas e alternativas que exigiam a interpretação das informações estudadas e a identificação de situações em que os recursos tecnológicos influenciam a vida das pessoas.

Na aplicação, os estudantes utilizaram dispositivos eletrônicos para responder às questões, acompanhar os resultados e verificar seu desempenho. A dinâmica permitiu retomar os conteúdos de maneira interativa, identificar dúvidas e promover discussões sobre as respostas apresentadas. As questões também serviram como ponto de partida para refletir sobre os benefícios e os desafios do desenvolvimento tecnológico, incluindo o acesso à informação, a comunicação digital e a necessidade de avaliar criticamente os conteúdos disponíveis na internet. Dessa forma, o quiz foi utilizado como estratégia de revisão e participação, associando os conhecimentos teóricos a uma experiência dinâmica de aprendizagem.

Outra ação desenvolvida foi a criação de um jogo educativo digital pelos próprios estudantes, utilizando conteúdos relacionados à tecnologia e à sustentabilidade. A atividade começou com a definição da temática e dos objetivos de aprendizagem do jogo. Em seguida, os participantes pesquisaram informações, selecionaram os conteúdos que seriam abordados e elaboraram perguntas e respostas de acordo com os assuntos trabalhados nas aulas. Na etapa de planejamento, foram organizadas as regras, a sequência das questões e os níveis de dificuldade, buscando estabelecer uma progressão que estimulasse os jogadores a mobilizar conhecimentos para avançar na atividade.

Com o auxílio de ferramentas digitais, os estudantes estruturaram o material e verificaram se as perguntas estavam claras e se as respostas correspondiam às informações pesquisadas. Após a elaboração, o jogo foi utilizado como recurso de aprendizagem e compartilhado com outros estudantes da escola. Essa experiência permitiu compreender, na prática, que a criação de um recurso digital exige mais do que o domínio de uma ferramenta: envolve pesquisa, seleção de informações, organização lógica, criatividade e planejamento. Além disso, o compartilhamento do material possibilitou que os estudantes atuassem como produtores de conhecimento, contribuindo para a aprendizagem dos colegas.

No campo da comunicação e da produção de conteúdos, foi desenvolvida uma atividade de criação de um blog educativo, com a finalidade de explorar as possibilidades de publicação e divulgação de conhecimentos por meio de plataformas digitais. Inicialmente, foram discutidas

ISSN: 2358-8829

as características desse tipo de recurso, sua organização e sua utilização para apresentar informações a diferentes públicos. Na sequência, os estudantes trabalharam na seleção dos assuntos que seriam publicados, na organização dos textos e na escolha de imagens relacionadas aos conteúdos abordados. Também foram consideradas a clareza da linguagem, a sequência das informações e a relação entre os elementos visuais e o texto escrito.

Essa etapa, os participantes tiveram a oportunidade de compreender que a publicação de conteúdos na internet exige planejamento, responsabilidade na divulgação de informações e atenção à qualidade das fontes consultadas. A elaboração do blog permitiu integrar pesquisa, escrita e utilização de ferramentas digitais, além de demonstrar como os ambientes virtuais podem ser utilizados para registrar experiências, divulgar produções escolares e compartilhar conhecimentos. A atividade também favoreceu a reflexão sobre a comunicação digital e a importância de produzir conteúdos compreensíveis, organizados e adequados aos objetivos educacionais.

Outra frente de trabalho envolveu a utilização de recursos digitais para pesquisa, análise de informações e produção textual. Nessa atividade, os estudantes consultaram materiais disponíveis em meios digitais para reunir informações sobre as temáticas discutidas em sala de aula. A partir das pesquisas, foram orientados a selecionar dados pertinentes, identificar as ideias principais e organizar os conteúdos antes de iniciar a escrita. O processo de produção textual envolveu a definição do assunto, a construção de argumentos, a organização dos parágrafos e a revisão da clareza das ideias apresentadas.

Também foi trabalhada a necessidade de comparar informações provenientes de diferentes fontes, verificar sua confiabilidade e evitar a reprodução automática de conteúdos encontrados na internet. Com essa orientação, a tecnologia foi utilizada como ferramenta de apoio à investigação e à elaboração de conhecimentos, e não apenas como meio de obtenção rápida de respostas. A atividade articulou leitura, interpretação, escrita e pensamento crítico, possibilitando aos estudantes desenvolver estratégias para transformar as informações pesquisadas em textos próprios, coerentes e relacionados aos conteúdos curriculares.

Além das atividades realizadas em ambientes digitais, a proposta contemplou a construção de maquetes representando fontes de energia renovável, articulando conhecimentos de tecnologia, sustentabilidade, Geografia e outras áreas envolvidas no trabalho interdisciplinar. Inicialmente, foram discutidas as diferenças entre fontes renováveis e não renováveis, considerando exemplos de geração de energia e seus efeitos ambientais. Os estudantes pesquisaram o funcionamento básico dos sistemas de energia solar e eólica, identificando os principais elementos necessários para representar essas estruturas. Com base nas informações

ISSN: 2358-8829

obtidas, planejaram a disposição dos componentes nas maquetes, definiram as dimensões aproximadas das estruturas e selecionaram materiais para a construção. A utilização de materiais reutilizáveis contribuiu para discutir o reaproveitamento de recursos e a redução do descarte de resíduos, relacionando a atividade prática aos princípios da sustentabilidade.

A montagem, os participantes precisaram organizar os materiais, representar os equipamentos e estabelecer relações entre as estruturas construídas e os conceitos estudados. Ao final, as maquetes serviram como recursos visuais para explicar como a radiação solar e a força dos ventos podem ser aproveitadas na produção de eletricidade. A atividade favoreceu a compreensão dos processos de geração de energia, a representação espacial e a aplicação prática dos conhecimentos, tornando mais concreta a discussão sobre alternativas energéticas e preservação ambiental.

A articulação entre essas ações possibilitou explorar diferentes formas de participação no processo educativo. O quiz digital favoreceu a retomada dos conteúdos e a interação; o jogo educativo colocou os estudantes na posição de criadores de recursos de aprendizagem; o blog estimulou a organização e a divulgação de informações; a produção textual trabalhou a pesquisa e a argumentação; e as maquetes permitiram representar conceitos científicos e geográficos por meio da construção de materiais concretos.

Embora apresentassem procedimentos distintos, as atividades foram orientadas por um objetivo comum: ampliar as oportunidades de utilização da tecnologia para pesquisar, produzir, interpretar e compartilhar conhecimentos. A combinação de recursos digitais e materiais físicos também permitiu diversificar as estratégias pedagógicas, contemplando diferentes formas de expressão e aproximando os conteúdos curriculares de situações práticas.

Outra experiência envolveu a produção artística utilizando jornais e materiais reutilizados, na qual os estudantes elaboraram painéis, composições visuais e representações simbólicas relacionadas às temáticas discutidas em sala. A atividade foi desenvolvida com o auxílio de programas e ferramentas digitais baseados em tecnologia, utilizados pelos estudantes para pesquisar referências, explorar possibilidades de criação e elaborar propostas visuais relacionadas às temáticas discutidas em sala de aula.

A partir dos recursos tecnológicos, os estudantes planejaram e produziram modelos de vestidos inspirados nos conteúdos trabalhados nas disciplinas envolvidas, utilizando elementos visuais, cores, formas, estampas e composições criativas para representar os conhecimentos adquiridos. Em seguida, as propostas foram materializadas por meio da construção dos vestidos, transformando as ideias desenvolvidas digitalmente em produções concretas. A atividade integrou tecnologia, arte e conhecimentos escolares, estimulando a criatividade, a interpretação,

o planejamento, a expressão artística e o trabalho coletivo. Dessa forma, os estudantes puderam compreender como as ferramentas tecnológicas podem contribuir para o processo criativo, desde a elaboração da ideia inicial até a confecção das peças, relacionando teoria e prática de maneira interdisciplinar.

As ações desenvolvidas possibilitaram observar mudanças na participação e no envolvimento dos estudantes durante as atividades pedagógicas. Inicialmente, foram utilizados programas e ferramentas digitais para pesquisar referências, selecionar elementos visuais e planejar as produções relacionadas aos conteúdos trabalhados em sala de aula. Durante essa etapa, os estudantes exploraram diferentes possibilidades de criação, discutiram ideias e organizaram as informações necessárias para desenvolver suas propostas. Posteriormente, utilizaram os conhecimentos adquiridos para confeccionar vestidos inspirados nas temáticas estudadas, transformando os planejamentos realizados com o auxílio da tecnologia em produções concretas. Esse processo favoreceu a participação ativa, a troca de experiências, a divisão de tarefas e a construção coletiva dos trabalhos, além de estimular a criatividade e a capacidade de relacionar os conteúdos escolares a situações práticas.

A utilização de ferramentas tecnológicas contribuiu para modificar a maneira como os estudantes acessaram, organizaram e produziram informações. Em vez de utilizarem os recursos digitais somente para pesquisas e consultas, eles passaram a empregá-los como instrumentos de planejamento, elaboração e desenvolvimento de suas próprias produções. A pesquisa de referências visuais, a seleção de cores, formas e estampas e a organização das ideias constituíram etapas importantes para a elaboração dos modelos dos vestidos. Na sequência, a construção das peças exigiu a aplicação prática das propostas planejadas, permitindo que os estudantes identificassem possibilidades de adaptação, solucionassem dificuldades e tomassem decisões ao longo da execução. Dessa maneira, a tecnologia foi incorporada ao processo de aprendizagem como um recurso de apoio à criação e à aplicação dos conhecimentos.

Os resultados das atividades demonstraram possibilidades de fortalecimento das competências cognitivas e comunicativas, da autonomia e da colaboração entre os estudantes. Ao participarem das diferentes etapas, desde a pesquisa inicial até a apresentação das produções, eles tiveram a oportunidade de interpretar informações, selecionar referências, justificar escolhas e expressar suas ideias por meio de recursos visuais e materiais. A construção dos vestidos também favoreceu a integração entre conhecimentos de diferentes áreas, articulando tecnologia, arte e conteúdos curriculares em uma mesma experiência pedagógica. O trabalho coletivo contribuiu para o compartilhamento de responsabilidades, o respeito às

ISSN: 2358-8829

ideias dos colegas e a busca de soluções para os desafios encontrados durante a realização das propostas.

Dessa forma, as ações evidenciaram como a articulação entre recursos digitais e atividades práticas pode ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem no ambiente escolar. O desenvolvimento das produções permitiu aproximar os conteúdos estudados da realidade dos estudantes, tornando o processo educativo mais participativo e relacionado à experimentação. A experiência também demonstrou a importância de planejar atividades nas quais os estudantes assumam uma postura ativa, utilizando a tecnologia para pesquisar, criar, organizar e apresentar conhecimentos. Assim, a integração entre ferramentas digitais, expressão artística e construção prática das peças contribuiu para diversificar as estratégias pedagógicas e proporcionar experiências interdisciplinares nas quais o conhecimento foi explorado tanto na dimensão teórica quanto na prática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação é a base para a conscientização sobre as questões da sustentabilidade e do uso eficaz da tecnologia. Ao capacitar as pessoas com conhecimento e habilidades relevantes, podemos desenvolver soluções mais eficazes e eficientes para os desafios ambientais.

Contudo a tecnologia tem o potencial de democratizar o acesso à educação e à informação. Ao tornar o aprendizado mais acessível a pessoas de todas as esferas da vida, podemos capacitar comunidades inteiras a se tornarem mais sustentáveis. No entanto, também reconhecemos que existem desafios a serem superados. A divisão digital, a desigualdade no acesso à educação e a questão ambiental da tecnologia são preocupações significativas que requerem atenção e ação contínua.

Dessa forma, neste projeto trabalhamos de maneira a investir em uma educação de qualidade, preparando-os para a inserção sobre uma inovação tecnológica responsável, com as práticas sustentáveis, para enfrentarmos os desafios ambientais e sociais presentes em nossa sociedade. Com isso, este projeto é um lembrete de que todos nós desempenhamos um papel nessa jornada e juntos, podemos moldar um mundo mais sustentável e educado para as gerações vindouras.

Enfim, conseguimos obter a melhoria na correção de alguns déficits de aprendizagem de nossos estudantes, e através das diversas ações e iniciativas deste projeto, conseguimos melhoria no clima do ambiente educacional, no qual os nossos estudantes passaram a interagir mais durante as aulas, promovendo mas interação da família na escola, em desenvolvimento a

um ensinoaprendizagem ligado a sustentabilidade ambiental e a tecnologia em uso responsável através da comunicação e das mídias sociais , e com isso contribuindo para uma educação científica através do crescimento do protagonismo estudantil de nossos educandos, a serem capazes de obter excelência em sua aprendizagem e compromisso na construção de uma sociedade melhor.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradecemos a Deus, fonte de sabedoria, força e inspiração, por nos conceder saúde, perseverança e discernimento ao longo de todo o processo de desenvolvimento deste trabalho. Reconhecemos que, por meio da fé e da confiança em seus propósitos, foi possível superar desafios e seguir firmes na construção deste estudo.

Expressamos também nossa gratidão à gestão da Escola Cidadã Integral Técnica de Riachão do Poço, sob a liderança do gestor José Elson de Carvalho Lira, pelo apoio institucional e incentivo às práticas pedagógicas desenvolvidas no ambiente escolar, contribuindo para a realização das atividades que fundamentam esta pesquisa.

Aos estudantes do Ensino Médio que participaram das ações educativas, registramos nosso reconhecimento pelo comprometimento, pela participação ativa e pelo interesse demonstrado ao longo das atividades desenvolvidas, elementos que enriqueceram significativamente o processo de construção do conhecimento.

Agradecemos, ainda, à equipe pedagógica e aos professores da instituição, que colaboraram direta e indiretamente na realização das atividades interdisciplinares, fortalecendo o diálogo entre as áreas do conhecimento e ampliando as possibilidades de aprendizagem.

Por fim, estendemos nossa gratidão à comunidade escolar, que diariamente contribui para a consolidação de uma educação comprometida com a formação humana, crítica e social dos estudantes.

ISSN: 2358-8829

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2013.