



RELATO DE EXPERIÊNCIA: ARTE CONCEITUAL VOLTADA À COMPUTAÇÃO DESPLUGADA.

Eliton lima dos Santos E-mail:

202425360010@ifba.edu.br

Adriele Conceição dos

Santos E-mail:

adrielen083@gmail.com

Licenciatura em Computação – IFBA CAMPUS VALENÇA/BA

RESUMO

No âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vivencia-se uma oportunidade fundamental para o desenvolvimento pessoal e profissional, possibilitando ao futuro docente o contato direto com discentes em formação. Este relato descreve a experiência como professor em formação na área de computação, realizado em um Colégio público Gentil Paraíso Martins com estudantes do ensino médio do 2º ano. A principal atividade consistiu na aplicação de conceitos computacionais por meio de estratégias desplugadas, além do incentivo à melhoria da oralidade e ao desenvolvimento do raciocínio lógico dos alunos. Foram realizadas apresentações, oficinas criativas e explorados conceitos como estruturas de repetição, frequentemente utilizadas na computação. Ao longo do processo, foi possível observar a cooperação dos estudantes, especialmente em atividades dinâmicas voltadas ao raciocínio rápido e ao uso de recursos audiovisuais, em um ambiente descontraído e sem a pressão típica das avaliações formais. Por fim, constata-se que atividades lúdicas, aliadas a conteúdos que articulam arte e tecnologia, despertam o interesse dos alunos e tornam as aulas mais atrativas. Reforça-se, ainda, a importância dessa experiência frente às demandas educacionais contemporâneas, bem como o valor da orientação e supervisão recebidas durante todo o percurso.

Palavras-chave: PIBID, Computação, Escola Pública, Ensino Médio,

Atividades Desplugadas e Aprendizagem Lúdica



1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), criado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), configura-se como uma política pública voltada para a valorização da formação de professores e o fortalecimento da escola pública. Seu propósito é inserir os licenciandos, ainda durante a graduação, no cotidiano das instituições de educação básica, possibilitando a vivência de práticas pedagógicas orientadas, a reflexão sobre o processo de ensino-aprendizagem e a integração entre teoria e prática. Dessa forma, o PIBID busca contribuir para a melhoria da qualidade da educação, a formação crítica e reflexiva dos futuros docentes e o estreitamento da relação entre universidade e escola.

De acordo com Tardif (2014, p. 36), “o saber dos professores é um saber plural, formado pelo amálgama, mais ou menos coerente, de saberes oriundos da formação profissional e de saberes disciplinares, curriculares e experienciais”. Nesse sentido, o PIBID caracteriza-se como um espaço privilegiado para a articulação entre teoria e prática, permitindo que os conhecimentos adquiridos na universidade sejam aplicados e ressignificados no contexto escolar. A imersão no ambiente educacional possibilita ao futuro docente compreender as dinâmicas reais de ensino, superando a distância entre a formação acadêmica e a sala de aula.

Neste relato, destaca-se a utilização da computação desplugada como estratégia pedagógica central. Conforme definido por Bell (2010), a computação desplugada refere-se ao ensino de conceitos da ciência da computação sem o uso de dispositivos digitais, por meio de atividades manuais, lúdicas e colaborativas. Essa abordagem dialoga com as ideias de Papert (1980) sobre o pensamento computacional, que enfatiza a importância de desenvolver habilidades de resolução de problemas, abstração e decomposição de tarefas.

A intervenção realizada em sala de aula no Colégio Gentil Paraíso Martins na turma do segundo ano pela manhã dia de quinta-feira teve como objetivo associar conteúdos computacionais a expressões artísticas, partindo do conhecimento prévio





dos estudantes e das aulas já ministradas. O método utilizado combinou aulas expositivas dialogadas com atividades práticas, nas quais os alunos puderam observar e aplicar conceitos a partir de exemplos artísticos. A dinâmica de repetição em conjuntos artísticos foi empregada como recurso didático para estimular a percepção visual, a criatividade e a associação com conteúdos já trabalhados. A experiência foi marcante pela interação entre os alunos, pela organização e, sobretudo, pela construção coletiva do conhecimento.

Libâneo (1994, p. 27) reforça que “o ensino deve partir das experiências e dos conhecimentos que os alunos já possuem, ao mesmo tempo em que cria condições para a construção de novos saberes”. Essa perspectiva fundamentou o planejamento e a execução das atividades, valorizando os saberes anteriores dos alunos e articulando-os com novos conhecimentos.





2 METODOLOGIA

As atividades foram desenvolvidas ao longo de seis meses no Colégio Gentil Paraíso Martins, em Valença/BA, com a turma do 2º ano do Ensino Médio, sob a supervisão da professora de Artes, Cláudia Tomé. O trabalho foi planejado para integrar observação, experimentação e diálogo, permitindo que o aprendizado ocorresse de forma colaborativa entre licenciando, docente e estudantes.

Inicialmente, realizou-se um diagnóstico informal da turma, identificando dificuldades recorrentes e potenciais temáticas de interesse. Essa etapa possibilitou compreender a dinâmica da sala e planejar intervenções pedagógicas progressivamente mais efetivas. Durante as orientações coletivas, apresentações de trabalhos evidenciaram lacunas conceituais, o que favoreceu diálogos direcionados para a superação dessas dificuldades, em consonância com a concepção freireana de educação como prática libertadora (FREIRE, 1996).

Diversas estratégias foram implementadas:

Integração de música e tecnologia: aula lúdica que relacionou a evolução tecnológica à musical, conduzindo à elaboração de uma linha do tempo com músicas brasileiras e seus autores, evidenciando a interdependência entre cultura e avanços tecnológicos.

Análise de dados e padrões visuais: discussão de obras da arte moderna e representação manual por meio de desenhos, favorecendo a leitura crítica de imagens e a compreensão de sequências e repetições, aproximando arte e raciocínio lógico.

Leitura programada e oralidade: leitura coletiva focada em “linhas de complementos”, visando desenvolver dicção, interpretação e capacidade argumentativa, valorizando a linguagem como instrumento de construção do conhecimento.



Uso de ferramentas do pacote Office: orientação individual e em pequenos grupos para a criação de apresentações no PowerPoint, reforçando a aprendizagem pela prática, conforme destaca Moran (2015) ao tratar de metodologias ativas.

Os recursos utilizados incluíram aparelho celular, televisor, pen drive, cartolinas, marcadores, material didático, quadro e biblioteca, todos disponibilizados pela instituição.

A aplicação dessas metodologias resultou em avanços expressivos na oralidade, atenção, pensamento crítico e autonomia. Os alunos apresentaram maior fluidez e qualidade nas produções, confirmando que a prática reflexiva e criativa transforma a experiência de aprendizagem. Como afirma Freire (1996, p. 21-25), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, princípio que orientou todo o processo.



3 RESULTADO E DISCUSSÃO

As atividades foram realizadas durante seis meses com a turma do 2º ano do Ensino Médio do Colégio Gentil Paraíso Martins e revelaram resultados significativos tanto no engajamento dos estudantes quanto no desenvolvimento de habilidades cognitivas e comunicativas. Desde os primeiros encontros, notou-se uma crescente disposição da turma em participar das dinâmicas propostas — fator essencial para a efetividade de metodologias ativas e lúdicas.

Entre as práticas mais marcantes, destacou-se o uso de cartolinas como recurso didático para a organização de ideias e criação de representações visuais. Cada grupo recebeu cartolinas, marcadores e canetas coloridas para sintetizar conteúdos e expressar conceitos de maneira criativa. Essa estratégia, simples e acessível, não apenas consolidou os conhecimentos trabalhados, mas também fomentou o trabalho colaborativo e a comunicação oral, pilares do pensamento computacional e da aprendizagem significativa.

Durante a execução, foi evidente o envolvimento profundo dos alunos: discutiam entre si as melhores formas de apresentar as informações, demonstrando autonomia e senso crítico. Na apresentação dos cartazes, observou-se melhora na oralidade, na dicção e na segurança ao expor ideias para a turma. Essa evolução confirma que a prática reflexiva e criativa — proposta na Metodologia — favorece a construção ativa do conhecimento, alinhando-se à perspectiva freireana de educação como ato de diálogo e emancipação (FREIRE, 1996).

Outras estratégias, como a linha do tempo musical que relacionou cultura e tecnologia, a análise de obras de arte moderna e as atividades de leitura programada, também contribuíram para ampliar a percepção crítica e o raciocínio lógico dos estudantes. Tais experiências evidenciam que a Computação Desplugada, ao aproximar arte e conceitos computacionais, possibilita um aprendizado prazeroso e contextualizado, conforme defendem Bell et al. (2011) e

Papert (1980) ao abordarem a eficácia de práticas lúdicas para o desenvolvimento do pensamento computacional.



Do ponto de vista docente, a experiência proporcionou reflexão constante sobre o planejamento e a mediação pedagógica. A interação diária com a turma permitiu ajustar estratégias, respeitar ritmos individuais e valorizar saberes prévios, reforçando a compreensão de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção” (FREIRE, 1996, p. 21).

Em síntese, os resultados confirmam que recursos simples aliados a metodologias ativas são capazes de potencializar a aprendizagem e fortalecer competências essenciais, como criatividade, comunicação, cooperação e pensamento crítico, cumprindo plenamente os objetivos delineados na metodologia e consolidando a experiência como etapa fundamental da formação docente





4 CONSIDERAÇÃO FINAL

A experiência realizada durante seis meses com a turma do 2º ano do Ensino Médio do Colégio Gentil Paraíso Martins, no âmbito do PIBID, evidenciou de maneira concreta a relevância da integração entre teoria e prática na formação docente. As atividades planejadas — envolvendo arte, Computação Desplugada, leitura programada, análise de dados e uso de tecnologias — permitiram aos estudantes ampliar competências cognitivas e comunicativas, com destaque para o raciocínio lógico, a oralidade e a autonomia intelectual.

O caráter lúdico e interativo das propostas mostrou-se decisivo para o engajamento da turma, tornando o aprendizado mais prazeroso e significativo. Essa vivência confirma que a aprendizagem efetiva ocorre quando os conteúdos são apresentados de modo dinâmico e contextualizado, dialogando com a realidade dos alunos e valorizando seus saberes prévios, em consonância com a concepção freireana de educação como prática libertadora.

Para mim, enquanto docente em formação, a participação direta no planejamento, na mediação pedagógica e na gestão de sala constituiu um exercício permanente de reflexão e adaptação, contribuindo de forma essencial para a construção da identidade profissional. A convivência cotidiana com os estudantes reforçou a compreensão de que ensinar é, sobretudo, criar condições para que o conhecimento seja produzido coletivamente.

Por fim, a experiência confirmou o potencial da Computação Desplugada como abordagem pedagógica inovadora e acessível, capaz de despertar o interesse dos alunos por conceitos computacionais mesmo em contextos com recursos tecnológicos limitados. Essa constatação reforça o papel do PIBID como espaço privilegiado de formação inicial, que não apenas aproxima universidade e escola, mas também valoriza a prática educativa e incentiva a transformação social por meio da educação.





5 REFERÊNCIAS

BELL, Tim. Computer Science Unplugged: Ensenhando informática sin ordenadores. 2010. Disponível em: <https://www.csunplugged.org/>. Acesso em: 16 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Brasília: CAPES, 2011. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid>. Acesso em: 16 ago. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 36. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2015.

PAPERT, Seymour. Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. New York: Basic Books, 1980.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2014



