

EXPRESSÃO CRIATIVA ATRAVÉS DA COMPUTAÇÃO: CONEXÕES ENTRE ARTE E PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Autor¹ Layanne Aparecida dos Santos Caetano; Autor² Layse Karlla dos Santos
Orientador³ Dr. Áurea Peniche Martins.

1. Layanne Aparecida dos Santos Caetano, Graduando em Licenciatura em Computação, Universidade Federal Rural da Amazônia – Campus Capitão Poço, e-mail: santoslayanne721@gmail.com; 2. Layse Karlla dos Santos, Graduando em Artes Visuais-Bacharelado, Universidade Norte do Paraná – polo de Capitão Poço, e-mail: Layse18karlla@gmail.com; 3. Dr. Áurea Peniche Martins, Laboratório de Práticas Pedagógicas e Informática na Educação - LAPPIE, Universidade Federal Rural da Amazônia, e-mail: aurea.martins@ufra.edu.br

RESUMO

Este projeto colaborativo, desenvolvido entre uma estudante de Licenciatura em Computação de uma universidade pública e uma aluna do curso de Artes Visuais de uma universidade privada, tem como objetivo integrar computação e arte em uma abordagem educacional voltada a turmas multisseriadas em regiões do campo. Dada a importância crescente do Pensamento Computacional em um mundo permeado pela tecnologia, este projeto visa desenvolver habilidades de raciocínio lógico e resolução de problemas, mesmo em áreas com acesso restrito a recursos tecnológicos. Assim, adotou-se uma metodologia de ensino desplugado, atividades de Pensamento Computacional realizadas sem dispositivos eletrônicos, como uma solução prática e inclusiva para o contexto do campo.

A integração entre arte e computação busca proporcionar uma experiência educacional enriquecedora, onde a arte atua como uma linguagem visual para ideias abstratas e a computação oferece as ferramentas para concretizá-las de forma interativa. Essa combinação estimula a criatividade, a inovação e novas formas de expressão entre os estudantes, ampliando suas perspectivas sobre o uso da tecnologia e o papel da criatividade em diferentes contextos. Ao longo de três meses, foram realizados encontros semanais em uma escola do campo em Capitão-Poço, no Pará. As atividades foram adaptadas para o contexto local, com estratégias pedagógicas voltadas ao engajamento e à cultura dos estudantes. O objetivo principal era avaliar o impacto dessa abordagem na criatividade e inovação dos alunos, bem como promover reflexões sobre a importância dessas habilidades em suas vidas e potenciais carreiras.

O projeto enfrentou desafios logísticos: com a escola em construção, as atividades precisaram ser realizadas ao ar livre, sob uma mangueira na casa de uma professora. Essa adaptação ilustra o comprometimento da equipe e a flexibilidade para proporcionar aos estudantes uma experiência educativa significativa, mesmo diante de limitações estruturais.

As observações indicam um aumento no engajamento dos alunos e um maior interesse em desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento criativo. Este trabalho destaca como a união entre arte e computação pode expandir os horizontes de estudantes em contextos rurais, promovendo uma educação digital inclusiva e acessível.

PALAVRAS-CHAVE: Pensamento Computacional; Arte; Computação.