

APRENDIZAGEM COM IMAGENS DIGITAIS NA SALA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM DESENHOS NO PAINT E TUXPAINT SOBRE O PATRIMÔNIO CULTURAL E AMBIENTAL DE BELÉM-PA NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I.

Ruan Victor Guedes Lima¹

Vanja Vago de Vilhena²

Nathalia Larissa Lima Cavalcante³

RESUMO

O presente artigo apresenta um relato de experiência pedagógica desenvolvida com alunos do 1º ao 3º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental I, na sala de informática educativa da Escola de Aplicação da UFPA (EAUFGPA), com foco na integração entre tecnologias educacionais, cultura visual digital e educação patrimonial e ambiental. A proposta teve como eixo temático o patrimônio cultural e ambiental da cidade de Belém-PA, reconhecendo o contexto local como espaço privilegiado para a construção de aprendizagens significativas na infância. A metodologia, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, foi organizada em etapas que envolveram a exibição de vídeo sobre Belém-PA, leitura de imagens, diálogo pedagógico mediado e produção de desenhos digitais em aplicativos como Paint, Tux Paint e word, articulados à criação de frases e pequenos textos pelos estudantes. A experiência esteve alinhada à Base Nacional Comum Curricular, contemplando o desenvolvimento do letramento digital, da autoria infantil, da comunicação e da valorização da cultura local. Os resultados evidenciaram domínio progressivo das ferramentas digitais, criatividade nas produções visuais e coerência na elaboração de registros escritos, demonstrando compreensão dos elementos culturais e ambientais abordados. Observou-se elevado engajamento, participação ativa e ampliação das capacidades de expressão visual e escrita. Conclui-se que o uso pedagógico de imagens digitais e do desenho em ambientes tecnológicos configurou-se como prática inovadora e significativa, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades digitais, linguísticas e cognitivas, além de fortalecer o sentimento de pertencimento e a valorização do patrimônio cultural e ambiental nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Tecnologias educacionais; Cultura visual digital; Educação patrimonial; Ensino Fundamental I; Desenho digital.

INTRODUÇÃO

A cidade de Belém do Pará configura-se como um espaço privilegiado de aprendizagem, por reunir elementos históricos, culturais e ambientais que favorecem a construção de conhecimentos significativos quando articulados às práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Nesse contexto, o presente resumo aborda uma experiência pedagógica desenvolvida na sala de informática educativa da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará -EAUFGPA, com alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental I, centrada na integração

¹ Universidade Federal do Pará/Pedagogia/ruanguedesde@gmail.com

² Universidade Federal do Pará/EAUFGPA, Msc. em Educação e Ciências /vanvilhena@gmail.com

³ Universidade Federal do Pará /Acadêmica de Artes Visuais/Nathylima057@gmail.com

entre tecnologias educacionais, cultura visual digital e educação patrimonial e ambiental, tendo como eixo temático o patrimônio cultural e ambiental da cidade de Belém-PA. A proposta partiu da compreensão de que a leitura de imagens digitais, associada à produção de desenhos em aplicativos educativos, pode potencializar a aprendizagem significativa, a criatividade e a autoria infantil, ao mesmo tempo em que aproxima o currículo escolar da realidade sociocultural dos estudantes.

O patrimônio cultural e ambiental de Belém-PA, marcado pela confluência entre história, cultura, natureza e modos de vida amazônicos, constitui-se como um importante recurso pedagógico, pois permite que os alunos reconheçam e valorizem os bens materiais e imateriais que compõem sua identidade local. Assim, ao explorar imagens, vídeos e representações visuais sobre a cidade, especialmente em ambiente tecnológico, amplia-se o repertório cultural dos estudantes e fortalece-se o sentimento de pertencimento ao território, promovendo aprendizagens contextualizadas e interdisciplinares. Nesse sentido, a sala de informática educativa assume papel relevante como espaço formativo, ao possibilitar o uso intencional das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), por meio de ferramentas acessíveis à faixa etária, como os aplicativos Paint e Tux Paint, que favorecem a expressão visual, o desenvolvimento da coordenação motora e a construção de sentidos a partir das experiências vivenciadas.

Dessa forma, o presente estudo tem como objetivo geral analisar as contribuições do uso de imagens digitais e da produção de desenhos em aplicativos educativos para a aprendizagem sobre o patrimônio cultural e ambiental de Belém, no contexto da sala de informática educativa dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Como objetivos específicos, busca-se: promover a leitura de imagens sobre o patrimônio cultural e ambiental local; estimular a produção de desenhos digitais e a criação de frases e pequenos textos pelos alunos; desenvolver habilidades relacionadas ao letramento digital, à comunicação e à criatividade; e favorecer a valorização da cultura local por meio de práticas pedagógicas mediadas por tecnologias educacionais. Ao longo do texto, serão apresentadas as bases teóricas que sustentam a proposta, a descrição metodológica da experiência pedagógica, os resultados observados nas produções dos estudantes e as discussões acerca das contribuições das tecnologias digitais para a aprendizagem significativa, autoral e contextualizada nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

METODOLOGIA

A metodologia deste estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza descritiva e configurada como relato de experiência pedagógica, desenvolvida na sala de informática educativa da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará (EAUFPA), com alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental I. A opção por essa abordagem justifica-se pela intenção de compreender, de forma contextualizada, as contribuições do uso das tecnologias educacionais, da leitura de imagens digitais e da produção de desenhos no processo de aprendizagem sobre o patrimônio cultural e ambiental da cidade de Belém.

O percurso metodológico foi organizado em etapas sequenciais e articuladas, contemplando momentos de estimulação da criatividade, mediação pedagógica e produção autoral dos estudantes. Inicialmente, realizou-se a exibição de um vídeo educativo sobre a cidade de Belém do Pará, destacando aspectos do patrimônio cultural e ambiental, como pontos turísticos, gastronomia local, manifestações culturais, espaços históricos e elementos naturais característicos da região amazônica. Em seguida, procedeu-se à leitura de imagens digitais

relacionadas ao contexto local, promovendo diálogo orientado, levantamento de conhecimentos prévios e problematização acerca dos elementos culturais e ambientais apresentados, considerando a faixa etária dos alunos e suas experiências socioculturais.

Na etapa seguinte, os estudantes foram conduzidos à produção de desenhos digitais utilizando os aplicativos Paint, TuxPaint e Word, selecionados por sua interface lúdica e adequação pedagógica aos anos iniciais do Ensino Fundamental. Durante essa atividade, os alunos representaram, por meio do desenho digital, os elementos do patrimônio cultural e ambiental de Belém que mais lhes chamaram a atenção. Paralelamente à produção dos desenhos, foi proposta a elaboração de frases e pequenos textos descritivos, com o objetivo de articular linguagem visual e linguagem escrita, favorecendo o desenvolvimento do letramento digital e linguístico.

Os procedimentos de análise dos dados tiveram caráter qualitativo e interpretativo, baseando-se na observação participante realizada durante as atividades na sala de informática educativa, bem como na análise das produções dos alunos, incluindo os desenhos digitais e os registros escritos (frases e pequenos textos). Foram considerados, como categorias de análise, o domínio das ferramentas digitais, a criatividade nas representações visuais, a coerência textual nas produções escritas, o engajamento nas atividades propostas e a relação estabelecida pelos estudantes entre suas produções e o patrimônio cultural e ambiental trabalhado.

Além disso, a proposta metodológica esteve alinhada às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que se refere ao desenvolvimento da cultura digital, da comunicação, do repertório cultural e da autoria discente, integrando diferentes linguagens e saberes em uma perspectiva interdisciplinar. Dessa forma, a metodologia adotada possibilitou a articulação entre tecnologias educacionais, cultura visual digital e educação patrimonial, promovendo uma prática pedagógica contextualizada, significativa e adequada às especificidades dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

DISCUSSÕES

Os resultados da experiência pedagógica desenvolvida na sala de informática educativa evidenciam que a integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) nos anos iniciais do Ensino Fundamental contribui significativamente para a construção de aprendizagens significativas, especialmente quando associada a práticas visuais, lúdicas e contextualizadas. Nesse sentido, o uso de imagens digitais, vídeos e aplicativos de desenho, como Paint e Tux Paint e aplicativos para a escrita como word, favorecem o engajamento dos estudantes, a criatividade e a produção autoral, corroborando a compreensão de que as tecnologias, quando utilizadas de forma intencional, ampliam as possibilidades de ensino e aprendizagem (KENSKI, 2012; VALENTE, 1999).

A análise das produções dos alunos — desenhos digitais, frases e pequenos textos — demonstrou domínio progressivo das ferramentas digitais e capacidade de representação dos elementos do patrimônio cultural e ambiental da cidade de Belém-PA. Tal resultado dialoga com a perspectiva construcionista de Papert (2008), ao evidenciar que o uso do computador como ferramenta de criação permite que a criança aprenda de forma ativa, exploratória e significativa, produzindo conhecimentos a partir de suas próprias representações e experiências.

Além disso, a proposta pedagógica fundamenta-se em metodologias ativas, nas quais o estudante assume papel protagonista no processo de aprendizagem. A produção de desenhos

digitais e registros escritos, mediada pelo diálogo pedagógico e pela leitura de imagens, favoreceu a participação ativa e a construção do conhecimento de forma colaborativa e reflexiva, conforme defendem Moran (2018) ao destacar a relevância de práticas pedagógicas inovadoras centradas no aluno e na integração das tecnologias ao currículo escolar.

No que se refere à cultura visual e digital, observa-se que a leitura de imagens e a produção de desenhos digitais contribuíram para o desenvolvimento do letramento digital e da expressão simbólica dos estudantes, permitindo a articulação entre diferentes linguagens — visual, escrita e tecnológica. Nessa perspectiva, Santaella (2013) ressalta que a cultura digital implica novas formas de linguagem, comunicação e aprendizagem, exigindo da escola práticas pedagógicas que integrem múltiplas linguagens e tecnologias no processo educativo.

Outro aspecto relevante diz respeito à mediação pedagógica intencional, que possibilitou a articulação entre o patrimônio cultural e ambiental local e o uso das tecnologias educacionais. Ao trabalhar com imagens e conteúdos relacionados à cidade de Belém, a prática promoveu o reconhecimento e a valorização da cultura local, fortalecendo o sentimento de pertencimento dos estudantes. Essa abordagem dialoga com a concepção freireana de educação contextualizada, que valoriza a realidade sociocultural dos educandos como ponto de partida para a construção do conhecimento crítico e significativo (FREIRE, 2002).

Ademais, a experiência esteve alinhada às orientações da Base Nacional Comum Curricular, especialmente no que se refere ao desenvolvimento das competências gerais relacionadas à cultura digital, à comunicação, ao repertório cultural e à valorização da diversidade cultural, evidenciando a necessidade de práticas pedagógicas interdisciplinares e inovadoras na educação básica (BRASIL, 2018). A integração entre desenho digital e produção de frases e pequenos textos também contribuiu para o processo de alfabetização e letramento, ao articular linguagem visual e linguagem escrita em um contexto significativo de aprendizagem.

Portanto, as discussões indicam que a articulação entre TDICs, cultura visual digital, produção autoral de desenhos digitais e educação patrimonial e ambiental constitui uma abordagem pedagógica potente nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Os resultados reforçam que o uso pedagógico de tecnologias digitais, aliado à mediação docente e à contextualização dos conteúdos, favorece aprendizagens significativas, criativas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação, consolidando a sala de informática educativa como um espaço estratégico para o desenvolvimento integral dos estudantes (KENSKI, 2012; MORAN, 2018; BRASIL, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da experiência pedagógica desenvolvida na sala de informática educativa evidenciam que esse espaço se consolidou como um ambiente formativo relevante para a promoção de aprendizagens significativas nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. A utilização intencional das tecnologias educacionais, por meio da leitura de imagens digitais e da produção de desenhos em aplicativos como Paint e TuxPaint, favoreceu o desenvolvimento da cultura digital, da criatividade, da expressão autoral e do protagonismo discente, conforme observado nas produções visuais, frases e pequenos textos elaborados pelos alunos.

A prática realizada mostrou-se coerente com as orientações BNCC, especialmente no que se refere ao desenvolvimento de competências relacionadas à cultura digital, à comunicação, ao

repertório cultural e à valorização da diversidade cultural, evidenciando a relevância de metodologias ativas, interdisciplinares e contextualizadas no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, os resultados alcançados indicaram domínio progressivo das ferramentas digitais, elevado engajamento nas atividades propostas e capacidade dos estudantes de relacionar suas produções ao patrimônio cultural e ambiental da cidade de Belém, demonstrando compreensão dos conteúdos trabalhados de forma integrada e significativa.

Como consideração complementar, destaca-se que a articulação entre TDICs, cultura visual digital, produção autoral e educação patrimonial e ambiental configura-se como uma abordagem pedagógica potente e inovadora para os anos iniciais, ao aproximar o currículo escolar da realidade sociocultural dos estudantes e fortalecer o sentimento de pertencimento ao contexto local. Dessa forma, conclui-se que o uso pedagógico de imagens digitais e da criação de desenhos em ambientes tecnológicos contribuiu para o desenvolvimento integral dos alunos, contemplando aspectos cognitivos, linguísticos, digitais e expressivos, além de valorizar o patrimônio cultural e ambiental local, reforçando o papel da sala de informática educativa como espaço estratégico para práticas pedagógicas contemporâneas e significativas na educação básica.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Campinas: Papirus, 2018.
- PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura digital e educação: tecnologias e linguagens*. São Paulo: Paulus, 2013.
- VALENTE, José Armando. *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.