



**Universidade Federal da Paraíba
Centro de Comunicação, Turismo e Artes
Programa de Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes)**

Ferramentas pedagógicas para o ensino da História das Artes Visuais

Wilson Xavier Barbosa

João Pessoa-PB
2025



**Universidade Federal da Paraíba
Centro de Comunicação, Turismo e Artes
Programa de Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes)**

Ferramentas pedagógicas para o ensino da História das Artes Visuais

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes da Universidade Federal da Paraíba - UFPB como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de Ensino de Artes, linha de pesquisa Processo de Ensino, Aprendizagem e Criação em Artes, sob a orientação do Prof. Dr. Guilherme Barbosa Schulze.

João Pessoa-PB
2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

W747f Wilson Xavier Barbosa.

Ferramentas pedagógicas para o ensino da História
das Artes Visuais / Wilson Xavier Barbosa. - João
Pessoa-PB, 2025.

113 f. : il.

Orientação: Guilherme Barbosa Schulze.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA.

1. Artes visuais - ensino. 2. Artes visuais -
história. 3. Histórias em quadrinhos. 4. Mapas mentais.
I. Schulze, Guilherme Barbosa. II. Título.

UFPB/BC


CDU 7:37.091.31(043)

Wilson Xavier Barbosa


Ferramentas pedagógicas para o ensino da História das Artes Visuais

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes da Universidade Federal da Paraíba - UFPB como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de Ensino de Artes, linha de pesquisa Processo de Ensino, Aprendizagem e Criação em Artes, sob a orientação do Prof. Dr. Guilherme Barbosa Schulze.


Data de aprovação 28/05/2025

Documento assinado digitalmente
 **GUILHERME BARBOSA SCHULZE**
Data: 23/06/2025 10:01:14-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Professor Dr. Guilherme Barbosa Schulze
Orientador – PROF-ARTES/UFPB

Documento assinado digitalmente
 **ARTHUR MARQUES DE ALMEIDA NETO**
Data: 23/06/2025 11:32:33-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Professor Dr. Arthur Marques de Almeida Neto
Avaliador Interno – PROF-ARTES/UFPB

Documento assinado digitalmente
 **ROBSON XAVIER DA COSTA**
Data: 26/06/2025 19:01:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Professor Dr. Robson Xavier da Costa
Avaliador Externo – PPGAV/UFPB

João Pessoa-PB
2025

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1-Ilustração de produção de HQs no Canva.....	33
Figura 2- Ilustração de produção de Mapa Mental no Canva.....	33
Figura 3- Exemplos de Mapas Mentais.....	43
Figura 4-Antônio Francisco Lisboa.....	46
Figura 5-Renascimento Artístico.....	49
Figura 6- Vanguardas Artísticas.....	51
Figura 7- Modernismo Brasileiro.....	53
Figura 8- Culminância Mapas Mentais.....	55
Figura 9-Oficina de produção de Quadrinhos, aula 7, primeira parte.....	58
Figura 10-Oficina de produção de Quadrinhos, aula 7, segunda parte.....	59
Figura 11-Oficina de produção de Quadrinhos, aula 7, última parte.....	61
Figura 12-Produção de HQs.....	64
Figura 13-Renascimento em Quadrinhos.....	66
Figura 14-Vanguardas em HQ.....	70
Figura 15- Caminhos da Arte Indígena.....	73
Figura 16- Barroco brasileiro em Cores.....	76
Figura 17-Traços de Modernidade: artistas do modernismo brasileiro.....	79
Figura 18-Jornada Barroca	84
Figura 19- A semana que tudo mudou.....	88
Figura 20-Barroco Brasileiro em Cores, versão estudante “L” do 2º ano.....	91
Figura 21-Culminância: apresentação das HQs.....	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Cronograma de atividades (2024).....	38
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
1 DEFINIÇÕES FUNDAMENTAIS EM HISTÓRIA DAS ARTES VISUAIS.....	11
2 ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM EM HISTÓRIA DAS ARTES VISUAIS.....	23
2.1 Instrumentos utilizados para produzir as Histórias em Quadrinho e Mapas Mentais.....	31
3 FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS EM HISTÓRIA DAS ARTES VISUAIS: MAPAS MENTAIS E HQS.....	36
3.1 Análise de Mapas Mentais e HQs feito por Terceiros.....	38
3.2 Reflexões e Linhas: explorando a História das Artes Visuais através de Mapas Mentais.....	47
3.3 Pontos e Linhas: Oficina de Quadrinhos sobre História das Artes Visuais.....	56
3.4 Pontos e Linhas: produção de quadrinhos sobre História das Artes Visuais.....	64
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	96
REFERÊNCIAS.....	98
ANEXOS.....	102
APÊNDICES.....	107

AGRADECIMENTOS

Expresso minha gratidão a Deus por orientar meus passos e decisões.

Agradeço à FAPESQ – Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba pelo apoio institucional e financeiro.

Agradeço a todos os que me auxiliaram a ingressar no ProfArtes UFPB.

A meus pais, Severino Pedro Barbosa e Irene Xavier Barbosa, têm meu profundo agradecimento pelo apoio incondicional.

A minha esposa, Gabriela Santana de Oliveira, e minha filha, Tarsila Santana Xavier, recebem minha gratidão pelo suporte contínuo.

Sou grato ao meu orientador, Prof. Dr. Guilherme Barbosa Schulze, pela orientação e ensinamentos valiosos.

Aos colegas de curso, agradeço a amizade, união e estímulos ao longo de nossa jornada acadêmica.

A escola que serviu de campo para minha pesquisa merece reconhecimento pela sua essencial colaboração.

RESUMO

Este trabalho consiste em uma pesquisa-ação realizada com estudantes do Ensino Médio Integral da Escola Cidadã Integral Técnica Estadual Presidente João Pessoa, localizada no município de Umbuzeiro-PB. O objetivo principal foi investigar o uso de ferramentas pedagógicas, como: mapas mentais e histórias em quadrinhos (HQs), no ensino da história das artes visuais, com a finalidade de incluir essas ferramentas como metodologias ativas e colaborativas no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a implementação de mapas mentais permitiu aos estudantes organização e visualização dos conceitos artísticos, facilitando a compreensão e a retenção do conteúdo. As HQs, por sua vez, proporcionaram uma abordagem lúdica e criativa, combinando texto e imagem de forma atrativa e engajadora. A pesquisa ressaltou a importância de abordagens pedagógicas dinâmicas, que fomentam o envolvimento dos estudantes como protagonistas na construção do próprio aprendizado. Isso está alinhado com os estudos de Thiollent (2014), que afirmou que em uma pesquisa-ação, os participantes são agentes ativos e construtores do próprio conhecimento. Os resultados obtidos evidenciam um aumento significativo no engajamento e desempenho acadêmico dos estudantes, comprovando a importância dessas ferramentas pedagógicas no ensino história das artes visuais. Conclui-se que a utilização de ferramentas como: mapas mentais e HQs no ensino da história das artes visuais enriqueceu o processo de aprendizagem e desenvolveu habilidades como: o pensamento crítico, a criatividade e a autonomia, conforme relatos dos próprios estudantes.

Palavras-chave: Ensino das Artes Visuais; Aprendizado em história das artes visuais; Histórias em quadrinhos; Mapas mentais.

ABSTRACT

This study is an action-research project carried out with students from the Full-Time High School Escola Cidadã Integral Técnica Estadual Presidente João Pessoa, located in Umbuzeiro, Paraíba, Brazil. Its main goal was to investigate the use of pedagogical tools—mind maps and comic strips—in teaching the history of visual arts, aiming to incorporate these tools as active, collaborative methodologies within the teaching-learning process. Implementing mind maps enabled students to organize and visualize artistic concepts, thereby facilitating comprehension and content retention. Comic strips offered a playful, creative approach by combining text and image in an appealing, engaging manner. The study underscored the importance of dynamic pedagogical strategies that position students as protagonists in constructing their own learning. This aligns with Thiollent's (2014) assertion that, in action research, participants are active agents who shape their own knowledge. Findings indicate a significant rise in student engagement and academic performance, confirming the value of these tools in teaching visual-arts history. In conclusion, employing mind maps and comics enriched the learning process and fostered skills such as critical thinking, creativity, and autonomy, according to the students' own reports.

Keywords: Visual Arts Education; Visual-Arts History Learning; Comics; Mind Maps.

Introdução

Atualmente sou professor da disciplina de Arte do Ensino Médio Integral da ECIT Presidente João Pessoa, situada no município de Umbuzeiro-PB, atuando como professor da disciplina, mesmo com a formação específica em Artes Visuais, procuro mostrar para os estudantes a existência de outras de outras linguagens das Artes, seja música, teatro ou dança como forma de mostrar o vasto caminho das Artes.

Diante da minha caminhada como profissional educação, atuando desde os anos finais do Ensino Fundamental até o Ensino Médio, tanto no ensino de Artes quanto de outras disciplinas (Matemática, Ciências e Química), visto que também sou licenciado em Química, quanto na coordenação pedagógica da escola, pelo fato de ser licenciado em Pedagogia.

Com a minha formação e a experiência adquirida, procurei realizar meu trabalho focando nas capacidades e dificuldades dos estudantes, com intuito de colaborar com a aprendizagem dos participantes. Apesar dos desafios estruturais, materiais e financeiros enfrentados pela escola, acreditei que era possível criar um ambiente propício ao aprendizado, cujo conhecimento pudesse ser transmitido e assimilado de forma significativa.

Ao longo da minha carreira profissional, desde 2017 até agora, percebi que trabalhar com os estudantes do Ensino Fundamental anos finais é particularmente desafiador e exige mais do professor. Isso se deve à variedade de interesses e atitudes dos estudantes, muitos dos quais ainda não enxergam a escola como um espaço para seu desenvolvimento pessoal e social. Em contraste, no Ensino Médio Integral, onde estou atuando como docente, observa-se um maior comprometimento dos estudantes com os estudos e um respeito mais sólido pelos professores, resultando em um ambiente escolar mais propício a aprendizagem.

Diante disso, a Secretaria de Educação do Estado da Paraíba (2023) esclareceu que o projeto da escola Cidadã Integral é uma modalidade de escola pública implantada na Paraíba em 2016 e oferece um ensino na modalidade integral. Esta é uma política pública incluída no plano Nacional de Educação de

acordo com o objetivo 6 que é oferecer pelo menos 50 % de Ensino Médio em tempo integral nas escolas públicas (Brasil,2014).

O programa busca oferecer uma formação diferenciada para os jovens do Ensino Médio¹, propondo um currículo adaptado e uma metodologia que incentive a participação ativa dos estudantes em seu projeto de vida. No entanto, a implementação enfrenta desafios, pois a realidade escolar nem sempre dispõe de estrutura adequada, como: salas temáticas, laboratórios equipados e espaços de convivência bem-organizados. Ainda assim, a proposta visa estimular tanto o desenvolvimento cognitivo quanto as competências socioemocionais dos estudantes, considerando as limitações e potencialidades de cada contexto escolar.

Além de preparar os estudantes para o trabalho e prosseguimento dos estudos, permitindo adaptação flexível às novas condições de trabalho. Foca no desenvolvimento moral, autonomia intelectual e pensamento crítico, além de promover a compreensão das bases científicas e tecnológicas, integrando teoria e prática.

O Ensino Médio é etapa final da Educação Básica. Portanto deve possibilitar para o estudante o desenvolvimento de suas potencialidades, tanto em leitura, escrita e o cálculo. Em História das Artes Visuais não seria diferente, pois é preciso que vivencie atividades que colaborem com seu repertório cultural e aprendizagem.

Neste trabalho optamos por realizar uma pesquisa-ação, também conhecida como pesquisa participante (Thiollent,2011). Porque os estudantes foram participantes ativos das atividades propostas, o que lhes permitiram executar as tarefas e sugerir mudanças, além de adaptações ao longo de sua aprendizagem.

Essa abordagem envolveu os estudantes no processo educacional, promovendo um ambiente dinâmico e colaborativo, não tendo só o professor como figura central. A pesquisa-ação tem ganhado destaque em diversas áreas

¹ A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) pontua em seu Artigo 35 que o Ensino Médio é a fase final da Educação Básica, com a duração de três anos, e tem como objetivo a consolidação e aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental para a continuidade do aprendizado ao longo da vida.

de pesquisa por sua capacidade de engajar os participantes e promover melhorias contínuas no processo educacional.

Fora essas contribuições trazemos o apoio de documentos balizadores do processo de ensino e aprendizagem, como a BNCC (Brasil, 2018), LDB (Brasil, 1996), Matriz de Referência do ENEM (Brasil, 2009) e pesquisadores como Franco (2005) que trouxe a pedagogia da pesquisa-ação como aporte teórico no ensino e aprendizagem e outras colaborações e estudos que serviram de base para a finalização do nosso trabalho como veremos no decorrer nosso estudo.

Diante disso, a pesquisa realizada partiu da seguinte questão central: De que maneira a implementação de ferramentas pedagógicas, como mapas mentais e histórias em quadrinhos (HQs), pode tornar o estudo da História das Artes Visuais mais acessível e significativo para estudantes do Ensino Médio, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)?

. O objetivo geral desta dissertação consistiu em investigar o uso destas ferramentas pedagógicas no ensino de História das Artes Visuais, buscando compreender como elas favorecem a retenção dos conteúdos artísticos pelos estudantes. Para tanto, definem-se como desdobramentos específicos: (i) implementar mapas mentais e HQs em aulas regulares de História das Artes Visuais; (ii) avaliar o impacto dessas metodologias no aprendizado dos estudantes; e (iii) analisar a receptividade e o engajamento dos estudantes diante dessas estratégias pedagógicas.

A justificativa desta investigação fundamenta-se na articulação entre as demandas da BNCC, o contexto atual do ensino de Arte no Ensino Médio e as especificidades da escola-campo na Paraíba. Conforme a BNCC (2018), espera-se que o componente curricular Arte promova competências de análise crítica, interpretação de linguagens visuais e compreensão das manifestações artísticas em contextos socioespaciais variados. No entanto, na escola-campo observou-se lacunas quanto ao acesso a materiais didáticos diversificados e a práticas pedagógicas de felicitação da aprendizagem, resultando em baixo engajamento e dificuldade de apreensão dos conceitos de História das Artes Visuais.

Além disso, a experiência de Paulo Freire (1996) reforça a importância de metodologias problematizadoras, que coloquem o estudante como agente ativo na construção do conhecimento, promovendo a aprendizagem, a autonomia crítica e a valorização do contexto local. Assim, explorar o uso de mapas mentais

e HQs corrobora com a BNCC (2008) e se configura como estratégia para fomentar a inclusão cultural e pedagógica, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo, dinâmico e conectado à realidade sociocultural dos estudantes das escola-campo da realização da pesquisa.

Partindo dessa perspectiva, no Capítulo 1, Definições Fundamentais em História das Artes Visuais, abordamos os principais conteúdo da disciplina de Arte do Ensino Médio, falando sobre os documentos balizadores, como citado acima, pontuando os conteúdos que já foram questões do ENEM.

No Capítulo 2, intitulado estratégias de Aprendizagem em História das Artes Visuais, discutimos as metodologias ativas que apresenta várias possibilidades para os estudantes serem os protagonistas das suas aprendizagens, com foco nele e não apenas na figura do professor como detentor da ação pedagógica. Sendo assim, utilizamos algumas ferramentas pedagógicas disponíveis para colaborar com o processo de ensino e aprendizagem. Este capítulo aborda a utilização de mapas mentais e histórias em quadrinhos (HQs) como ferramentas pedagógicas, sendo metodologias ativas que colaboram para que os estudantes possam interagir com as atividades propostas.

O Capítulo 3, intitulado Ferramentas Pedagógicas em História das Artes Visuais: mapas Mentais e HQs exploramos a utilização de ferramentas pedagógicas selecionadas, para estimular a aprendizagem da história das Artes Visuais. Essas ferramentas foram empregadas para compartilhar as experiências adquiridas na pesquisa, tanto por meio de apresentações de seminários quanto de exposições na escola.

Este capítulo enfatiza como essas atividades pedagógicas, promoveram o conhecimento teórico e prático sobre a História das Artes Visuais, além de possivelmente colaborar para o desenvolvimento de habilidades como: a expressão criativa, o pensamento crítico e a apreciação estética.

Os estudantes tiveram a oportunidade de criar seus próprios mapas mentais e histórias em quadrinhos, baseando-se nas oficinas realizadas ao longo deste trabalho. Essas oficinas forneceram informações e exemplos para incentivar a produção, seja a partir de um roteiro criado por eles ou de forma mais espontânea, considerando as sugestões e o conteúdo proposto pelo professor.

Ao envolver os estudantes em processos de criação, análise e discussão, fomentamos um ambiente educacional rico, onde a arte é apreciada como um meio de expressão e um campo de conhecimento. Desta forma, buscamos proporcionar uma educação artística integrada e significativa, valorizando tanto os processos individuais quanto coletivos de aprendizagem no espaço escolar.

1. DEFINIÇÕES FUNDAMENTAIS EM HISTÓRIA DAS ARTES VISUAIS

Neste primeiro capítulo, buscou-se fundamentar teoricamente o uso de ferramentas pedagógicas — especificamente mapas mentais e histórias em quadrinhos (HQs) — no ensino de História das Artes Visuais, atendendo ao Objetivo Específico “Implementar mapas mentais e HQs nas aulas de História das Artes Visuais”. Para tanto, inicialmente define-se o conceito de arte como manifestação humana multifacetada, seguindo autores como Barbosa (2010) e Arnheim (1982), que ressaltam a dimensão comunicativa e simbólica das artes visuais.

Em seguida, são apresentados os documentos balizadores que norteiam o Ensino de Arte no Ensino Médio brasileiro — a BNCC (Brasil, 2018), a LDB (Brasil, 1996) e a Matriz de Referência do ENEM (Brasil, 2009) — contextualizando as diretrizes curriculares para o componente curricular Arte e demonstrando como tais normativas apontam para a necessidade de metodologias ativas e interdisciplinares.

Sendo assim, a arte é uma manifestação humana que expressa sentimentos, emoções, ideias e visões de mundo por meio de diferentes meios e técnicas. Ela transcendeu barreiras linguísticas e culturais, ligando criador e observador, e oferecendo novas perspectivas sobre a realidade. Segundo Barbosa (2010, n.p.):

A ARTE é um rio cujas águas profundas irrigam a humanidade com um saber outro que não o atrai intelectual, e que diz respeito à interioridade do ser. A vida humana se confunde, em suas origens, com as manifestações artísticas. Os primeiros registros que temos de vida inteligente sobre a terra são, justamente, as manifestações artísticas do homem primitivo. É este imbricamento que acaba por definir a essência do ser humano.

Ao afirmar que “os primeiros registros de vida inteligente sobre a Terra são, justamente, as manifestações artísticas do homem primitivo” (Barbosa, 2010), Barbosa recorre a uma perspectiva romântica e evolucionista que merece problematização. Em primeiro lugar, o termo “homem primitivo”, amplamente

questionado na Antropologia Contemporânea, sugere uma noção homogênea e hierarquizada de populações pré-históricas, como se houvesse um único ponto de origem linear no desenvolvimento humano (Gourhan, 1965). Pesquisas arqueológicas mais recentes indicam que diversas comunidades paleolíticas, em distintos espaços geográficos, desenvolveram práticas simbólicas e artísticas com finalidades variadas, rituais xamânicos, comunicação grupal e marcadores de identidades locais, sem necessariamente se subsumirem à ideia de um “primitivismo” uniforme (Clottes; Williams, 2001; Santos, 2020).

Assim sendo, reduzir a “vida inteligente” pré-histórica apenas às expressões estéticas, pinturas rupestres, entalhes em osso ou pequenas esculturas, oculta que esses grupos também dominavam técnicas complexas (fabricação de ferramentas líticas) e organizavam redes de intercâmbio de matérias-primas (Isnardis, 2019; Lima, 2011). Além disso, artefatos funcionais como adornos corporais e objetos cerimoniais não eram meramente utilitários, mas também símbolos de identidade e ritual; no alto Rio Negro, ornamentos cerimoniais integravam saberes técnicos e religiosos transmitidos junto com cantos e práticas míticas (Oliveira, 2017). Da mesma forma, o uso do fogo pelos povos amazônicos não se limitava à cocção de alimentos, tendo importância social e ritual (Caromano, 2018). Logo, a produção material pré-histórica combinava ciência empírica e intencionalidade simbólica, ultrapassando o conceito restrito de “arte pura”.

Além disso, a concepção de arte como expressão exclusiva da “interioridade do sujeito” ignora o caráter coletivo e social das práticas artísticas em muitas sociedades pré-históricas. Conforme defendem Lewis-Williams e Clottes (2001), muitas pinturas rupestres do Paleolítico Superior funcionavam como componentes de cerimônias xamânicas, atuando na coesão social e na transmissão de mitos, e não apenas como manifestações isoladas de subjetividades individuais. Desse modo, a afirmação de que “a arte define a essência do ser humano” requer reflexão sobre a pluralidade de inteligências – técnicas, sociais e simbólicas – presentes em grupos paleolíticos (Leach, 1984).

Por fim, o emprego do termo “primitivo” em contextos antropológicos e artísticos revela-se problemático por carregar forte viés etnocêntrico. Desde sua

inserção nessas disciplinas, tal conceito vem cercado de uma carga pejorativa de cunho eurocêntrico e evolucionista (Costa da Mata, 2018). Esse uso tende a desqualificar os saberes e as cosmologias de povos originários e comunidades tradicionais, perpetuando estereótipos que os colocam em um suposto estágio inferior de desenvolvimento cultural.

Estudos evidenciam que rotular as expressões culturais indígenas contemporâneas como “primitivas” equivale a equiparar sociedades atuais a grupos pré-históricos, como se os povos indígenas fossem “seres do passado”, além de insinuar que suas criações seriam menos sofisticadas ou “toscas” do ponto de vista técnico (Goldstein, 2008). Essa perspectiva reducionista, ao definir o “humano primitivo” como atrasado, nega completamente a essas populações a condição de sujeitos de conhecimento e criação (Rouanet, 1990, reforçando a hierarquia implícita na visão colonial do mundo.

Em contraste, a antropologia da arte contemporânea procura desconstruir esses pressupostos universalizantes, enfatizando a diversidade dos modos de produção simbólica e questionando as categorias estéticas ocidentais tradicionais carregadas de valor histórico. Como observa Fernandes Dias (2001), essa disciplina “relativizou as categorias artísticas ocidentais tradicionais – mostrando a dificuldade de traduzir os conceitos ocidentais para outras culturas”, revelando assim os limites de termos como “arte primitiva”.

Em vez de aceitar acrítica e linearmente a ideia de um único ponto de partida artístico para toda a humanidade, é preciso reconhecer as múltiplas formas de inteligibilidade que diferentes sociedades constituíram ao longo do tempo, abarcando práticas rituais, utilitárias e cooperativas que integram o conhecimento humano em suas diversas dimensões. Já na década de 1960, Lévi-Strauss (1962) argumentava que as chamadas sociedades “primitivas” possuem sistemas complexos de pensamento e simbolização, desmontando a noção de um percurso evolutivo único e linear para a criatividade humana. Em suma, superar o termo “primitivo”, com suas implicações depreciativas, implica adotar uma perspectiva pluralista que valorize a riqueza das diversas cosmovisões e expressões culturais, evitando julgamentos hierárquicos e

reconhecendo a equivalência intelectual de todos os povos em suas capacidades simbólicas e artísticas.

Sendo assim, segundo Arnheim (1982), as artes visuais são compreendidas como uma linguagem própria que transcende a simples reprodução de formas, envolvendo uma interação complexa entre percepção, emoção e representação. O autor ressalta que o ato de ver não é passivo, mas sim um processo criativo que reflete as experiências, os contextos culturais e as expectativas individuais, possibilitando que cada observador intérprete uma obra de forma única. Dessa perspectiva, as artes visuais não se limitam à exibição de imagens, mas atuam como um meio sonoro de comunicação e expressão que contribui para a formação de significados e para a construção de identidades culturais.

Segundo Janson (2006), a história da arte vai além das simples sucessões de estilos e técnicas, constituindo um registro visual das transformações culturais e sociais que moldam a experiência humana ao longo do tempo. Cada obra evidencia inovações estéticas e reflete os valores, as condições socioeconômicas e as ideologias que caracterizam sua época, funcionando assim como um testemunho vivo do desenvolvimento do pensamento e da sociedade.

A história das artes visuais mostra transformações sociais, culturais e tecnológicas ao longo dos séculos. Nesse sentido, a maneira como percebemos, produzimos e valorizamos a arte está sempre condicionada pelo contexto histórico em que vivemos. Settis (2003) e Gombrich (2006) defendem que não é possível analisar a produção artística de forma isolada, pois ela dialoga permanentemente com crenças, valores e práticas coletivas de cada época. Gombrich enfatiza que a arte deve ser entendida como uma preocupação intrinsecamente ligada às práticas e aos significados culturais (Gombrich, 2006), o que reforça a ideia de que estudar a história da arte ajuda a compreender técnicas, estilos e modos de vida e formas de pensar das sociedades humanas.

Partindo dessa compreensão de que a arte atravessa contextos sociais e culturais diversos, no Brasil o Ensino Médio ocupa a etapa final da Educação

Básica, sendo definido pela Lei nº 13.415/2017 como o nível de ensino que os estudantes frequentam após o término do Ensino Fundamental. Esse período escolar que, conforme a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), deve garantir uma formação integral – apresenta papel crucial na continuidade dos estudos e na preparação para a vida adulta, seja no ingresso ao Ensino Superior, seja na inserção no mercado de trabalho.

Dentro desse cenário, a disciplina de Arte (na linguagem das Artes Visuais) tem a missão de proporcionar aos jovens o reconhecimento de marcos e movimentos históricos e a compreensão crítica dos processos que moldam a produção cultural em múltiplas dimensões. O estudo da história das artes visuais, conforme postula Gombrich (2006) busca-se estimular a construção de repertórios estéticos fundamentados em referências históricas e culturais, ao mesmo tempo em que se incentiva a capacidade de reflexão dos estudantes sobre seu lugar na sociedade contemporânea.

O Ensino Médio, conforme definido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), está estruturado para oferecer uma formação integral, que vai além do conhecimento teórico, visando também ao desenvolvimento de habilidades práticas e socioemocionais.

Sendo assim, a BNCC agrupa a Arte na área de Linguagens e suas Tecnologias, o que, por um lado, favorece a integração entre diferentes linguagens, mas, por outro, pode levar à redução da complexidade e especificidade da prática artística. Essa questão é discutida em estudos que apontam para a necessidade de uma abordagem diferenciada no ensino de Artes. Laís Guaraldo (2021) argumentou que a organização dos conteúdos de Arte na BNCC, ao ser inserida como subcomponente da área de Linguagens, resulta em uma fragmentação dos saberes artísticos. Segundo a autora, essa estruturação não permite que os aspectos essenciais da disciplina – como a criatividade, a sensibilidade e o potencial de transformação social – sejam explorados, uma vez que a Arte exige uma abordagem metodológica própria, distintamente estabelecida para disciplinas de natureza eminentemente comunicativa, como Língua Portuguesa ou Língua Inglesa.

Dessa forma, o Ensino Médio deve cumprir um papel fundamental no sistema educacional brasileiro, consolidando a formação básica dos estudantes e preparando-os para os próximos passos em sua trajetória educacional e profissional.

A BNCC (2018), no campo de Linguagens e suas Tecnologias, propõe uma continuidade ao aprendizado estabelecido no Ensino Fundamental, abrangendo português, Artes, Educação Física e inglês. No entanto, embora mencione a garantia dos direitos linguísticos de diferentes etnias e grupos sociais, a implementação desse princípio na prática educacional ainda enfrenta desafios. A diversidade cultural e linguística do Brasil exige estratégias para assegurar a verdadeira inclusão e representatividade, evitando abordagens genéricas que possam limitar a valorização das especificidades de cada grupo.

Para tanto, prevê que os estudantes desenvolvam habilidades e capacidades que lhes permitam mobilizar e esclarecer o conhecimento desses componentes nas dimensões sociais, emocionais, e em situações de aprendizagem significativa e relevante para sua formação geral.

Com isso percebemos que essa área do conhecimento é muito ampla e significativa para os estudantes pelo fato de valorizar uma multiplicidade de conhecimentos fundamentais, por conseguinte colaborando para uma formação pautada no respeito na diversidade cultural, sem deixar de lado o conhecimento acadêmico de história das Artes Visuais.

A BNCC (2018) esclareceu que no Ensino Médio, os jovens reforçam o que já trazem de bagagem cultural, sobre si e seus sentimentos, interesses, inteligência e habilidades expressivas, com intuito de ampliar e aprofundar vínculos sociais e afetivos, refletir sobre a vida e o trabalho que desejam. Eles se encontram na frente de questionamentos sobre si e seus projetos de vida, levando em consideração suas origens socioculturais.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao tratar da disciplina de Arte, regula-a como um campo do conhecimento humano que contribui para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, permitindo-lhes refletir, criar e

expressar-se. Além disso, a BNCC destacou a possibilidade de os estudantes realizarem conexões entre ideias, sensibilidades, intuição e ludicidade.

No entanto, essa abordagem tem sido alvo de críticas por parte de educadores e pesquisadores, pois há um entendimento de que, apesar de a BNCC incluir a Arte na matriz curricular, sua abordagem pode ser limitada, não contemplando plenamente a diversidade e a complexidade das expressões artísticas (Silva, 2020).

Ao inserir a Arte como componente curricular dentro da área de Linguagens, a BNCC pode estar promovendo um reducionismo que limita a autonomia e a especificidade da disciplina. Isso pode levar a uma diluição das particularidades das diversas linguagens artísticas, como Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, comprometendo uma formação dos estudantes nessas áreas (Marques; Mendes, 2020). Esse aspecto é preocupante, pois pode enfraquecer a presença das artes como um campo de conhecimento próprio, relegando-o a um papel secundário dentro do currículo escolar.

Além disso, há preocupações de que essa estrutura possa representar um retrocesso em relação às conquistas anteriores no Ensino da Arte. A obrigatoriedade das múltiplas formas de expressão artística no currículo, imposta por leis complementares à LDB, como a Lei nº 13.278/2016, pode ser enfraquecida pela forma como a BNCC organiza o componente Arte (Brasil, 2016). Isso significa que a implementação da BNCC pode levar a um ensino mais restrito e restrito das artes, facilitando a possibilidade de uma educação estética e criativa mais abrangente, sem particularidade de cada linguagem.

Portanto, é fundamental que educadores, gestores e formuladores de políticas educacionais reflitam criticamente sobre a implementação da BNCC no que tange ao Ensino da Arte, garantindo que a disciplina atualize sua relevância e contribua eficaz para a formação integral dos estudantes.

É necessário que o Ensino de Arte nas escolas vá além das diretrizes mínimas previstas pela BNCC, promovendo um espaço de criação e experimentação que permita aos estudantes se desenvolverem artisticamente e culturalmente (Silva, 2020; Marques; Mendes, 2020).

Sendo assim, as Artes impulsionam o conhecimento do sujeito sobre si mesmo, os outros, o mundo, no estudo, na pesquisa e na criação artística, além da compreensão do mundo em uma visão crítica, sensível e poética da vida que permite que o sujeito esteja aberto à percepção e à experiência, por meio da capacidade de imaginar e dar um novo significado para o seu cotidiano.

A aprendizagem da História das Artes Visuais pode vir a despertar a sensibilidade do estudante, incentivando a cultura e com os processos de transformação social. Ao mergulhar nos movimentos artísticos, o estudante tem a oportunidade de compreender como as obras refletem e influenciam. Estudar a trajetória das Artes Visuais significa explorar as técnicas, os estilos e os simbolismos que, ao longo do tempo, que pode possibilitar o conhecimento de várias identidades culturais. Esse conhecimento enriquece a percepção estética e estimula o pensamento crítico, permitindo que os estudantes reflitam sobre as relações entre arte, história e sociedade. Barbosa (2003) defende que a arte-educação funciona como um intermediário entre a produção artística e o público, enfatizando que um ensino bem orientado pode desenvolver a sensibilidade e a criatividade e aprimorar competências essenciais para diversas áreas profissionais. Segundo a autora, aprofundar a compreensão da arte, as pessoas se torna aptas a interpretar e transformar as experiências visuais, o que é crucial para áreas como televisão, publicidade e propaganda, onde a imagem desempenha um papel central.

Além disso, segundo a autora, o conhecimento artístico pode contribuir para o desempenho em áreas que envolvem a criação e organização do ambiente produzido pelos seres humanos, como a arquitetura, a moda e o design. Dessa forma, o Ensino da Arte, ao promover uma base sólida de conhecimentos estéticos, pode preparar as pessoas para enfrentar os desafios de um mundo cada vez mais visual e interconectado. Em vista disso tomaremos como suporte para a escolha dos conteúdos a História das Artes Visuais abordada nesse trabalho a partir da competência 6 da BNCC (2018, p.496) que afirmou:

Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas,

exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

É possível perceber como um aspecto positivo que a BNCC (2018) apresenta os temas do Ensino Médio de forma ampla, sem impor uma delimitação rígida dos conteúdos a serem abordados a cada ano escolar; essa flexibilidade confere aos docentes maior autonomia para selecionar conteúdos relevantes ao contexto local e às demandas avaliativas nacionais

Em particular, articular a História das Artes Visuais com as competências da BNCC, torna-se plausível iniciar o estudo pelo Renascimento Cultural, etapa em que se consolidam noções fundamentais de perspectiva geométrica, proporcionalidade e humanismo. Autores ressaltam que, no Renascimento italiano, a perspectiva linear foi formalizada com base em estudos matemáticos e ópticos (inclusive de origem árabe) (Rosa, 2018), e que a geometria projetiva, fundamento matemático da representação espacial, teve início nesse período (Silva, 2014). Ademais, argumenta-se na literatura de Arte-Educação que a obra de arte deve ser analisada em seu contexto histórico, social, político e cultural, orientando que o estudante reconheça na prova de Arte as relações entre condições de produção, elementos formais da imagem e seus significados simbólicos (Azevedo, 2005).

Assim, iniciar pelo Renascimento Cultural cumpriu a função de introduzir as bases estéticas que informam toda a trajetória ocidental e atende a um critério metodológico de preparação para o ENEM, auxiliando os estudantes a compreenderem como as transformações artísticas renascentistas ecoam nos movimentos subsequentes e se mantêm como temas recorrentes em exames de alta relevância pedagógica.

Em seguida, analisamos o Barroco, tanto em sua manifestação europeia quanto na brasileira, ressaltando como cada contexto proporcionou expressões artísticas singulares. Posteriormente, exploramos as Vanguardas Europeias, que romperam com as convenções clássicas e prepararam o terreno para o surgimento do Modernismo. Por fim, o Modernismo Brasileiro foi abordado como um período de intensa efervescência cultural, evidenciado pelas obras e autores que definiram essa fase. Além disso, discutimos a importância do patrimônio

histórico e artístico material e imaterial, enfatizando a necessidade de preservação e valorização desses bens.

Por fim, dedicamos atenção especial à arte afro-brasileira e indígena, reconhecendo suas contribuições inestimáveis à riqueza cultural do Brasil. A inclusão da arte afro-brasileira e indígena no ensino da História das Artes Visuais no Ensino Médio é fundamental para reconhecer a contribuição dessas culturas na formação cultural e histórica do Brasil, valorizando-as como parte integrante da identidade nacional (Guebert; Maziero, 2019). Não por acaso, a legislação educacional brasileira tornou obrigatório, desde 2003, o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira – ampliado em 2008 para abranger também as culturas indígenas – em todos os níveis da educação básica (Guebert; Maziero, 2019).

Evidencia-se, assim, a necessidade de corrigir o apagamento histórico dessas expressões artísticas, que por muito tempo foram abordadas apenas de forma folclórica ou secundária nas escolas (Guimarães, 2020). A escola, como espaço privilegiado de diversidade, tem papel crucial no combate ao racismo e na promoção do respeito mútuo, possibilitando a convivência e o reconhecimento de diferentes heranças culturais desde a sala de aula (Guebert; Maziero, 2019).

Fornecer aos estudantes um currículo de artes visuais inclusivo – que contemple artistas e estéticas afro-brasileiras e indígenas – enriquece sua compreensão da arte e estimula a consciência cultural (Godol, 2020), além de favorecer a autoestima positiva e a afirmação da identidade, especialmente entre estudantes negros e indígenas (Guimarães, 2020). Sendo a incorporação dessas perspectivas no ensino médio contribuem para uma educação plural e antirracista, assegurando que a história das artes visuais no Brasil seja contada de forma ampla e representativa de nossa diversidade, não só pelo fato de ser um dos conteúdos cobrados no ENEM.

Nesse caso entendemos que é importante que as habilidades propostas pela BNCC sejam postas em prática nas aulas de Arte, uma vez que é preciso, segundo esse documento, desenvolver uma perspectiva crítica e histórica sobre a apropriação do patrimônio artístico no tempo e no espaço, compreendendo a

sua diversidade e os processos de legitimação da expressão artística na sociedade.

Diante disso, apresentamos aos estudantes algumas questões (Anexo 1), todas relacionadas à História das Artes Visuais com os temas citados anteriormente. Para exemplificar, realizamos a análise detalhada de cada questão conforme descrito na tabela de aulas, com essa atividade sendo realizada na primeira aula.

A análise das questões do ENEM está centrada em identificar como as competências e habilidades exigidas pelo exame podem ser potencializadas por meio do uso de metodologias ativas, como mapas mentais e histórias em quadrinhos (HQs). O objetivo é mostrar aos estudantes quais conteúdos de História das Artes Visuais já foram cobrados, permitindo uma compreensão desses temas, de 2005 a 2021.

A análise das questões evidencia a relevância de discutir a História das Artes Visuais no contexto educacional do Ensino Médio. As diretrizes da BNCC, ao integrar a Arte às demais disciplinas de Linguagens e suas tecnologias, promovem uma abordagem interdisciplinar que pode aprimorar o conhecimento dos estudantes sobre as diversas manifestações artísticas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e sociais.

Entretanto, para aprofundar essa discussão, é importante revisar e considerar outras abordagens e metodologias. Por exemplo, a adoção de projetos interdisciplinares e da aprendizagem baseada em problemas pode estimular uma compreensão e contextualizada da História das Artes Visuais. Além disso, a incorporação de tecnologias digitais e o uso de atividades de campo, como visitas a museus e espaços culturais, podem ampliar a experiência dos estudantes, proporcionando uma ligação direta com as produções artísticas. Essas estratégias, combinadas com debates e análises críticas, podem favorecer o processo de ensino e aprendizagem, preparando os estudantes para enfrentar os desafios contemporâneos.

Outro fator determinante para escolha dos conteúdos, foi a Matriz de Referência do ENEM (2022)² que discrimina os objetos dos conhecimentos necessários para o estudante do Ensino Médio para a realização da avaliação, nesse caso ela pontua que a:

Produção e recepção de textos artísticos: interpretação e representação do mundo para o fortalecimento dos processos de identidade e cidadania – Artes Visuais: estrutura morfológica, sintática, o contexto da obra artística, o contexto da comunidade. Teatro: estrutura morfológica, sintática, o contexto da obra artística, o contexto da comunidade, as fontes de criação. Música: estrutura morfológica, sintática, o contexto da obra artística, o contexto da comunidade, as fontes de criação. Dança: estrutura morfológica, sintática, o contexto da obra artística, o contexto da comunidade, as fontes de criação. Conteúdos estruturantes das linguagens artísticas (Artes Visuais, Dança, Música, Teatro), elaborados a partir de suas estruturas morfológicas e sintáticas; inclusão, diversidade e multiculturalidade: a valorização da pluralidade expressada nas produções estéticas e artísticas das minorias sociais e dos portadores de necessidades especiais educacionais (2022, p.14).

Portanto, o texto destaca a importância de entender as estruturas morfológicas e sintáticas, bem como o contexto da obra e da comunidade, nas Artes Visuais, Teatro, Música e Dança. Além disso, ressalta a valorização da inclusão, diversidade e multiculturalidade, reconhecendo a pluralidade nas produções artísticas de minorias sociais e Pessoas Deficiências.

Por conseguinte propomos métodos de aprendizagem que facilitaram assimilação dos conteúdos escolhidos, daí a importância de se trabalhar com ferramentas pedagógicas, no nosso caso os mapas mentais e HQs como forma de resumir os conteúdos estudados, além de ser uma forma de desenvolver uma aprendizagem autônoma, criativa, crítica e participativa, seja utilizando os aplicativos propostos, que relataremos mais adiante, ou de forma manual, utilizando a imaginação, papel, caneta e variedade de cores, tons, volume e interação na confecção desse instrumentos de aprendizagem .

² INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira). Matriz de Referência do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Brasília: INEP, 2022. Disponível em: <https://download.inep.gov.br/download/enem/matriz_referencia.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2024.

2-Estratégias de Aprendizagem em História das Artes Visuais.

Este capítulo tem como objetivo avaliar o impacto das ferramentas pedagógicas, em especial mapas mentais e histórias em quadrinhos, no processo de aprendizagem dos estudantes de História das Artes Visuais. Para tanto, parte-se do pressuposto de que as metodologias ativas de ensino ressignificam a prática docente por meio da interação e da participação colaborativa dos estudantes. Em vez de simplesmente receber e memorizar informações, o estudante passa a ocupar um papel protagonista, engajando-se ativamente na construção do conhecimento.

As metodologias ativas de ensino são apresentadas como uma abordagem que busca ressignificar a prática docente por meio da interação e participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem. Ao invés de uma postura passiva, onde o estudante apenas recebe e memoriza informações, as metodologias ativas propõem uma mudança para um modelo onde o estudante é o protagonista, engajando-se ativamente na construção do conhecimento.

Porém, não com estudos maçantes e cansativos, e sim dinâmicos e criativos, utilizando diversas metodologias ativas, que tem no seu conceito a possibilidade de o professor trabalhar com os estudantes de forma interativa, dando possibilidade ao estudante de fazer parte do seu processo de aprendizagem, ou seja, atuante, participativo e protagonista da sua caminhada de aprendizagem, sendo assim Dielson (2017) pontuou que:

O método ativo — tido aqui como sinônimo de metodologias ativas — como uma possibilidade de deslocamento da perspectiva do docente (ensino) para o estudante (aprendizagem). Essa ideia é corroborada por Freire (2015) ao referir-se à educação como um processo que não é realizado por outrem, ou pelo próprio sujeito, mas que se realiza na interação entre sujeitos históricos por meio de suas palavras, ações e reflexões. Com base nessa ideia, é possível inferir que, enquanto o método tradicional prioriza a transmissão de informações e tem sua centralidade na figura do docente, no método ativo, os estudantes ocupam o centro das ações educativas e o conhecimento é construído de forma colaborativa. (2017, p.3).

Diante disso, compreendemos que o método tradicional se concentra na transmissão unilateral de informações pelo professor; por outro lado, os métodos ativos – como a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em projetos e a resolução de problemas – colocam os estudantes no centro das ações

educativas. Essas abordagens promovem a participação ativa, estimulam a colaboração entre os estudantes e incentivam o desenvolvimento do pensamento crítico, transformando-os em protagonistas do seu próprio processo de aprendizagem.

Isso é alinhado com as teorias de aprendizagem de Vygotsky (1934), que enfatizou a aprendizagem por meio da interação social, Dewey (1978), que defendeu a aprendizagem pela experiência, Ausubel (2008), com sua teoria da aprendizagem significativa, e a perspectiva de autonomia de Paulo Freire (1997), que enfatizou a importância do educador em criar um ambiente de reflexão e diálogo para promover a autonomia do estudante (Diesel, Baldez, & Martins, 2017).

Na aprendizagem escolar, o professor pode utilizar diversas ferramentas pedagógicas que se alinham com metodologias ativas, promovendo uma participação mais engajada dos estudantes. Quando empregamos instrumentos como a elaboração de mapas mentais, seminários e jogos educativos, o estudante deixa de ser um mero espectador e torna-se o protagonista de sua própria aprendizagem. Essas ferramentas são colaborativas no processo de ensino e aprendizagem, pois permitem ao professor entender melhor como os estudantes aprendem, identificando com mais facilidade ou dificuldade conforme a metodologia escolhida.

Nesse sentido, as ferramentas pedagógicas estão intimamente relacionadas com metodologias ativas porque promovem a participação ativa dos estudantes, incentivando-os a assumir um papel central em seu processo de aprendizagem. Isso contrasta com métodos tradicionais, onde o professor é o principal transmissor de conhecimento e os estudantes são receptores passivos.

As metodologias ativas, ao contrário, valorizam a interação, a colaboração e a aplicação prática do conhecimento, elementos fundamentais para uma aprendizagem significativa e duradoura.

Sendo assim, Dantas (2019) descreveu as ferramentas pedagógicas como instrumentos amplos que facilitam o processo de aprendizagem, podendo incluir dinâmicas, debates em classe, seminários, passeios, jogos, programas de computador e técnicas de estudo. Ele enfatizou que, mais do que caracterizar um equipamento ou dispositivo específico, o termo depende da intenção e da

finalidade de quem o utiliza, visando contribuir para a educação efetiva do estudante.

Diante disso, entendemos que as ferramentas pedagógicas são meios utilizados para contribuir com o ensino e aprendizagem dos envolvidos, tem a possibilidade de ajudar o estudante entender e fixar informações de forma mais dinâmica, além do mais, tem a possibilidade de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico.

Em nossos estudos verificamos algumas ferramentas pedagógicas que colocam os estudantes como protagonistas de sua aprendizagem que podem auxiliar os professores no processo de ensino e aprendizagem da História das Artes Visuais, como os mapas mentais que são diagramas visuais que ajudam a organizar informações de forma clara e concisa.

Eles permitem que os estudantes façam conexões entre conceitos e ideias, facilitando a compreensão e a memorização. Ao criar um mapa mental, os estudantes podem visualizar o conteúdo de maneira mais holística, identificando os principais recursos e suas relações. Isso torna tem a possibilidade de tornar o processo de aprendizagem envolvente e interativo.

Nos pautamos em Buzan (2009), um renomado psicólogo e autor, é amplamente reconhecido como idealizador da técnica do Mapa Mental. Nascido em 1942, Buzan dedicou cinco décadas de sua vida a pesquisar e desenvolver esta poderosa ferramenta para o desenvolvimento da mente. Seu livro, "Dominando a técnica dos mapas mentais: guia completo de aprendizado e o uso da mais poderosa ferramenta de desenvolvimento da mente humana"³ fornece aos leitores uma compreensão clara e acessível da técnica.

Assim sendo, os mapas mentais são instrumentos pedagógicos que auxiliaram nesta pesquisa, na organização e na retenção de informações por meio da visualização de conceitos e suas conexões. Eles permitiram que os estudantes visualizassem de forma clara e estruturada os relacionamentos entre diferentes ideias, facilitando a compreensão e a memorização dos conteúdos estudados.

³ BUZAN, Tony. *Dominando a técnica dos mapas mentais: guia completo de aprendizado e uso da mais poderosa ferramenta de desenvolvimento da mente humana*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2009. Tony Buzan (1942–2019) foi psicólogo cognitivo e escritor britânico, autor de mais de 80 obras sobre aprendizado, criatividade e cognição. É considerado pioneiro na popularização dos mapas mentais como recurso pedagógico visual e organizacional.

Portanto, é um esquema visual que apresenta uma ideia central, que se expande em diferentes ramificações. Cada um desses ramos é o desenvolvimento de um conceito inicial, como uma rede de informações. Também conhecido como mapa conceitual pode ser feito manualmente ou com a utilização de aplicativos de celular ou computador, a partir disso Buzan (2009) descreveu:

Tanto a beleza quanto o impacto dessa ferramenta mental holística residem em sua simplicidade. No papel, o Mapa Mental é um diagrama visual colorido, usado para capturar informações. Para atingir essa finalidade, no entanto, ele apela para o funcionamento do córtex cerebral. Ativa um pensamento que faz uso dos dois hemisférios cerebrais: o esquerdo, que é o hemisfério lógico, e o direito, o hemisfério criativo. (2009, p.23).

Neste caso, o uso de mapas mentais no ensino de História das Artes Visuais pode trazer diversos benefícios para os estudantes. Ao utilizar essa técnica, os estudantes podem realizar conexões entre os diferentes conceitos e elementos estudados em História das artes visuais, que veremos com detalhes nas atividades práticas realizadas pelos estudantes. Isso ajuda a expandir a compreensão dos temas estudados, além de ter o propósito de estimular a criatividade e promover uma abordagem holística do aprendizado.

Os mapas interativos permitem que os estudantes explorem diferentes perspectivas e abordagens artísticas, incentivando a expressão individual e a descoberta de novas formas de se expressar artisticamente. Dessa forma, os mapas mentais se tornam uma valiosa ferramenta pedagógica na educação em Artes.

Portanto, Buzan (2009) salientou que os mapas mentais melhoram o aprendizado e a retenção de informações devido à sua natureza visual e organizada. Ao criar um mapa mental, o estudante precisa analisar e sintetizar as informações, identificar as conexões entre os elementos e organizar as ideias de forma coerente. Esse processo estimula a atenção, a concentração e o pensamento crítico, o que contribui para um aprendizado mais efetivo.

Além disso, a visualização das informações em um mapa mental facilita a memorização, pois a mente humana tende a lembrar melhor de imagens e associações visuais. Portanto, o uso de mapas mentais como ferramenta de aprendizado pode melhorar significativamente o desempenho dos estudantes na educação em História das Artes Visuais.

Outro aporte pedagógico muito relevante que foi utilizado como ferramentas pedagógicas em nosso trabalho, sendo um método ativo, são os gêneros textuais que desempenham um papel importante na educação, pois proporcionam aos estudantes a oportunidade de se envolverem com diferentes formas de expressão, seja verbal ou não verbal. Através do uso de gêneros textuais, os estudantes desenvolvem habilidades de leitura, escrita e compreensão textual.

Além disso, os gêneros textuais permitem que os estudantes explorem diferentes estilos de escrita, como narrativas, ensaios, poemas e artigos de opinião, o que contribui para o desenvolvimento de sua criatividade e habilidades de comunicação.

Particularmente em nosso trabalho utilizamos as histórias em quadrinhos, que é tipo de gênero textual, pelo fato do potencial que demonstrou ser uma ferramenta pedagógica muito útil para as aulas de História das Artes Visuais do Ensino Médio. Os quadrinhos combinam imagens e texto de maneira atraente e acessível, tornando o aprendizado mais envolvente e divertido para os estudantes. Além disso, os quadrinhos estimularam a imaginação e a criatividade, ajudando os estudantes a visualizarem conceitos abstratos e a compreenderem melhor a sequência de eventos.

Nesse contexto, tivemos a possibilidade de conhecer umas das obras de Marco Aurélio Lucchetti que é uma figura de destaque no mundo dos quadrinhos no Brasil, conhecido por suas contribuições e impacto na indústria. Ele tem uma história rica na área, com uma gama diversificada de trabalhos.

Lucchetti é roteirista de histórias em quadrinhos e cinema, além de autor de diversos livros, no trabalho “História em quadrinhos: uma introdução” (1993)⁴, visualizamos que ele trabalha com elementos visuais, como layout e composição de painéis, para aprimorar a narrativa e criar uma experiência de leitura dinâmica. O uso de ritmo e tempo por Lucchetti adiciona suspense e emoção às suas histórias, mantendo os leitores na ponta da cadeira.

⁴ LUCHETTI, Marco Aurélio. *História em quadrinhos: uma introdução*. São Paulo: Contexto, 1993. Marco Aurélio Lucchetti (n. 1950) é roteirista, ilustrador e pesquisador de quadrinhos, com mais de trinta anos de experiência na mídia de histórias em quadrinhos e no cinema de animação.

Já Santos (2001) trouxe em seu trabalho: “Aplicações da História em Quadrinhos”⁵ que as Histórias em Quadrinhos foram tratadas falsamente apenas como veículo de divertimento, descartando a possibilidade de utilizá-la como recurso de aprendizagem, viável, necessário, importante e pouco explorado. Portanto, é objetivo deste artigo foi apresentar recursos didáticos para histórias em quadrinhos.

Lucchetti (1993) pontuou designando que esse gênero textual: como a junção em sequência de desenhos alocados de forma horizontal, lado a lado, em que o processo de leitura acontece do lado esquerdo para o direito, já em outra vertente, explanou que esse gênero se trata de uma narrativa com sucessivas imagens dos personagens, nesse caso, pode-se entender por meio dos argumentos Lucchetti (1993, p. 26.) a seguinte visão:

Então, procurando estabelecer uma definição mais precisa e que engloba todos os conceitos descritos acima, concluímos que a história em quadrinhos é uma narrativa formada por uma sequência de pequenos quadros desenhados- a cercadura que delimita estes quadrinhos é optativa. Em certas ocasião ela inexistente, como em determinados quadrinhos [...] e dispostos de forma horizontal. Seu texto vem, via de regra, dentro do quadro e circunscrito num balão, que expressa a fala dos personagens.

Segundo Santos (2001) a História em Quadrinhos apresenta várias características, sejam elas, positivas ou negativas. Como um fator artístico que provém do grafismo produzido no período século XVIII, na Europa, sendo, portanto, um meio em que a comunicabilidade acontece, utilizando uma variabilidade de narrativa, ainda pode-se entender nas palavras de Santos (2001, p. 1.) o seguinte:

História em Quadrinhos, como veículo de comunicação, tem, ainda, outras aplicações, seja como peça de marketing, seja como instrumento de transmissão de conhecimento e ferramenta pedagógica. É justamente a possibilidade de uso das HQs que necessita ser mais bem compreendida e explorada por educadores, pais e membros de movimentos populares e comunitários.

Já Jabari Sellars (2017), no artigo "*Comics in the Classroom*" da *Harvard Graduate School of Education*,⁶ discutiu como as HQs podem servir para facilitar

⁵ SANTOS, Roberto Elísio dos. Aplicações da História em Quadrinhos. *Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 22, p. 46–51, 30 dez. 2001. Disponível em: <https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995>. Acesso em: 03 jun. 2025.

⁶ SELLARS, Jabari. *Comics in the Classroom*. Harvard Graduate School of Education, 2017. Disponível em: <https://www.gse.harvard.edu/ideas/usable-knowledge/17/12/comics-classroom>

a compreensão de textos complexos, ampliar a análise de obras clássicas da literatura e até mesmo substituir trabalhos menos acessíveis do cânone literário, mantendo as mensagens e convenções literárias e retóricas. Esta abordagem pode enriquecer a experiência educativa e preparar os estudantes para explorar ideias mais amplas sobre capacidade e responsabilidade humana.

Diversos estudos apoiam as histórias em quadrinhos como meio de educação e comunicação. Por exemplo, McCloud (1993) destacou a capacidade dos quadrinhos de combinar imagens e textos de maneira que possam ser simultaneamente simples e complexos, tornando-os uma ferramenta versátil para a educação. Além disso, Sousanis (2015) argumentou que os quadrinhos podem promover uma compreensão de conceitos abstratos através da visualização, uma técnica que pode ser particularmente útil no ensino de Artes Visuais.

A inclusão de histórias em quadrinhos no currículo educacional é uma forma de diversificar os métodos de ensino e uma estratégia para aumentar o engajamento dos estudantes (Cary, 2004). Isso foi corroborado por Bitz (2004), que observou um aumento significativo no interesse e na participação dos estudantes em projetos que incorporaram a criação de quadrinhos.

Com o uso de quadrinhos, os estudantes puderam desenvolver habilidades de leitura, interpretação e análise de texto, bem como habilidades visuais e de pensamento crítico. Foram pesquisadas fontes de quadrinhos já realizados, os quais foram utilizados como material adicional de leitura e inspiração. Além disso, os estudantes tiveram a oportunidade de produzir seus próprios quadrinhos, como base nos conteúdos indicados, enriquecendo ainda mais o processo de aprendizagem através da criação e expressão artística pessoal.

A utilização de ferramentas pedagógicas, como mapas mentais e histórias em quadrinhos, contribuiu significativamente para o aprendizado dos estudantes, conforme evidenciado pelos trabalhos apresentados e pelas suas falas, visualizamos no capítulo 3. Nos trabalhos, os estudantes mostraram uma

Jabari Sellars, formado em Educação pela Stanford University (2010) e mestre em Literacia Visual pelo MIT (2014), é atualmente pesquisador associado no Harvard Graduate School of Education, com foco em narrativas visuais e sua aplicação pedagógica em ambientes escolares. Acesso em: 03 jun. 2025

compreensão estruturada dos temas abordados, utilizando mapas mentais para organizar informações de maneira lógica e visualmente acessível.

As histórias em quadrinhos permitiram que os estudantes expressassem suas ideias de forma criativa e envolvente, facilitando a retenção e a comunicação de conceitos complexos. Os depoimentos dos estudantes reforçaram essa percepção, destacando como essas ferramentas tornaram o processo de aprendizagem mais dinâmico e interessante.

Os mapas mentais podem ajudar na organização e retenção de informações, permitindo aos estudantes visualizarem e conectar conceitos de forma clara e concisa. Já as histórias em quadrinhos combinam imagens e texto, promovendo o engajamento e a compreensão visual, tornando o aprendizado mais envolvente e acessível.

Ao incorporar essas ferramentas na educação, os estudantes puderam vivenciar uma experiência de aprendizado autônomo e dinâmico. Em nosso projeto na escola campo, como visualizamos, focamos no uso de mapas mentais e histórias em quadrinhos, proporcionando aos estudantes uma forma criativa de aprender e expressar seus conhecimentos planejados por meios dessas ferramentas.

De modo sistemático, inicialmente realizamos uma pesquisa sobre o que são Mapas Mentais e as Histórias em Quadrinhos e sua correlação com o projeto. Nesse sentido identificamos as Histórias em Quadrinhos, o Mapas Mentais que são resumos que utilizam linguagem verbal e não verbal em que de forma resumida podemos realizar associações que facilitam a aprendizagem dos conteúdos.

Diante do exposto, foi trabalhado e discutido no contexto escolar, por ser um aporte pedagógico para o estudante conhecer e entender essas produções como forma de comunicação divertida e intuitiva, proporcionando de forma didática a interação do leitor com o texto estudado, além da possibilidade comunicação interdisciplinar com diferentes disciplinas do currículo escolar, principalmente, História das Artes Visuais e Língua Portuguesa.

2.1 Instrumentos utilizados para produzir as Histórias em Quadrinhos e Mapas Mentais

O presente subitem tem como objetivo apresentar e contextualizar as ferramentas digitais que podem ser empregadas na produção de mapas mentais e histórias em quadrinhos (HQs) como recurso pedagógico para o ensino de História das Artes Visuais. Embora os estudantes tenham optado por confeccionar manualmente seus mapas mentais e HQs, utilizando canetas, lápis de cor e réguas, por sentirem-se mais confortáveis e experientes com esses materiais, este subitem não pretende substituir integralmente o método manual.

Em vez disso, busca oferecer alternativas tecnológicas que possam ser úteis em diferentes contextos ou necessidades futuras. Portanto, serão delineados, neste espaço, os principais aplicativos disponíveis para computadores e dispositivos móveis (como o Canva e o BahraniApps), enfatizando sua versatilidade na elaboração de mapas mentais e HQs, bem como seu potencial de apoiar o processo de ensino-aprendizagem.

Sabemos que é importante para o estudante conhecer novas ferramentas para auxiliar no seu estudo e aprendizagem, por isso conhecer técnicas de estudo como o Mapa Mental e o gênero textual História em quadrinhos pode colaborar no seu percurso formativo, diante disso, conhecemos alguns aplicativos que poderiam ser utilizados na realização das atividades propostas, no computador ou no celular.

Os estudantes optaram por realizar os trabalhos de forma manual, utilizando ferramentas pedagógicas com as quais se sentem mais confortáveis, como canetas, lápis de cor e réguas. Essa escolha reflete sua familiaridade com esses materiais e a preferência por um método mais direto e pessoal de aprendizado e expressão criativa.

A proposta não tem como objetivo substituir o método manual preferido pelos estudantes, mas sim oferecer uma alternativa que possa ser útil em diferentes contextos ou necessidades futuras. O Canva é uma plataforma digital versátil e multifuncional, permitindo a criação de Mapas Mentais com diversos formatos de apresentação, além da elaboração de Histórias em Quadrinhos, entre outras possibilidades.

A inclusão do Canva como uma sugestão reflete a importância de os estudantes estarem familiarizados com diversas ferramentas que podem auxiliar

em seu processo de aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades. Conhecer o Canva, mesmo que não seja utilizado neste momento, pode proporcionar aos estudantes uma opção adicional para futuros projetos e atividades. Dessa forma, eles podem optar por continuar utilizando métodos manuais ou, eventualmente, explorar o Canva quando julgarem conveniente, ampliando assim suas competências digitais e criativas.

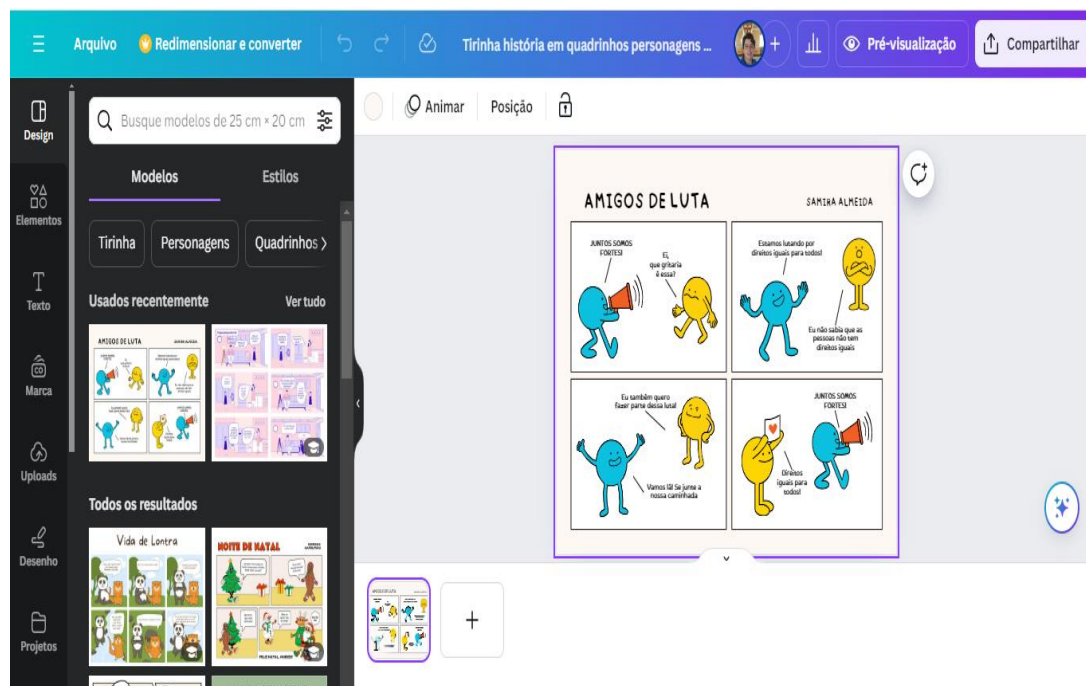
Em conformidade com os estudos Gehred (2020) o Canva é uma ferramenta de *design* gráfico fundada pela empresária australiana Melanie Perkins em 2012 em que usuários comuns, sem experiência na área, e profissionais de design tem a capacidade de realizar projetos visuais. A plataforma disponibiliza recursos gráficos com vários modelos.

Em 2019, a empresa comprou *sítes* de fotos gratuitos em que usuários podem acessar vários modelos de fotos que podem ser utilizados para realização de diversos projetos. O *site* também fornece filtros de fotos, milhões de imagens, ícones e uma enorme quantidade de fontes. Existem uma gama de modelos para escolher. Para as bibliotecas, algumas das possibilidades mais úteis estão relacionadas às mídias sociais.

Nesse sentido, como citado anteriormente, o Canva - pode ser uma possibilidade para materialização das produções dos estudantes, pois tem a capacidade de ser utilizado tanto no computador de mesa, notebook, como no aparelho celular dos estudantes, sendo assim podemos classificar essa plataforma como uma ferramenta pedagógica de apoio ao ensino e aprendizagem.

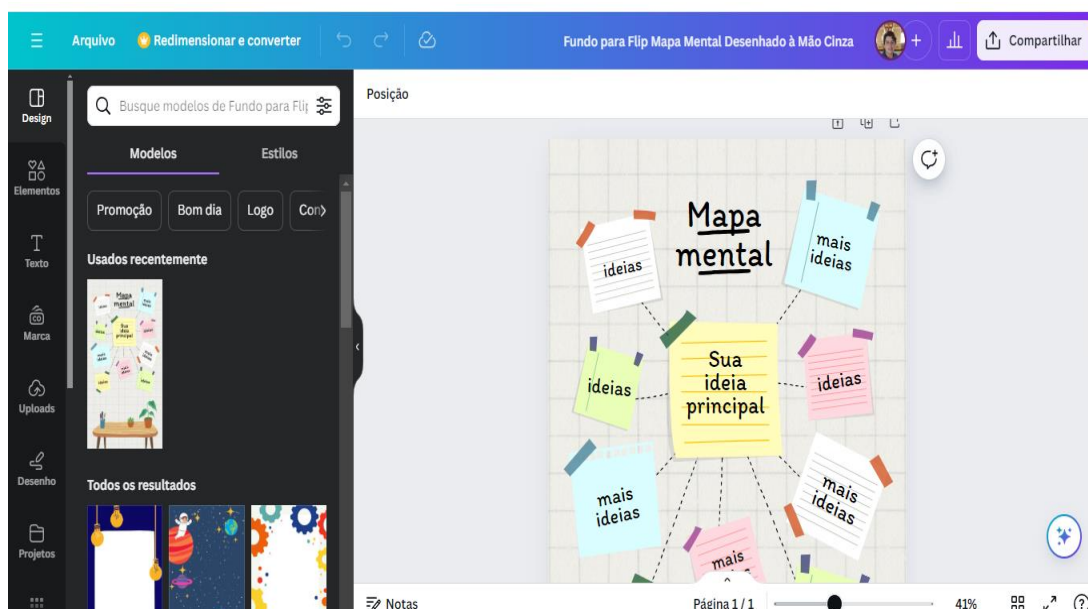
Nesse sentido, podemos visualizar na imagem 2 e 3, o Canva pode ser utilizado tanto na produção de histórias em quadrinhos (HQs) quanto na criação de mapas mentais, oferecendo uma excelente oportunidade para a materialização das produções dos estudantes. Sua versatilidade permite o uso em computadores de mesa, notebooks e celulares, tornando a ferramenta acessível a todos os estudantes. Portanto, o Canva pode ser classificado como uma plataforma pedagógica colaborativa, apoiando significativamente o ensino e a aprendizagem.

Figura 1-ilustração de produção de HQs no Canva.



Fonte: Print screen da área de trabalho do Canva, modelo de história em quadrinhos criado, 15 de maio de 2024. Acervo do autor.

Figura 2- ilustração de produção de Mapa Mental no Canva.



Fonte: Print screen da área de trabalho do Canva, modelo de história em quadrinhos criado, 15 de maio de 2024. Acervo do autor.

Mais uma opção de ferramenta pedagógica, sugerida para os estudantes na realização das HQs foi o aplicativo BahraniApps⁷ que é uma ferramenta disponível para celular que possibilita a realização de diversos modelos de Histórias em Quadrinhos, pois tivemos o objetivo de criar trabalhos com os principais temas estudados em História das Artes Visuais no Ensino Médio, ou seja, como o próprio App relata ser um aplicativo simples e interessante para criar histórias em quadrinhos agradáveis e atraentes.

Porém, apesar dessas possibilidades oferecidas pelas ferramentas digitais, como o Canva e o BahraniApps, que foram introduzidas com o intuito de enriquecer o percurso formativo dos estudantes através da elaboração de Mapas Mentais e Histórias em Quadrinhos (HQs), enfrentamos algumas intercorrências na utilização, como falta de *internet*, de computador ou celular, para o uso desses aplicativos. Estas intercorrências levaram à realização de significativa de materiais, HQs e Mapas Mentais de forma manual. Essa abordagem manual, longe de ser um retrocesso, provou-se ser igualmente valiosa para a aprendizagem dos estudantes.

A confecção manual desses materiais, utilizando as ferramentas pedagógicas, como materiais escolares básico, caneta, lápis de cor, e réguas, não só serve como uma alternativa viável diante dos desafios técnicos e de acessibilidade que podem surgir com o uso de ferramentas digitais, mas também reforçou habilidades fundamentais. A prática manual pode fomentar a criatividade, a habilidade motora fina e o pensamento crítico, aspectos essenciais para o desenvolvimento integral do estudante.

Ademais, essa prática se alinha a necessidade de que o professor de Educação Básica tem que se adaptar as diferentes realidades e contextos escolares, reconhecendo que a interação tangível com os materiais pode proporcionar uma compreensão mais efetiva dos conteúdos abordados.

Segundo Piaget (1972), a aprendizagem se fortalece quando o estudante interage diretamente com objetos e materiais, permitindo a construção ativa do conhecimento. Essa perspectiva reforça a necessidade do professor de adaptar suas estratégias pedagógicas às diferentes realidades do ambiente

⁷ BAHraniAPPS. Criador de página comic. 2020. Disponível em: <https://www.bahraniapps.com/>. Acesso em: 16 abr. 2023.

escolar, tornando o ensino significativo e alinhado às especificidades dos contextos de aprendizagem.

Por conseguinte, a sugestão de aplicativos como o Canva e o BahraniApps, apesar de não utilizados, destacou a importância de um ensino que leve em consideração a realidade do estudante que integre tanto as tecnologias digitais quanto as técnicas manuais. Assegurando que os estudantes estejam preparados para navegar no mundo digital, além de garanti que eles mantenham uma a ligação com as formas manuais, com papel, caneta ou pincel e tinta, sem desconsiderar a possibilidade da tecnologia.

Portanto, a inclusão dessas ferramentas digitais no currículo e a preferência dos estudantes por ferramentas pedagógicas manuais, longe de representar uma falha, evidenciou a adaptabilidade e a resiliência na aplicação dessas ferramentas no decorrer do nosso trabalho. Essa abordagem prepara os estudantes para enfrentar desafios tecnológicos e para valorizar e explorar a riqueza das práticas manuais, contribuindo assim para uma formação completa e versátil.

3-FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS EM HISTÓRIA DAS ARTES VISUAIS: MAPAS MENTAIS E HQS

Nosso trabalho foi uma pesquisa participativa (pesquisa-ação) dos estudantes, pois, conforme Thiollent (2011), trata-se da resolução de um problema coletivo – a dificuldade dos estudantes em desenvolver o raciocínio indutivo – em que todos os envolvidos atuam de maneira operativa e participativa na realização das atividades, isto é, através da interação de todos os participantes. Nesse contexto, nossa proposta de trabalho teve como objetivo, desenvolver o raciocínio indutivo nos estudantes e proporcionando um método ativo de aprendizagem que contribua para a superação desse desafio coletivo.

Segundo Michel Thiollent, (2011) autor do livro "Introdução à Metodologia da Pesquisa-Ação"⁸(2008), relatou que esta tipologia pode ser definida como um tipo de pesquisa social baseada empiricamente. Essa abordagem envolve a interação entre o pesquisador e os participantes, buscando a transformação da realidade pelo meio da ação coletiva. Thiollent destacou a importância dessa metodologia em ciências sociais, pois permite uma compreensão mais aprofundada dos fenômenos sociais e contribui para a construção de conhecimento relevante e aplicável

Dessa forma Thiollent (2014) pontuou:

[...] pesquisa-ação pode contribuir para elucidar as ações e suas condições de sucesso, assessorando os grupos interessados na luta contra a homogeneização, contra as discriminações e a favor da liberdade de expressão. Sem dúvida, existem várias concepções filosóficas e várias possibilidades técnicas para atuar nesse sentido, mas aqui privilegiamos a concepção e as práticas da pesquisa ação que já possuem uma longa tradição na área educacional e em diferentes países [...] (p. 3).

Sendo assim, a importância e a versatilidade da pesquisa-ação, especialmente em contextos educacionais e sociais que demandam mudanças significativas. A escolha por essa metodologia neste estudo se justifica pela sua capacidade de envolver ativamente os participantes e promover transformações reais, alinhando-se assim com os objetivos de combater a homogeneização, a discriminação e promover a liberdade de expressão.

⁸ Michel Thiollent (Rio de Janeiro, 1947) é professor emérito de Ciência da Educação na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Em Introdução à Metodologia da Pesquisa-Ação (15. ed., São Paulo: Cortez, 2005), ele apresenta a pesquisa-ação como uma abordagem investigativa que articula produção de conhecimento e intervenção social, enfatizando a participação ativa dos sujeitos pesquisados.

Avançando na discussão, John Elliott (1990) argumentou que a pesquisa-ação em educação permite uma prática reflexiva e colaborativa, que é fundamental para o desenvolvimento profissional contínuo dos educadores. Esse enfoque promove uma mudança educativa substancial, integrando teoria e prática de maneira dinâmica e transformadora.

Conforme Franco (2005, p. 03). “a pesquisa-ação tem sido utilizada, nas últimas décadas, de diferentes maneiras, a partir de diversas intencionalidades, passando a compor um vasto mosaico de abordagens teórico-metodológicas.” Em face do exposto, por meio desse método, compreendemos que o docente proporcionará aos estudantes práticas pedagógicas para autonomia, o protagonismo e crescimento dos estudantes, pois ele deixa de ser mero espectador e passa a ser o agente de sua aprendizagem.

Na execução do nosso projeto: “Ferramentas pedagógicas como recurso para o ensino da história das artes Visuais”, trabalhamos com estudantes do Ensino Médio integral, 1º, 2º e 3º ano, sendo 15 estudantes do primeiro ano, 10 segundo ano e 10 do terceiro ano, de 15 a 17 anos, totalizando 35 estudantes, nesse sentido, nossa intervenção pedagógica teve início em 19 de fevereiro e finalização em 17 de maio de 2024.

No início do bimestre, procuramos entender as expectativas dos estudantes em relação ao tema que trabalharemos, seus anseios em relação às atividades que foram produzidas por eles, levando em consideração as peculiaridades individuais dos estudantes, nosso curso teve 10 aulas, no decorrer do período acima, portanto as atividades propostas aconteceram seguindo o planejamento que segue:

Tabela 1 – Cronograma de atividades (2024)

Data	Aula	Atividade
19 a 23 de fevereiro de 2024	Aula 1	Pesquisa, análise e estudo das questões de Artes do ENEM que serão base para os temas selecionados.
26 a 29 de fevereiro de 2024	Aula 2	Analisar exemplos de Mapas Mentais que já foram produzidos por outras pessoas.
04 a 08 de março de 2024	Aula 3	Analisar exemplos de Histórias em Quadrinhos que já foram produzidos por outras pessoas.
11 a 15 de março de 2024	Aula 4	Produção de Mapas Mentais de forma manual pelos estudantes.
18 a 22 de março de 2024	Aula 5	Produção de Mapas Mentais de forma manual pelos estudantes.
25 a 28 de março de 2024	Aula 6	Roda de conversa com apresentação dos Mapas Mentais produzidos nas aulas.
01 a 05 de abril de 2024	Aula 7	Estudo e análise de Histórias em Quadrinhos já produzidas, utilizando aplicativos ou de forma manual.
08 a 12 de abril de 2024	Aula 8	Produção de Histórias em Quadrinhos pelos estudantes, utilizando os temas selecionados, de forma manual.
06 a 10 de maio de 2024	Aula 9	Roda de conversa com apresentação das Histórias em Quadrinhos produzidas pelos estudantes.
13 a 17 de maio de 2024	Aula 10	Roda de conversa com apresentação das Histórias em Quadrinhos produzidas pelos estudantes

Fonte: Elaboração própria (2024).

Legenda: Cronograma de dez encontros realizados entre fevereiro e maio de 2024, com estudantes do Ensino Médio Integral, visando à implementação de ferramentas pedagógicas (mapas mentais e histórias em quadrinhos) para o ensino de História das Artes Visuais.

3.1 Análise de Mapas Mentais e HQs feito por Terceiros

Na primeira aula do módulo, aula 1, foi conduzida uma atividade focada na pesquisa, análise e estudo de questões de História das Artes Visuais, utilizando como base os conteúdos cobrados no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). A escolha dos períodos artísticos específicos — Renascimento Cultural (ENEM 2011), Barroco Europeu (ENEM 2021), Barroco Brasileiro (ENEM 2018), Vanguardas Europeias (ENEM 2012), Modernismo Brasileiro (ENEM 2005), Patrimônio Histórico e Artístico Material e Imaterial (ENEM 2012), e Arte Afro-Brasileira e Indígena (ENEM 2021) — foi fundamentada tanto na relevância histórica quanto na presença desses temas na matriz de referência do ENEM.

A metodologia incluiu a divisão dos estudantes em grupos, cada um responsável por pesquisar e analisar um período artístico específico, utilizando o livro 'História da Arte' de Gombrich (2009) como referência. Essa abordagem incluiu uma visão detalhada em contextos históricos e artísticos, promovendo uma análise crítica das transformações e influências de cada período na produção artística. As questões utilizadas para a análise podem ser vistas no Anexo 1.

Durante a atividade, foram formados cinco grupos de estudo, cada um com sete estudantes – abrangendo todos os estudantes do projeto dos três anos do ensino médio – que exploraram as questões do ENEM referentes ao período artístico designado, debatendo os principais conceitos e contextos históricos.

Por exemplo, um estudante do primeiro ano ressaltou como as questões relacionadas ao Renascimento o ajudaram a compreender a influência da ciência na transformação das artes; um estudante do segundo ano destacou que o estudo do período Barroco o possibilitou identificar as fortes relações entre arte e religião, bem como os reflexos dos conflitos sociais da época; já um estudante do terceiro ano enfatizou a importância de analisar criticamente a apropriação do patrimônio artístico no tempo e no espaço, demonstrando uma compreensão mais profunda da intersecção entre arte, identidade étnica e movimentos sociais.

Essa análise crítica foi essencial para entender como a arte se entrelaça com outros aspectos sociais e culturais. Além disso, a atividade evidenciada, conforme preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a importância de desenvolver uma perspectiva histórica e crítica, permitindo aos estudantes visualizarem a recorrência do conteúdo de História das Artes Visuais no ENEM. Dessa forma, os estudantes aprofundaram seus conhecimentos sobre os períodos artísticos e aprimoraram habilidades de pesquisa, análise crítica e interpretação, essenciais para uma formação integral e cidadã.

Nas aulas 2 e 3, dedicamos esforços para aprofundar e expandir o entendimento dos estudantes participantes de nossa pesquisa sobre os conceitos e aplicações práticas relacionadas aos Mapas Mentais e Histórias em Quadrinhos (HQs). Esta etapa do estudo envolveu a apresentação e análise de exemplos destacados dessas ferramentas visuais, conforme visto na imagem 3, com o objetivo de servir como inspiração e modelo para os estudantes. A seleção desses exemplos foi cuidadosamente feita para ilustrar a diversidade e potencial

de aplicação dessas ferramentas no campo das Artes, um dos principais temas abordados ao longo da nossa investigação.

Ao introduzir os estudantes a essas representações visuais, buscamos familiarizá-los com as técnicas envolvidas, além de estimular a criatividade e a aplicação desses conceitos nos seus próprios projetos artísticos. A escolha por destacar trabalhos previamente realizados por outros indivíduos visou mostrar a possibilidade dessas ferramentas em transmitir informações de maneira simplificada e atraente, incentivando os estudantes a explorarem novas formas de aprendizagem e expressão dentro do amplo espectro da História das Artes Visuais.

Essa abordagem pedagógica teve como fundamento a ideia de que, ao visualizar e analisar trabalhos exemplares, os estudantes podem adquirir uma compreensão mais efetiva sobre como os Mapas Mentais e HQs que foram empregados para a representação de ideias, conceitos e narrativas. Além disso, o objetivo foi que essa experiência contribuísse para o desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas, essenciais para a apreciação e criação artística.

Sendo assim na aula 2, trabalhamos os conceitos, aplicações e exemplos sobre os Mapas Mentais finalizando a aula com uma oficina de elaboração de mapas mentais, levamos em consideração os estudos de Buzan (2019) que é o principal nome responsável por utilizar essa ferramenta pedagógica como aliado no processo de aprendizagem.

Dessa forma, um mapa mental, conforme descrito por Tony Buzan (2019) é uma técnica gráfica poderosa que desbloqueia o potencial do cérebro ao utilizar um espectro completo de habilidades corticais - como palavra, imagem, número, lógica, ritmo, cor e consciência espacial - de maneira singularmente eficaz. Esta ferramenta permite uma exploração livre das vastas extensões do cérebro e pode ser aplicada em todos os aspectos da vida para melhorar a aprendizagem e o pensamento claro, aumentando assim o desempenho humano

Sendo assim, trazemos para estudantes como podemos criar um mapa mental, seguindo os passos propostos por Buzan:

Como é o Mapeamento Mental na prática?
Vamos começar fazendo um Mapa Mental básico.

PARA COMEÇAR

Você vai precisar de:

✓ Uma folha grande de papel branco.

- ✓ Um conjunto de canetas ou lápis coloridos.
- ✓ Um cérebro.
- ✓ Mente aberta.
- ✓ Imaginação.
- ✓ Um tema que você queira explorar.

Um bom Mapa Mental tem três características:

1. Uma imagem central que resuma o tema principal considerado. Se você está usando o Mapa Mental para planejar um projeto, por exemplo, pode colocar no centro o desenho de uma pasta. Não é preciso habilidade artística especial para criar um bom Mapa Mental.
2. Ramificações grossas que se irradiam da imagem central. Essas ramificações representam os temas fundamentais relacionados ao assunto principal e cada uma delas é representada por uma cor diferente. Das ramificações, por sua vez, brotam ramificações subsidiárias – galhos, se quiser, na forma de ramificações de segundo e terceiro níveis – que se relacionam com outros temas associados.
2. Uma única imagem ou palavra-chave é colocada em cada ramificação (Ramo) (p.25)

Na sequência da exposição teórica, apresentamos aos estudantes uma oficina sobre a criação de Mapas Mentais, ilustrando com exemplos práticos.

Na nossa exposição pontuamos que os mapas mentais são ferramentas que facilitam a aprendizagem, pois trabalha com a visualização, possibilidade mostrar vários tópicos ao mesmo tempo de forma resumida, trabalha com a estimulação cerebral, estimulando a capacidade de retenção de informações, além da organização estrutural que contribuir para o estudante lembrar das informações trabalhadas.

No decorrer da aula dois, tivemos a oportunidade única de orientar os estudantes sobre o uso dos mapas mentais no estudo da História das Artes Visuais. Demonstramos como essa ferramenta pode elucidar as características definidoras de um movimento, as dinâmicas entre os artistas e o contexto histórico abrangente do período analisado.

Aprofundando-se nas contribuições acadêmicas, destacamos figuras cujos trabalhos enriquecem nossa compreensão e aplicação de mapas mentais no âmbito da História das artes visuais

Joy H. Paul Guilford (1950) é outra figura de destaque, conhecido por sua teoria sobre as "Quatro Abordagens para a Criatividade"⁹ que desafia as

⁹ Guilford (1897–1987) criticou em 1950 a falta de pesquisa sobre criatividade na psicologia e propôs avaliá-la em múltiplas dimensões cognitivas (fluência, originalidade, flexibilidade e elaboração). Sua visão integradora influenciou estudos que abrangem indivíduo, processos

percepções tradicionais de inteligência, sugerindo que a criatividade deve ser vista como uma dimensão fundamental do intelecto humano. Suas ideias oferecem uma base teórica sólida para a implementação de mapas mentais como ferramentas de pensamento criativo, particularmente úteis na análise de movimentos artísticos e na geração de novas ideias.

Betty Edwards (1979) contribuiu significativamente com sua obra "Desenhando com o Lado Direito do Cérebro"¹⁰, enfatizando como o desbloqueio da capacidade artística pode ser alcançado por meio da compreensão e aplicação de conceitos de percepção visual. Essa abordagem ressoou com o uso de mapas mentais ao encorajar uma visão mais holística e integrada, que é essencial para a captura das nuances de movimentos artísticos e suas expressões.

Por fim, Amy Herman (2016), com "A Arte da Percepção"¹¹, apresentou uma metodologia para aprimorar a observação e interpretação de informações visuais, habilidades essenciais na análise artística. Seu trabalho sugeriu que a compreensão aprofundada dos elementos visuais pode ser enriquecida pelo uso estratégico de mapas mentais, facilitando a organização de dados visuais complexos de maneira acessível e *insight*.

As contribuições desses acadêmicos foram fundamentais para nossa prática educacional. Eles não só apoiam o uso de mapas mentais como uma ferramenta pedagógica, eles inspiram uma abordagem integrada e criativa ao estudo das artes visuais.

Finalizamos a aula, com o nosso grupo focal, apresentando aos estudantes um mapa mental centrado nas Vanguardas Artísticas, conforme ilustrado na imagem 3. Este caso particular destaca a simplicidade dos métodos

mentais, produtos criativos e contexto ambiental. Referência: GUILFORD, Joy Paul. *Creativity*. American Psychologist, v. 5, n. 9, p. 444–454, 1950.

¹⁰ Betty Edwards (1926–) desenvolveu em *Desenhando com o Lado Direito do Cérebro* (1979) um método para ativar a percepção visual do hemisfério direito, ensinando o aprendiz a observar proporções e formas sem análise lógica, despertando a confiança artística. Sua abordagem fundamenta o uso de mapas mentais ao estimular uma visão holística e integrada. Referência: EDWARDS, Betty. *Drawing on the Right Side of the Brain*. Los Angeles: Tarcher, 1979.

¹¹ Amy Herman (1973–), em *The Art of Perception* (2016), apresenta técnicas para aprimorar a observação e interpretação de informações visuais, usando exemplos de obras de arte para treinar profissionais a “ver o que importa”. Esse método complementa os mapas mentais ao organizar dados visuais complexos de forma acessível e reflexiva. Referência: HERMAN, Amy. *The Art of Perception: Memoirs of a Life in the Law*. New York: Henry Holt and Co., 2016.

de Buzan (2019) na educação em História das Artes Visuais para estudantes do Ensino Médio. Demonstrando-se que é possível organizar saberes artísticos de maneira visualmente compreensível, combinando elementos de linguagem verbal e não verbal.

Figura 3-Exemplo de Mapa Mental



Fonte: Análise de exemplos de Mapas Mentais que já foram produzidos por outras pessoas em 26 de fevereiro e finalização em 29 de fevereiro de 2024. Acervo do autor.

Ao final da atividade, os estudantes compartilharam suas experiências de forma articulada. Um estudante do primeiro ano contou que a experiência despertou seu interesse pela organização visual do conhecimento, tendo a possibilidade de realizar configurações entre as ideias de maneira clara e intuitiva. Já um estudante do segundo ano afirmou que a prática dos mapas

mentais tem a possibilidade de facilitar a compreensão dos contextos históricos e artísticos, podendo ter a possibilidade de tornar o aprendizado em uma experiência dinâmica e interativa. Por sua vez, um estudante do terceiro ano ressaltou que a atividade pode colaborar para o desenvolvimento de uma visão crítica e analítica, aspecto que ele considera fundamental para sua formação acadêmica e cidadã.

Durante a atividade, os diálogos espontâneos entre os estudantes permitiram identificar contribuições significativas acerca do uso dos mapas mentais, ou seja, por meio das conversas entre os estudantes e professor, podemos visualizar que essas interações favoreceram uma compreensão das experiências dos estudantes, evidenciando como a ferramenta enriquece o processo de aprendizagem, portanto ao organizar visualmente o conhecimento e estimular a reflexão crítica.

Na aula 3 exploramos os conceitos de Histórias em Quadrinhos (HQs) e sua aplicabilidade em nosso projeto como recurso pedagógico de apoio ao ensino e à aprendizagem. Esta abordagem se alinha com o propósito de fomentar a interação dos estudantes com os conteúdos de História das Artes Visuais, empregando a linguagem dos quadrinhos como meio de apresentação.

A utilização de HQs na sala de aula enriqueceu a compreensão e análise literária e motivou os estudantes por meio de textos que ressoam com seus interesses e identidades, resultando em uma maior exposição a novas palavras, aquisição de vocabulário e uso frequente de estratégias de leitura.

Durante a aula, apresentamos aos estudantes alguns exemplos de Histórias em Quadrinhos (HQs) como uma forma de incentivar a criatividade. Observamos que os estudantes demonstraram uma aceitação significativa dessa abordagem, expressando que, apesar de as HQs frequentemente serem consideradas uma narrativa infantil, elas podem sim contribuir para o aprendizado. Isso foi evidenciado em seus próprios relatos, capítulos subsequentes, onde destacaram como as HQs colaboram com o processo criativo e educacional.

Na imagem de número quatro, apresentamos uma maneira de incentivar os estudantes a mergulhar na criação de suas próprias histórias em quadrinhos. Aqui, fundimos a simpatia dos personagens da Turma da Mônica, de Mauricio

de Sousa¹², com os ricos detalhes do Barroco Brasileiro, focalizando a figura histórica de Antônio Francisco Lisboa¹³, mais conhecido como Aleijadinho.

A narrativa verbal e visual dessa HQ mergulha na biografia deste artista, cuja vida foi marcada por uma enfermidade, comprometendo suas mãos, pés e visão. A natureza exata da doença permanece um mistério, mas suspeita-se de hanseníase, que compromete a pele e pode causar a paralisia dos membros.

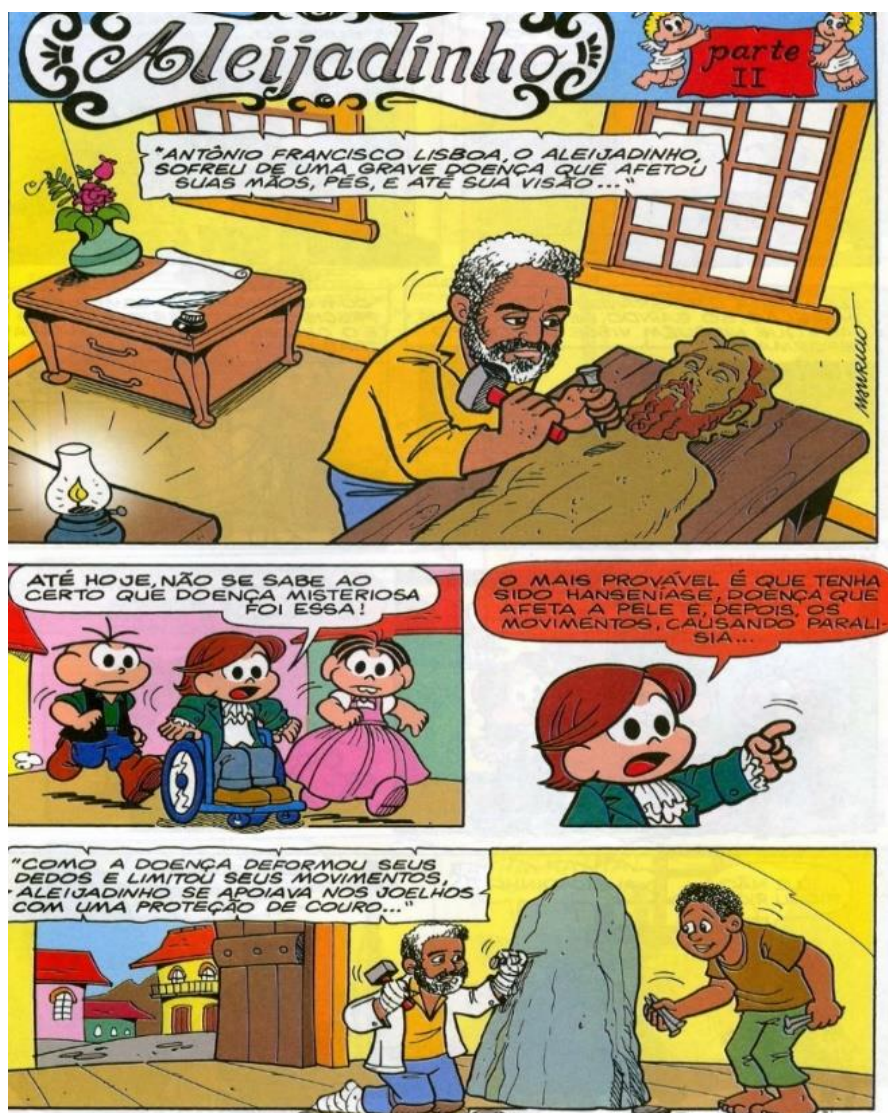
Confrontado com esses desafios, Aleijadinho fez dos seus obstáculos um palco para a sua arte. Com joelhos envoltos em couro, ele encontrou uma nova forma de expressar sua destreza artística. As cenas ilustradas nos quadrinhos capturam a essência de sua dedicação, enquanto ele habilmente dá vida a uma obra-prima, simbolizando a resiliência humana. Este personagem se destacou como uma fonte de inspiração, um testamento de que o espírito criativo pode florescer contra todas as adversidades, deixando um rastro de influência cultural e histórica que ecoa através dos tempos.

Utilizamos esses quadrinhos de Mauricio de Sousa na oficina de produção de quadrinhos, integrando os conteúdos de História das Artes Visuais propostos. Em uma aula expositiva, demonstramos como é possível combinar um gênero frequentemente considerado infantil com narrativas e conceitos da História das Artes Visuais. Dessa forma, apresentamos o conteúdo do Ensino Médio de maneira lúdica.

¹² A “Turma da Mônica” é uma série de quadrinhos criada por Maurício de Sousa em 1959, que se tornou marco da cultura pop brasileira ao combinar humor e crítica social por meio de personagens como Mônica e Cebolinha. BOTELHO, Paulo Roberto; MATEUS, Liza. *Translating Satire in Mafalda and A Turma da Mônica. Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, v. 14, n. 3, p. 215–230, 2014.

¹³ Antônio Francisco Lisboa, conhecido como Aleijadinho (c. 1738–1814), foi o principal escultor e arquiteto barroco colonial do Brasil, cujas obras em pedra-sabão em Minas Gerais (notadamente no Santuário de Bom Jesus de Matosinhos, em Congonhas) são referências essenciais do barroco mineiro. Referência: AMMANN, Laura S. Aleijadinho’s Mestizo Architecture in Eighteenth-Century Brazil. *Arts*, v. 12, n. 5, art. 214, 2023

Figura 4-Antônio Francisco Lisboa



Fonte: SOUSA, Maurício. Turma da Mônica. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/153168375/saiba-mais-039-aleijadinho-1>. Acesso em: 04 jun. 2024.

Portanto, a utilização das histórias em quadrinhos em nosso projeto serviu como uma ponte entre a teoria e a prática na História das Artes Visuais, proporcionando aos estudantes uma plataforma dinâmica para expressar criativamente seus entendimentos e interpretações.

Essa fase da pesquisa reforçou o conhecimento teórico dos participantes sobre essas ferramentas visuais, e propôs um desafio prático, incentivando-os a aplicar o que aprenderam em suas próprias criações artísticas. O objetivo final foi que, por meio desses conhecimentos, os estudantes possam enriquecer sua

expressão artística e contribuir com sua aprendizagem de formar mais dinâmica e criativa.

Ao término da aula, os depoimentos dos estudantes revelaram perspectivas multifacetadas e enriquecedoras sobre o processo de aprendizagem. Um estudante do primeiro ano relatou que a incorporação dos quadrinhos em sala de aula propiciou uma renovação em seu entusiasmo acadêmico, ampliando sua percepção acerca da riqueza inerente à narrativa visual e de sua inter-relação com a história da arte.

Em paralelo, um estudante do segundo ano enfatizou que a metodologia adotada facilitou a compreensão dos conceitos abordados, promovendo uma aproximação prática dos conteúdos históricos e artísticos. Já um estudante do terceiro ano destacou que a experiência foi crucial para o desenvolvimento de uma visão crítica, permitindo-lhe integrar, os saberes teóricos e práticos e, assim, consolidar seu entendimento acerca da importância da expressão artística na formação cultural e cidadã.

3.2 Reflexões e Linhas: Explorando a História das Artes Visuais por meio de Mapas Mentais

Alcançamos um momento crucial em nossa pesquisa, onde os estudantes tiveram a oportunidade de criar Mapas Mentais, uma ferramenta colaborativa na assimilação de conteúdo. Optando pela simplicidade de criação, os estudantes escolheram desenvolver os mapas de forma manual. Esta escolha não foi aleatória; reflete uma compreensão das vantagens do aprendizado ativo.

Além disso, para alcançar essa etapa, realizamos um estudo prévio dos conteúdos propostos e organizamos uma oficina de produção de mapas mentais, com os 35 estudantes. Durante a oficina, fornecemos o arcabouço teórico para a realização de um bom mapa mental, na aula dois, de acordo com os estudos de Buzan, seguindo o cronograma de aula previstos.

Para preservar a identidade dos estudantes e garantir sua privacidade, optamos por identificá-los com letras. Essa abordagem permitiu que possamos analisar e compartilhar suas contribuições sem comprometer a individualidade

de cada participante. Além disso, o uso de letras facilita a leitura e a comparação dos relatos, promovendo uma discussão segura sobre os dados coletados.

Os Mapas Mentais, ao serem produzidos manualmente, ofereceram aos estudantes uma forma engajada de interação com o material de estudo. Segundo relatos do estudante “A” do terceiro ano, “esta metodologia facilitou a retenção de conhecimentos de longo prazo, como também melhorou significativamente a compreensão dos conteúdos”. O ato de desenhar e organizar visualmente as informações promoveu uma ligação com o material estudado, permitindo que os estudantes vejam as relações entre diferentes conceitos.

Além disso, o processo de leitura, escrita e desenho envolvido na criação dos mapas mentais estimula diversas áreas do cérebro”, de acordo com o estudante “A”, do primeiro ano. Esta abordagem multimodal de aprendizagem pode aumentar a capacidade cerebral de processar e reter informações, pois cada ação reforça o conceito aprendido de uma forma diferente. O envolvimento ativo por meio desses processos cognitivos pode melhorar a memorização e a recuperação das informações.

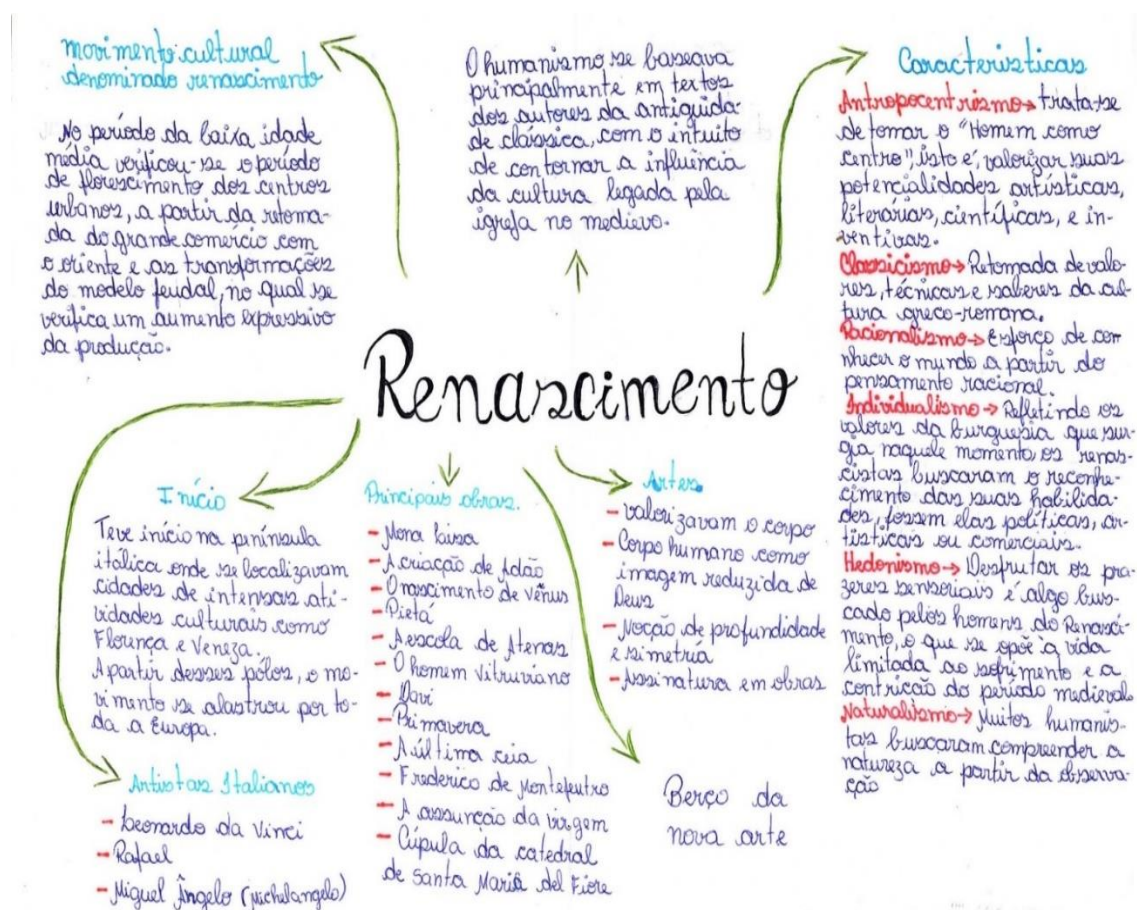
A fluidez com que os conhecimentos são integrados por meio dos mapas mentais também é colaborativo para o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas. Ao visualizar como as ideias se conectam, os estudantes foram capazes de visualizar planificação de um texto inicialmente em uma rede de informações, de acordo com seus relatos e explicações dos trabalhos.

Vamos, portanto, explorar alguns exemplos desses mapas mentais produzidos pelos estudantes. Esses exemplos ilustram o sucesso da técnica em melhorar o aprendizado e destacaram o potencial dos estudantes para aplicar os conhecimentos adquiridos na realização das atividades propostas.

Esta análise evidenciou que os mapas mentais são uma ferramenta de aprendizado colaborativas, passível de aprimoramento para melhorar os benefícios educacionais. Optamos por estes trabalhos porque eles sintetizam o conteúdo de forma clara, além de ser visualmente funcional, facilitando a compreensão dos conceitos abordados. A partir da aula “5”, iniciamos a análise de um mapa mental sobre o Renascimento Artístico – conforme registrado na

imagem 5 – produzido pelo estudante "B" do primeiro ano após as aulas teóricas com exemplificações. Esse trabalho se destaca por sua organização na realização, pois integra de maneira harmoniosa a síntese do conteúdo e a apresentação visual.

Figura 5-Renascimento Artístico



Fonte: Mapa mental produzido por estudante do primeiro ano. Acervo do autor, 2024.

Podemos observar no mapa mental do Renascimento, detalha o período como uma época de rejeição do feudalismo e avanço na produção, impulsionado por fatores como a invenção da prensa e o poder de famílias influentes, como os Medici. Ele ressaltou a importância do humanismo, que buscava resgatar os valores clássicos e o antropocentrismo, marcando uma era em que o homem se torna o centro do universo. Artisticamente, houve uma evolução significativa com a valorização do realismo e técnicas como a perspectiva. As artes e a arquitetura

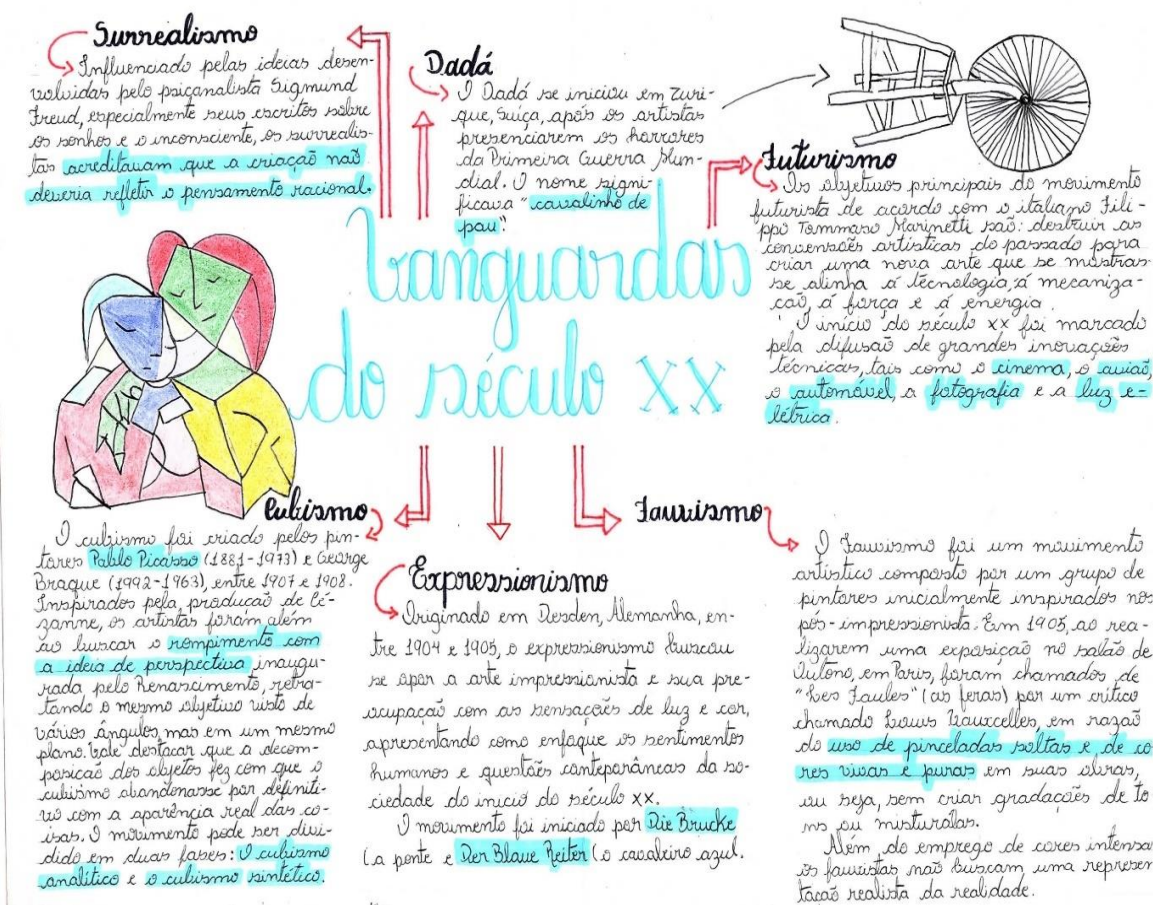
refletiram essa nova visão de mundo, com a catedral de Santa Maria del Fiore como um exemplo notável.

Podemos observar que o mapa mental é colorido, organizado e apresenta um fluxo lógico de informações. Cada seção é claramente identificada e relacionada com outras partes do diagrama, facilitando a compreensão das conexões entre os vários elementos do Renascimento. O estudante usou setas para indicar as relações entre os conceitos, ajudando a guiar o observador por meio do mapa mental de maneira intuitiva, portanto colaborando para a retenção de informações e conhecimentos estudados.

Sendo assim, o estudante o estudante “B” do primeiro ano relatou: “fazer esse mapa mental foi muito importante para o meu aprendizado, ajudou a organizar as informações e ver as ligações entre os conceitos do Renascimento de forma organizada e visual”.

A seguir, ainda na aula” 4”, apresentamos um panorama das Vanguardas Artísticas, imagem 6, por meio de um mapa mental produzido pelo estudante “C” do terceiro ano, que correntes inovadoras que desafiaram as concepções tradicionais de arte no início do século XX. O mapa mental a seguir ilustra essas vanguardas, destacando seus principais conceitos e influências.

O Surrealismo, com sua ênfase no inconsciente e nos sonhos, o Cubismo que quebrou a perspectiva única do Renascimento, o Dadaísmo que rejeitou a arte tradicional, o Futurismo que celebrou a era da máquina, o Expressionismo que colocou os sentimentos humanos no centro da expressão artística, e o Fauvismo que trouxe uma explosão de cores e pinceladas expressivas. Cada movimento é apresentado de forma visualmente organizada, permitindo uma compreensão clara da evolução e inter-relação entre essas escolas de pensamento.

Figura 6-Vanguardas Artísticas¹⁴

Fonte: Mapa mental produzido por estudo do terceiro ano. Acervo do autor, 2024.

O Mapa Mental, acima, traz o panorama artístico que foi marcado pelo surgimento das Vanguardas, correntes inovadoras que desafiavam a concepção tradicional de arte. O Surrealismo, com sua ênfase no inconsciente e nos sonhos, opôs-se ao domínio da lógica e da razão, influenciado pelas ideias de Freud. O Cubismo, liderado por Picasso e Braque, quebrou a perspectiva única herdada do Renascimento, representando objetos simultaneamente de várias vistas.

O Dadaísmo, nascido do caos pós-guerra, rejeitou a arte tradicional com suas obras antiarte e aleatórias. O Futurismo italiano celebrou a nova era da máquina, valorizando a velocidade e o progresso tecnológico. Na Alemanha, o Expressionismo nasceu como uma reação ao Impressionismo, colocando os sentimentos e as experiências humanas no centro da expressão artística.

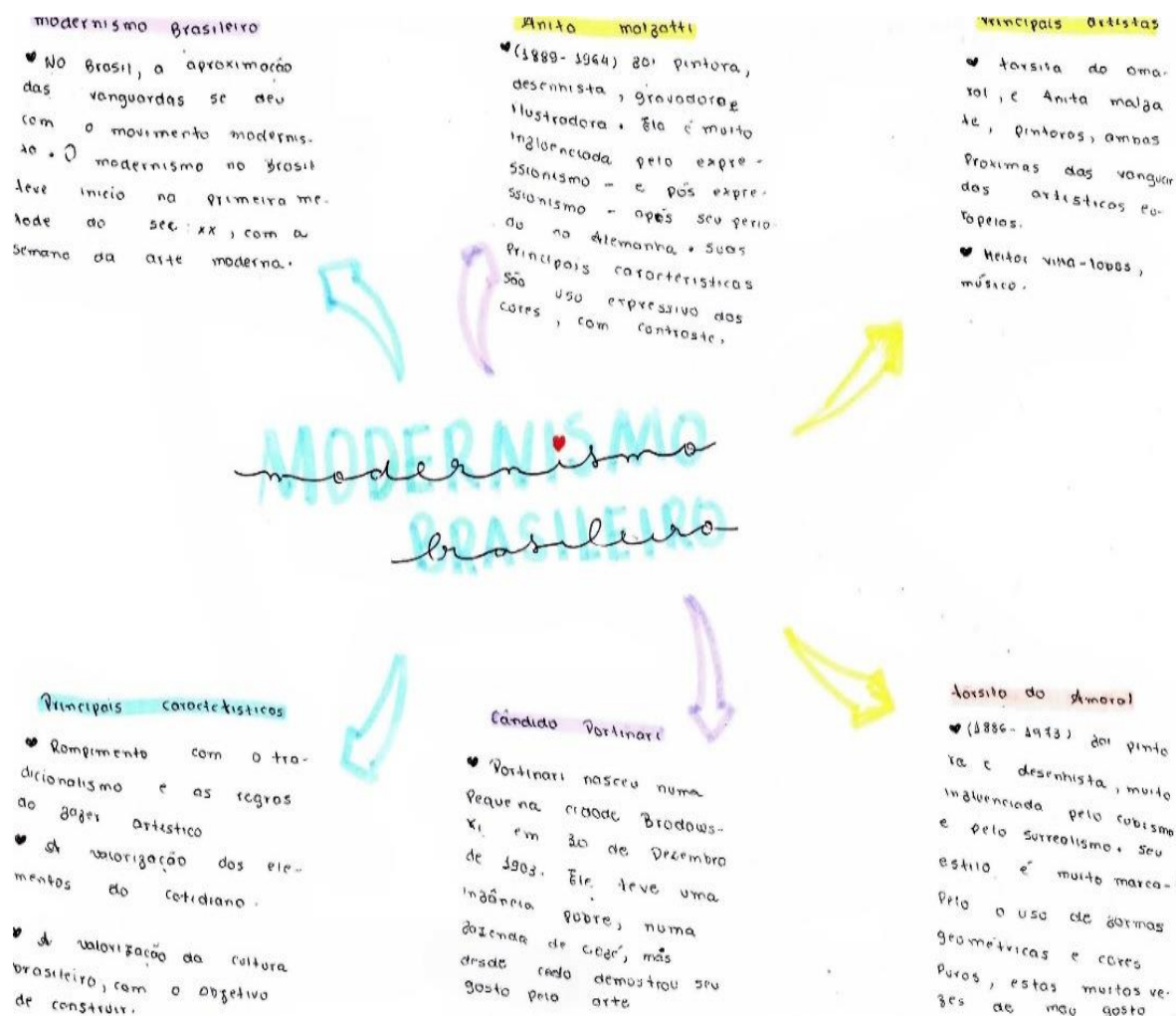
¹⁴ Para uma melhor leitura do mapa mental, amplie a página até 140%.

Por fim, o Fauvismo trouxe ao mundo uma explosão de cores vivas e pinceladas expressivas, em uma busca por uma representação mais instintiva da realidade, sendo assim, o mapa é colorido e organizado de forma a apresentar uma linha do tempo visual que conecta os movimentos. As setas sugerem uma progressão ou evolução entre as escolas de pensamento, mostrando como um movimento muitas vezes reage ou se desenvolve a partir do anterior.

Segundo relato do estudante “C” do terceiro ano "realizar esse mapa mental foi contribuiu para o meu aprendizado. Ele me ajudou a organizar as informações de uma forma que faz sentido para mim, e a visualizar as interações entre os diferentes movimentos artísticos. Usar cores, linhas ou setas tornou o processo de estudo mais interessante e me ajudou a lembrar melhor dos detalhes.

Criar o mapa mental me fez entender melhor como cada vanguarda se relaciona a partir das outras, o que facilitou muito a compreensão do conteúdo. Foi uma maneira prática e dinâmica de aprender, e acho que isso realmente contribuiu para fixar o conhecimento de uma forma mais eficaz.

Dando prosseguimento aos nossos encontros, chegamos à aula 5, onde apresentamos mais exemplos de mapas mentais produzidos pelos estudantes. Nesta aula, analisamos um mapa mental criado pelo estudante "D" do terceiro ano sobre o modernismo brasileiro. Além disso, discutimos as contribuições dessa produção para o seu aprendizado, incluindo a fala do próprio estudante sobre suas percepções e avanços.

Figura 7-Modernismo Brasileiro¹⁵

Fonte: Mapa mental produzido por estudo do terceiro ano. Acervo do autor, 2024. Acervo do autor, 2024.

Como podemos observar esse mapa mental explora o Modernismo Brasileiro, um movimento artístico e literário significativo. Ele destacou a aproximação das vanguardas europeias com o modernismo e marcou o início do movimento na primeira metade do século XX com a Semana de Arte Moderna. Foi pontuado pelos estudantes, os artistas e figuras centrais do modernismo brasileiro: Anita Malfatti, reconhecida por seu estilo expressivo pós-impressionista; Cândido Portinari, famoso por retratar aspectos da vida brasileira; Heitor Villa-Lobos, um compositor que valorizava a cultura brasileira; e Di Cavalcanti, que celebrava o povo e a cultura brasileira em sua obra.

¹⁵ Para uma melhor leitura do mapa mental, amplie a página até 180%.

O mapa mental também apontou as principais características do movimento, como o rompimento com o passado, a valorização da cultura brasileira e a incorporação de elementos cotidianos na arte, além da estrutura do mapa mental ser centralizada, com o tema "Modernismo Brasileiro" no centro, e setas que se estendem para informações específicas sobre artistas e características do movimento. Cada seta leva a um bloco de texto ou a uma imagem que sintetiza um conceito-chave, permitindo uma visão rápida e clara das ideias associadas ao modernismo no Brasil, com isso contribuindo com o processo de aprendizagem e fixação do conhecimento estudado.

Sendo assim, o estudante "D" do terceiro ano relatou que: "produzir esse mapa mental sobre o Modernismo Brasileiro foi superimportante para mim. Ajudou a organizar as ideias de uma maneira que ficou bem mais fácil entender tudo. Com as cores, as linhas, ficou muito mais interessante e ajudou a lembrar dos detalhes".

Ele ainda relatou: "Montar o mapa me fez ver como cada artista e característica estão ligados, o que foi importante para entender o movimento. Essa ferramenta realmente ajudou a fixar o conteúdo de uma forma mais legal"

Diante disso, na aula 6, chegamos ao final dessa sessão do nosso projeto, com a culminância das apresentações dos Mapas Mentais, conforme ilustrado na imagem 08. Este evento marcou a exposição dos trabalhos criados pelos estudantes, proporcionando-lhes uma oportunidade valiosa para compartilhar suas experiências com essa importante ferramenta pedagógica.

Através da teoria e prática, eles demonstraram como os mapas mentais facilitam a aprendizagem e a organização dos conteúdos estudados em História das Artes Visuais. Segundo relatos dos estudantes, esses mapas se revelaram uma ferramenta extremamente colaborativa e eficaz para a internalização de conceitos complexos e que geralmente são de difícil memorização. Este processo reforçou o conhecimento adquirido e estimulou a interação e o debate entre os participantes, fortalecendo o ambiente de aprendizado coletivo.

Figura 08-Culminância Mapas Mentais



Fonte: Moldura de 4 fotos tiradas no dia 28 de março dos estudantes participante da pesquisa, 2024.

Diante do exposto compreendemos que aplicação dos mapas mentais ao ensino de História das Artes Visuais revelou-se uma estratégia pedagógica importante, capaz de integrar teoria e prática. Conforme delineado no cronograma da página 32, as dez aulas planejadas possibilitaram uma progressão didática que culminou na criação de mapas mentais de maneira manual, evidenciando as vantagens do aprendizado ativo e colaborativo.

Durante esse período, 35 estudantes participaram das atividades, apresentando respostas diversas que enriqueceram o processo investigativo. A maioria dos estudantes demonstrou engajamento e executou as propostas com entusiasmo, evidenciando uma compreensão dos conteúdos por meio da organização visual das informações.

Apesar de um grupo minoritário, cerca de 4 estudantes, terem enfrentado desafios na representação gráfica dos conceitos, foi necessário implementar

intervenções pedagógicas para superar essas dificuldades. Essa abordagem incentivou os estudantes a realizarem as atividades propostas, mesmo aqueles que não se sentiam à vontade para desenhar ou que tinham uma caligrafia menos legível. Esses aspectos foram observados tanto durante as oficinas quanto nas atividades subsequentes, garantindo a participação efetiva de todos.

Os relatos dos estudantes reforçam o impacto desta metodologia: estudantes do primeiro ano relataram um despertar no interesse pela narrativa visual, percebendo os mapas mentais como uma ferramenta capaz de estruturar e conectar ideias de forma intuitiva; estudantes do segundo ano apontaram que a prática facilitou a assimilação dos conteúdos históricos e artísticos; enquanto estudantes do terceiro ano destacaram o papel dos mapas na promoção de uma visão crítica e integrada do conhecimento, contribuindo para a consolidação de suas habilidades analíticas.

Dessa forma, os mapas mentais favoreceram a internalização de conceitos, estimularam a criatividade e o debate entre os participantes, além de fortalecer o ambiente de aprendizagem coletiva. Este estudo demonstra que metodologias que combinam elementos visuais e interativos têm a capacidade de transformar a experiência educativa, servindo de base para futuras investigações e aperfeiçoamento das práticas pedagógicas no ensino de história das artes visuais.

3.3 Pontos e Linhas: Oficina de Quadrinhos sobre História das Artes Visuais

Ao nos aproximarmos do término de nosso projeto, levamos os estudantes, no total de 35, a participar de uma oficina dedicada à criação de quadrinhos. Esta atividade se propôs a ser uma imersão criativa nos vastos e diversos temas encontrados na história das Artes Visuais. Focamos no Renascimento Cultural, no Barroco, tanto europeu quanto brasileiro, nas Vanguardas Europeias e no Modernismo no Brasil. Além disso, os estudantes foram incentivados a refletir e incorporar em suas narrativas gráficas o patrimônio histórico e artístico do país, englobando os legados material e imaterial, e as expressivas artes afro-brasileiras e indígenas.

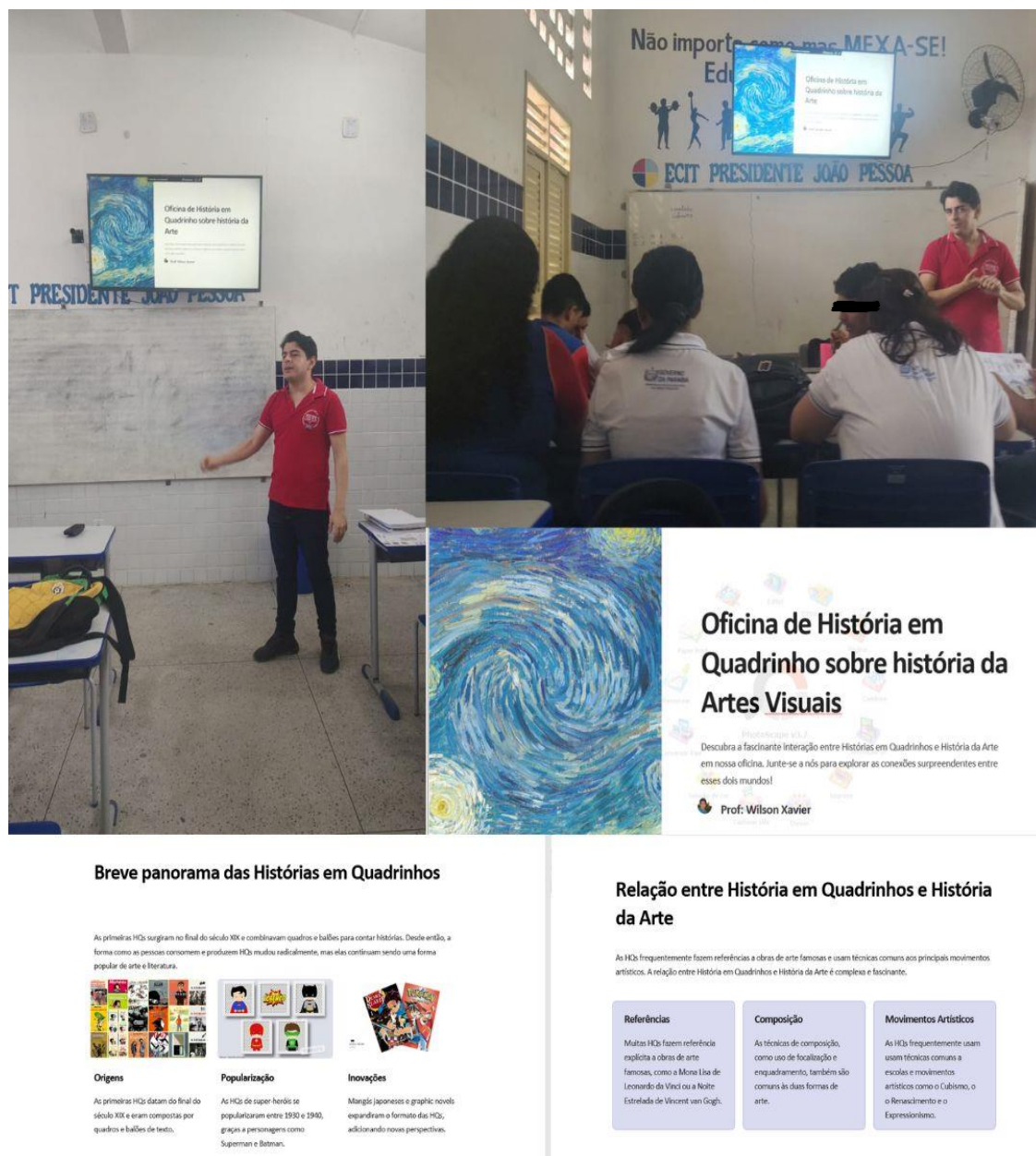
A culminância deste percurso criativo foi marcada por uma sessão de apresentação e análise crítica, na qual os quadrinhos produzidos se tornaram o foco de um diálogo reflexivo e construtivo. Esta troca de ideias ratificou os talentos emergentes de nossos estudantes e reafirmou o quadrinho como uma ferramenta pedagógica de educação e expressão cultural.

É com entusiasmo que compartilhamos agora as fotografias e as análises detalhadas dessas narrativas visuais, testemunhos do percurso de aprendizado e da habilidade artística dos estudantes envolvidos.

Diante disso, na aula “7”, dos nossos encontros pedagógicos, realizamos um estudo e análise sobre a produção de Histórias em Quadrinhos (HQs). Começamos com um panorama da História das Artes Visuais, destacando os principais movimentos artísticos. Exploramos como esses elementos históricos podem ser integrados às HQs, criando uma ligação entre a arte tradicional e a narrativa visual moderna.

Discutimos a relação entre as HQs e os movimentos artísticos, como as vanguardas, e analisamos como o Surrealismo, Cubismo e Dadaísmo influenciam a criação de quadrinhos. Os estudantes foram encorajados a incorporar essas influências em suas próprias produções.

Figura 09-Oficina de produção de Quadrinhos, aula 7, primeira parte.¹⁶



Breve panorama das Histórias em Quadrinhos

As primeiras HQs surgiram no final do século XIX e combinavam quadros e balões para contar histórias. Desde então, a forma como as pessoas consomem e produzem HQs mudou radicalmente, mas elas continuam sendo uma forma popular de arte e literatura.



Origens

As primeiras HQs datam do final do século XIX e eram compostas por quadros e balões de texto.



Popularização

As HQs de super-heróis se popularizaram entre 1930 e 1940, graças a personagens como Superman e Batman.



Inovações

Mangá japonês e graphic novels expandiram o formato das HQs, adicionando novas perspectivas.

Relação entre História em Quadrinhos e História da Arte

As HQs frequentemente fazem referências a obras de arte famosas e usam técnicas comuns aos principais movimentos artísticos. A relação entre História em Quadrinhos e História da Arte é complexa e fascinante.

Referências

Muitas HQs fazem referência explícita a obras de arte famosas, como a Mona Lisa de Leonardo da Vinci ou a Noite Estrelada de Vincent van Gogh.

Composição

As técnicas de composição, como uso de focalização e enquadramento, também são comuns às duas formas de arte.

Movimentos Artísticos

As HQs frequentemente usam técnicas comuns a escolas e movimentos artísticos como o Cubismo, o Renascimento e o Expressionismo.

Fonte: *Print screen* da apresentação voltada para oficina de História da Arte, com base em Gombrich (2009); layout elaborado por meio do Gamma App. Acervo do autor, 2024.

Neste compilado, imagem 09, orientamos os estudantes sobre as intersecções entre as histórias em quadrinhos e história das artes visuais. Exibimos alguns *slides* em realizamos cruzamento didático entre as narrativas gráficas dos quadrinhos e o estudo das artes visuais. Além de explicar com a

¹⁶ Para uma melhor leitura, amplie a página até 260%.

obra "Noite Estrelada (1888)" de Van Gogh¹⁷ oferece um vislumbre do diálogo entre a expressão artística pictórica e a forma sequencial dos quadrinhos.

Apresentamos um breve panorama histórico do quadrinho, sublinhando sua evolução e impacto cultural ao longo do tempo, além de realizamos um paralelos entre os métodos de composição em histórias em quadrinhos e os movimentos artísticos consagrados, como: o Cubismo e o Expressionismo, demonstrando a aplicabilidade dos conceitos artísticos na criação de narrativas gráficas, além do mais, incentivamos os estudantes a integrar teoria e criação artística, fomentando um diálogo interdisciplinar entre a história da arte e a narrativa visual contemporânea.

Figura 10-Oficina de produção de Quadrinhos, aula 7, segunda parte.¹⁸

Principais movimentos artísticos retratados em HQs

Os movimentos artísticos mais importantes da história da arte continuam a inspirar os artistas de HQs. Estes são alguns dos movimentos mais retratados em HQs.

Cubismo

A técnica de fragmentação da realidade do Cubismo é frequentemente usada em quadrinhos de super-heróis.

Romantismo

Os ideais de liberdade, individualidade e heroísmo típicos do Romantismo têm inspirado muitas histórias em quadrinhos.

Expressionismo

As técnicas de expressão e emoção do Expressionismo têm sido usadas em muitas histórias em quadrinhos para criar um clima de tensão e mistério.




Atividade prática: produção de uma HQ com base em um movimento artístico

Coloque as mãos na massa e crie sua própria HQ baseada em um movimento artístico. Com as dicas e inspiração certa, você pode ter uma obra-prima em suas mãos!



Materiais necessários

Canetas, papel, lápis e inspiração. Junte-se a nós e comece a criar!



Dicas para começar

Comece com o estilo de arte que você gosta mais. Pense em personagens, linhas e cores.



Pense na narrativa

Pense em como você vai contar a história, quais personagens, cenários e cenários são importantes.

Fonte: *Print screen* da apresentação voltada para oficina de História da Arte, com base em Gombrich (2009); layout elaborado por meio do Gamma App. Acervo do autor, 2024.

Nesta aula, ilustramos como certos movimentos artísticos podem ser capturados nas páginas de histórias em quadrinhos. Apresentamos movimentos como o Cubismo, com sua habilidade de quebrar a realidade em fragmentos, uma técnica que pode ser vista em HQs de super-heróis; o Romantismo, com

¹⁷ Vincent van Gogh (Zundert, 30 de março de 1853 – Auvers-sur-Oise, 29 de julho de 1890) foi um pintor pós-impressionista holandês reconhecido por suas pinceladas expressivas.

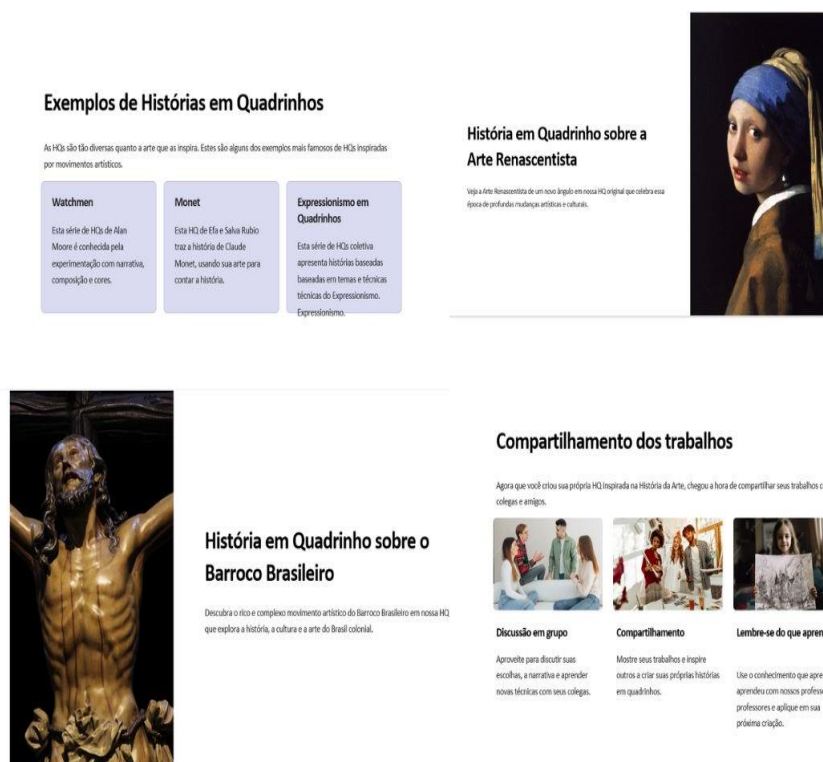
¹⁸ Para uma melhor leitura, amplie a página até 210%.

seus temas de liberdade e heroísmo que ecoam nas narrativas gráficas; e o Expressionismo, cujas estratégias de distorção emocional enriquecem quadrinhos com atmosferas carregadas e misteriosas.

O ponto alto da aula foi o desafio lançado aos estudantes: criar suas próprias histórias em quadrinhos, tirando inspiração de um desses estilos artísticos. Utilizamos "O Grito (1893)" de Edvard Munch¹⁹, ícone do Expressionismo, para incitar uma explosão criativa entre os estudantes. Com um leque de materiais à disposição – canetas, papéis, lápis de cor – e dicas práticas, incentivamos os estudantes a escolherem um movimento artístico do seu agrado para dar vida a personagens e enredos originais, sempre com atenção à construção de uma trama coesa. Esta oficina foi cuidadosamente planejada para mostrar aos estudantes como a arte pode ser um manancial de inspiração para as histórias em quadrinhos, encorajando uma simbiose entre o estudo artístico e a inventividade narrativa.

¹⁹ Edvard Munch (Løten, 12 de dezembro de 1863 – Oslo, 23 de janeiro de 1944) foi um pintor simbolista norueguês, precursor do expressionismo. Sua obra O Grito (1893) tornou-se ícone mundial da angústia humana, explorando cores vibrantes e traços distorcidos para expressar emoções profundas.

Figura 11-Oficina de produção de Quadrinhos, aula 7, última parte.²⁰



Fonte: *Print screen* da apresentação voltada para oficina de História da Arte, com base em Gombrich (2009); layout elaborado por meio do Gamma App. Acervo do autor, 2024.

Na última parte desta oficina didática, apresentamos uma coletânea de exemplos de histórias em quadrinhos, fictícias, que se inspiraram em marcos do legado artístico mundial. O slide intitulado "Exemplos de Histórias em Quadrinhos" exhibe obras como "Watchmen"²¹, que reverbera a complexidade cromática e narrativa, bem como propostas que evocam o Impressionismo de Monet e as sombras emocionais do Expressionismo. Essa escolha metodológica

²⁰ Para uma melhor leitura, amplie a página até 200%.

²¹ Watchmen é uma série limitada de quadrinhos (ou banda desenhada) criada por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, publicada originalmente em 12 edições mensais pela DC Comics entre 1986 e 1987.

destaca a interdisciplinaridade da arte sequencial e a sua capacidade de servir de catalisador para a apreciação histórico-artística.

Prosseguindo na interface entre a arte gráfica e a educação visual, nossa oficina sugeriu a inserção da estética renascentista e do dinamismo barroco no processo de criação dos quadrinhos. A representação icônica da "Moça com Brinco de Pérola (1665)²²" e a estátua do "Cristo Morto (1604)²³" são exemplos visuais oferecidos para ilustrar como os períodos artísticos podem ser transformados em narrativas visuais que dialogam com o passado. Esse entrelaçamento entre o visual clássico e a narrativa moderna encoraja os estudantes a explorarem e reinterpretar momentos cruciais da história da arte.

Já na primeira abordagem, houve uma mistura de empolgação e recepção. Alguns estudantes demonstraram entusiasmo imediato, como o estudante "A" do primeiro ano, que, antes mesmo de ouvir todas as orientações, já rabiscava no caderno: "Professor, eu posso fazer um personagem inspirado no Cubismo? Tipo... como se ele tivesse várias perspectivas ao mesmo tempo?"

Outros, no entanto, sentiram-se inseguros diante da proposta, como o estudante "B" do segundo ano, que comentou: "Eu não sei desenhar bem, e se meu quadrinho ficar ruim?" Essas falas evidenciaram a necessidade de criar um ambiente de acolhimento e incentivo, permitindo que cada estudante se sentisse confortável para explorar sua criatividade.

Durante a construção das histórias, os desafios foram se tornando oportunidades. Um dos momentos mais marcantes foi quando discutimos como as emoções podem ser representadas graficamente. Utilizando O Grito, de Munch²⁴, como referência, provocamos os estudantes a pensarem em como transmitir sentimentos em suas histórias. Foi então que o estudante "b" do terceiro ano, que até então se mantinha mais introspectivo, extraordinariamente

²² A Moça com o Brinco de Pérola, pintada por Johannes Vermeer em 1665, é considerada a obra-prima do artista e encontra-se em exibição no Mauritshuis, em Haia.

²³ Cristo da Expiração, também conhecido como "O Cachorro", de Francisco Ruiz Gijón, 1682. Trata-se de uma escultura em madeira entalhada e policromada, que está exposta na Basílica do Cristo da Expiração, em Sevilha.

²⁴ Edvard Munch (Løten, 12 de dezembro de 1863 – Oslo, 23 de janeiro de 1944) foi um pintor simbolista norueguês, precursor do expressionismo cuja obra "O Grito" (1893) se tornou ícone da angústia humana ao explorar cores vibrantes e traços distorcidos para expressar emoções intensas.

a mão e incidental: “Eu acho que meu personagem sente algo parecido... ele se sente preso em um mundo barulhento demais.”

Sua fala abriu espaço para uma conversa sobre como a arte pode ser um canal para expressar vivências pessoais, e isso fez com que outros estudantes também passassem a enxergar suas produções como algo além de um simples exercício acadêmico.

A presença dos movimentos artísticos nas produções foi sendo assimilada de diversas maneiras. Alguns estudantes incorporaram traços expressionistas para enfatizar contrastes e emoções, enquanto outros utilizaram o rigor geométrico do cubismo para compor cenários e personagens. O estudante “c” do segundo e o “h” do primeiro ano, que trabalharam juntos, decidiram transformar a estética renascentista em um cenário futurista, dizendo que “Se o Da Vinci vivesse hoje, ele talvez fosse feito de quadrinhos também.” Essas interpretações foram ensinadas como o aprendizado se deu de forma orgânica, relacionando o passado e o presente de maneira criativa.

Finalizando a oficina, enfatizando a importância do compartilhamento dos trabalhos criados pelos estudantes, incentivando a troca de ideias e *feedback* construtivo. O ato de compartilhar as criações pode solidificar o conhecimento adquirido e estabelecer um diálogo comunal, permitindo que experiências individuais se transformem em uma aprendizagem coletiva. Este ciclo de criação e reflexão coletiva foi crucial para o desenvolvimento de um pensamento crítico e uma compreensão mais profunda do papel da arte ao longo da história e na sociedade contemporânea.

A oficina de produção de histórias em quadrinhos se mostrou mais do que um exercício técnico sobre os movimentos artísticos e sua influência na narrativa gráfica. Tornou-se um espaço de experimentação, escuta e expressão, onde cada estudante poderia construir sua própria relação com a arte e suas possibilidades. Ao longo das aulas, foi possível perceber que, para além da teoria, a vivência prática trouxe desafios, descobertas e reflexões que superaram as expectativas iniciais do projeto.

3.4 Pontos e Linhas: produção de quadrinhos sobre História das Artes Visuais

Após a oficina, nas aulas “8 e 9”, os estudantes foram motivados a dar vida às suas próprias histórias em quadrinhos, construindo roteiros a partir das diretrizes e ideias discutidas nos encontros. Mesmo diante dos desafios que alguns encontraram ao desenhar, o entusiasmo foi evidente durante a execução desta tarefa prática. Embora à primeira vista a criação de uma HQ possa parecer simples, ela exige um planejamento detalhado que abrange desde a concepção do roteiro até o desenvolvimento dos personagens, do enredo e das próprias cenas visuais. A complexidade e o cuidado envolvidos nesse processo são evidenciados na imagem 12.

Figura 12-Produção de HQs

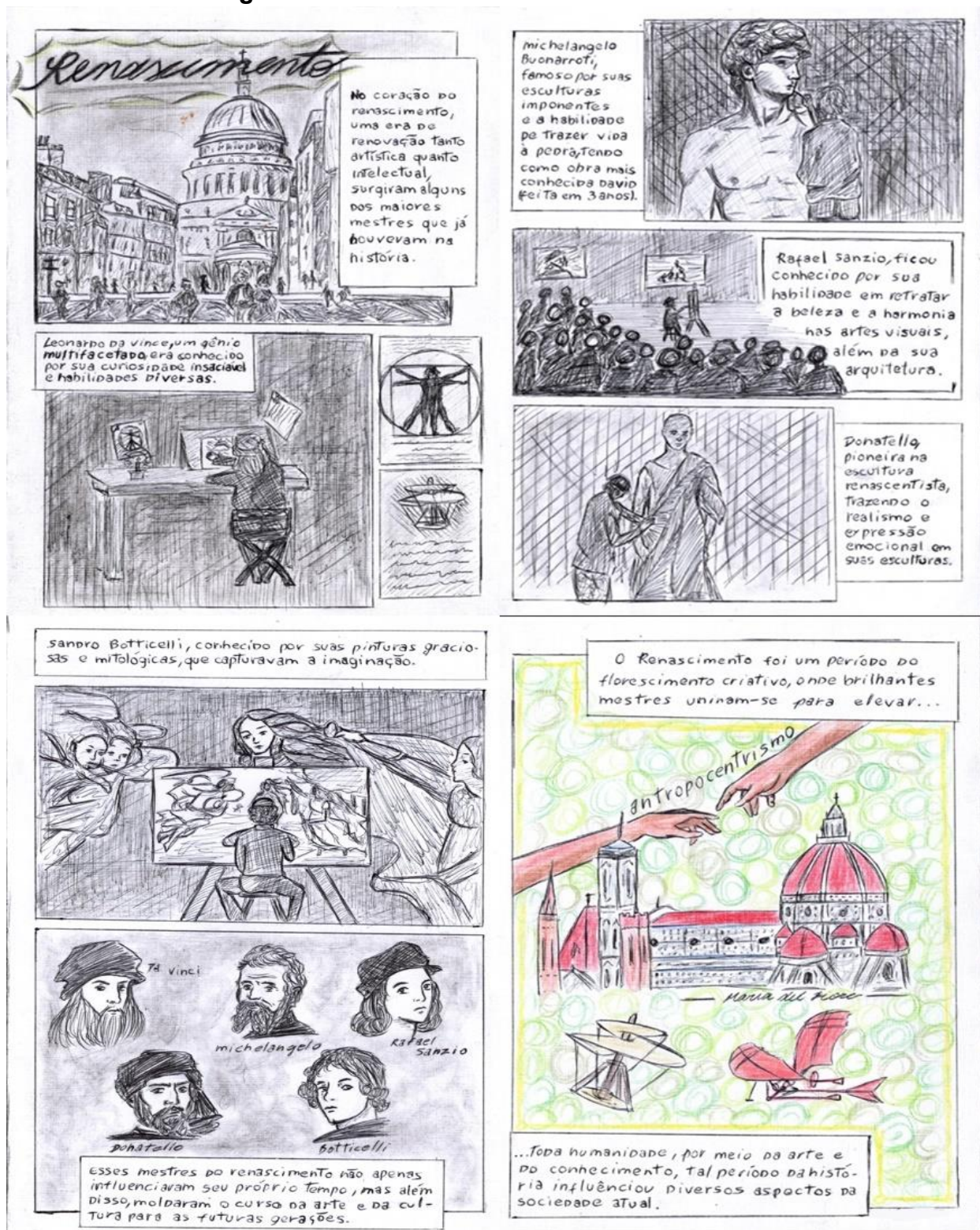


Fonte: Conjunto de 5 fotos do planejamento e realização de HQs pelos estudantes em 8 a 12 de abril. Acervo do autor, 2024.

Após a fase de planejamento e criação conduzida pelos estudantes, nossa pesquisa reuniu uma seleção de histórias em quadrinhos desenvolvidas. Devido a desafios como conexão de internet instável e falta de dispositivos móveis, os estudantes optaram por produzir suas HQs manualmente, resultando em um acervo rico em elementos visuais e verbais. Essa abordagem manual conferiu à pesquisa uma autenticidade particular, permitindo que os estudantes expressassem suas ideias de maneira direta, sem depender de recursos tecnológicos avançados.

A seguir, imagem 13, apresentamos uma HQ produzida pelo estudante “E” do segundo ano do Ensino Médio, que explorou a riqueza do Renascimento. Esta HQ destacou os principais artistas e conceitos do período, combinando texto e imagens para oferecer uma visão clara e educativa dessa era de renovação artística e intelectual.

Figura 13-Renascimento em Quadrinhos²⁵



Fonte: História em quadrinhos sobre o Renascimento Cultural; quadrinhos realizados por estudante do 2º ano. Acervo do autor, 2024.

²⁵ Para uma melhor leitura da história em quadrinhos, amplie a página até 160%.

Na primeira parte, vemos um estilo de desenho à mão em preto e branco. A primeira imagem mostra uma cúpula que se assemelha ao Panteão Grego. O texto menciona que o renascimento foi uma era de renovação artística e intelectual, com mestres que deixaram uma marca na história. O próximo painel mostra Leonardo da Vinci, reconhecido como um gênio multifacetado, envolvido em várias disciplinas, como arte e ciência.

Na segunda e terceira parte, temos cinco seções. A primeira mostra uma estátua de Michelangelo Buonarroti²⁶ (1475–1564), notável por suas esculturas imponentes, como a escultura de David (1501–1504). O texto destaca a habilidade de Michelangelo em trazer vida à pedra. A próxima imagem mostra Rafael Sanzio (1483–1520), conhecido por suas pinturas graciosas e mitológicas. Rafael é reconhecido por sua habilidade em retratar a beleza e harmonia nas artes visuais, além de sua arquitetura, além do destaque de Donatello como pioneiro na escultura. A quarta parte menciona Sandro Botticelli (1445–1510), que capturava a imaginação com suas pinturas mitológicas. A última imagem mostra um grupo de mestres renascentistas, incluindo Da Vinci, Michelangelo, Rafael Sanzio, Donatello (1386–1466) e Botticelli.

Há uma conclusão que reforça a ideia de que o Renascimento foi um período de florescimento criativo, onde mestres brilhantes se uniram para elevar a humanidade por meio da arte e do conhecimento. A última parte destacou que os mestres do Renascimento influenciaram seu próprio tempo e moldaram o curso da arte e da cultura para futuras gerações.

A última parte deste segmento mostra uma cena mais colorida, com elementos da arte e ciência renascentista. Há uma representação do antropocentrismo, indicando uma visão do ser humano como o centro do universo. Imagens de catedrais e invenções sugerem a influência do Renascimento em várias áreas, como arte, arquitetura e engenharia.

Através das imagens e texto, essa HQ ofereceu uma maneira visualmente educativa de apresentar aspectos importantes do Renascimento, como Leonardo da Vinci e Michelangelo, além de conceitos-chave como antropocentrismo e a influência da arte e da arquitetura renascentista.

²⁶ Michelangelo Buonarroti (Caprese, 6 de março de 1475 – Roma, 18 de fevereiro de 1564) foi um artista renascentista italiano cujas esculturas monumentais, como o David (1501–1504), demonstram domínio anatômico e expressão dramática na pedra.

Portanto a capacidade de sintetizar informações complexas e históricas em uma forma acessível é uma abordagem criativa para a disseminação de conhecimento. A HQ trouxe à vida a criatividade e o espírito inovador do Renascimento, conectando-se com o público de maneira direta e memorável. A combinação de imagens e narrativa torna o aprendizado mais dinâmico, tornando mais fácil para os leitores compreenderem e lembrarem dos conceitos apresentados.

Nesse sentido, após a descrição da HQ sobre a História da Arte Renascentista, percebemos que foi um trabalho bem elaborado e organizado, apesar das dificuldades enfrentadas na sua realização. O estudante relatou: “realizar essa HQ foi um grande desafio, desde a pesquisa e planejamento até o desenho e combinação de texto e imagens. Apesar das dificuldades, o processo me ajudou a aprofundar meus conhecimentos sobre o Renascimento e a desenvolver habilidades de síntese e organização. Fiquei satisfeito com o resultado e acredito que a HQ será uma ferramenta educativa útil para meus colegas, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível.”

Dando prosseguimento tivemos a oportunidade de visualizar uma HQ, sobre as Vanguardas do século XX, ilustrado na imagem 14, elaborado pelo estudante “F” do 1º ano, a narrativa começou com um texto que situou o cenário histórico, descrevendo o início do século como uma era de transformação. A imagem que acompanha essa introdução mostra uma rua urbana com edifícios coloridos, sinalizando um ambiente em mudança.

Em seguida, foi abordado como a arte era mais rígida e realista antes do surgimento das vanguardas. A imagem mostra um homem olhando para uma mulher posando para um retrato, sugerindo uma abordagem tradicional. O Cubismo e a Abstração são destacados como movimentos que desafiaram essa perspectiva, procurando representar a realidade a partir de múltiplas visões. A ilustração para esta seção mostra uma mulher com traços cubistas, simbolizando a fragmentação da forma.

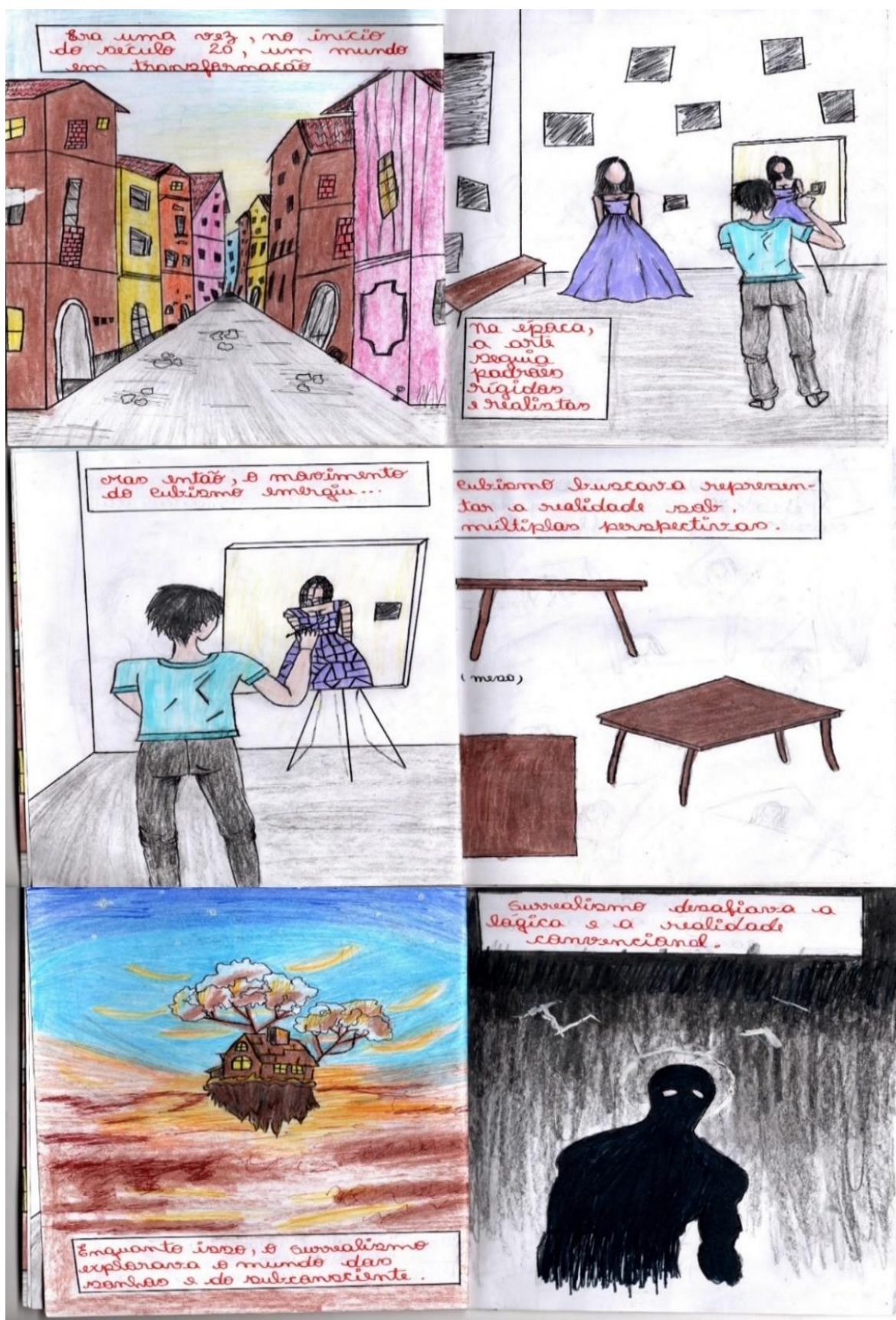
O Surrealismo, que explorou o mundo dos sonhos e do subconsciente, foi introduzido com uma imagem de uma casa flutuante em um cenário surrealista. A próxima parte abordou o Expressionismo e o Dadaísmo. O texto destacou que o Expressionismo expressa emoções intensas, enquanto o Dadaísmo celebra o

caos e o absurdo. As imagens respectivas mostram uma figura sombria para o Expressionismo e figuras distorcidas para o Dadaísmo.

A seção final discutiu a influência das vanguardas europeias representando a amplitude desses estilos artísticos para sociedade. O HQ foi finalizado afirmando que essas vanguardas deixaram um legado duradouro na história da arte, demonstrando a importância desses movimentos para o desenvolvimento artístico.

O desenvolvimento das vanguardas europeias marcou uma ruptura significativa na história da arte, ilustrando que a arte vai além da simples sucessão de estilos. Inicialmente ancorada em tradições consolidadas, a arte do início do século XX passou a incorporar abordagens experimentais e abstratas, refletindo uma resposta às profundas transformações culturais e sociais do período. Essa transição demonstra que a arte se reinventa continuamente, adaptando-se e dialogando com as inovações de seu tempo. Segundo Gombrich (2009), cada movimento artístico é fruto de um diálogo contínuo entre as inovações sociais e a criatividade individual, evidenciando que a arte é um processo sonoro e intrínseco à sua própria natureza.

Figura 14-Vanguardas em HQ



Continua na página seguinte.



Fonte: História em quadrinhos sobre as vanguardas do século XX; quadrinhos realizados por estudante do 1º ano. Acervo do autor, 2024.

A partir dessa análise o estudante idealizador dessa HQ relatou que: "fazer essa HQ sobre as Vanguardas do século XX foi bem difícil, mas também muito legal. Tive que pesquisar bastante para entender o cenário histórico e os diferentes movimentos artísticos. No começo, não sabia muito sobre o Cubismo,

o Surrealismo e outros, então precisei ler bastante para conseguir explicar de forma simples.

Desenhar as imagens também foi complicado. Representar o Cubismo e o Surrealismo de maneira que fizesse sentido foi um desafio, mas me ajudou a entender melhor esses estilos. Por exemplo, desenhar uma mulher com traços cubistas ou uma casa flutuante no estilo surrealista exigiu muita criatividade.

Apesar de tudo, acho que esse trabalho ajudou muito no meu aprendizado. Consegui compreender melhor a arte e os impactos desses movimentos. Também aprendi a organizar minhas ideias e a combinar texto com imagens de forma mais eficaz. No final, fiquei orgulhoso do resultado e acredito que a HQ pode ajudar meus amigos a entenderem melhor as Vanguardas."

Continuando com a análise dos trabalhos dos estudantes, examinamos uma história em quadrinhos produzida pelo estudante "G" do primeiro ano, intitulada "Caminhos da Arte Indígena". A HQ contém nove quadros que revelam uma narrativa rica em detalhes sobre a conexão entre arte, tradição e natureza, destacando a cultura indígena.

Figura 15-Caminhos da Arte Indígena²⁷



Fonte: História em quadrinhos sobre arte indígena realizado por estudante do 1º ano. Acervo do autor, 2024.

O quadrinho "Caminhos da Arte Indígena" contém nove quadros que foram analisados da esquerda para direita, revelando uma narrativa rica em detalhes sobre a conexão entre arte, tradição e natureza, destacando a cultura indígena. No primeiro quadro, temos uma cena natural, onde árvores e plantas rodeiam um índio vestido com trajes tradicionais. Esse cenário indica a forte ligação dos povos indígenas com a natureza, evidenciando a importância dos recursos naturais para sua cultura e tradições. As árvores remetem a um ambiente de floresta, que é essencial para o modo de vida indígena.

No segundo quadro, o museu apresenta uma exposição de arte indígena com diversos artefatos – como cocares, jarros e esculturas –, evidenciando que

²⁷ Para uma melhor leitura da história em quadrinho, amplie a página até 180%.

a produção visual dessas etnias é reconhecida e preservada nesse ambiente. Essa musealização, entretanto, implica que os objetos, ao serem enquadrados de forma a enfatizar sua função estética e histórica, podem ter suas funções originais e contextos culturais parcialmente desconsiderados. Em contrapartida, o terceiro quadro retrata uma cena noturna em que um indígena, trajando vestes tradicionais, participa de rituais e narra histórias ao redor de uma fogueira, enfatizando a continuidade das tradições orais e dos rituais que representam o cerne da cultura indígena.

Assim, percebe-se que, embora os museus sejam como espaços importantes de preservação, o enquadramento museológico pode limitar a compreensão integral das funções e significados dos objetos. Conforme argumenta Darcy Ribeiro (1922-1997), o processo de musealização tende a reduzir a dinâmica cultural dos objetos, fixando-os em um status simbólico que não reflete completamente suas funções originais (Ribeiro, 1985).

O quarto quadro mostra uma escola com um campo gramado, onde uma menina indígena está vestida com trajes tradicionais. Este quadro sugere que a educação desempenha um papel fundamental na transmissão da cultura indígena, mostrando como as crianças aprendem sobre sua história e tradições. A presença da escola indica um esforço para integrar a cultura indígena ao sistema educacional. No quinto quadro, vemos uma exibição de tecidos e padrões de tapeçaria indígenas. O foco nos detalhes sugere a complexidade e a riqueza da arte indígena, destacando como diferentes padrões e estilos têm significados culturais distintos. Esse quadro ressalta a habilidade e a criatividade dos artesãos indígenas ao longo do tempo.

O sexto quadro mostra uma mulher indígena vestida com trajes tradicionais, segurando uma peça de arte ou um artefato. A cena sugere que a produção artesanal é um elemento-chave da cultura indígena, indicando a ligação entre arte e tradição. A vestimenta e o ambiente revelam que a cultura indígena ainda está viva e em transformação constante, já no sétimo quadro, há um mercado ao ar livre, onde uma mulher indígena está vendendo produtos artesanais, como jarros e outros itens. Isso indica a importância da arte indígena para a economia e a subsistência das comunidades indígenas, demonstrando a relação entre arte e a vida cotidiana.

O oitavo quadro mostra duas mulheres indígenas em um ambiente de floresta, ambas vestem trajes tradicionais, sugerindo que a cultura indígena é parte integrante de suas vidas diárias. Essa cena mostra um espaço onde a arte e a tradição são compartilhadas e mantidas vivas e por fim, o nono quadro apresenta uma cena noturna com um céu estrelado e uma lua crescente. Esse cenário sugere uma conexão espiritual ou mística com a natureza, demonstrando como a cultura indígena é profundamente ligada ao ambiente natural e ao universo. As estrelas e a lua representam a espiritualidade e as crenças indígenas.

Com base leitura e análise do quadrinho, "Caminhos da Arte Indígena", percebemos que eles apresentam uma narrativa rica e envolvente, destacando como a arte indígena está conectada à tradição, à natureza e ao conhecimento transmitido entre gerações. Por meio de uma variedade de cenas, fica claro como a arte desempenha um papel vital na sobrevivência e identidade dos povos indígenas.

Portanto diante do exposto o estudante idealizador do quadrinho destacou: " realizar essa HQ sobre a Arte Indígena foi um grande desafio. Tive que pesquisar, além do material fornecido pelo professor, para conseguir informações precisas sobre as tradições e a arte dos povos indígenas. Além disso, desenhar as cenas de forma que representassem bem a conexão dos indígenas com a natureza e a espiritualidade foi complicado, exigindo muita atenção e respeito.

Apesar das dificuldades, criar a HQ foi uma experiência muito enriquecedora. Aprendi muito sobre a diversidade cultural e artística dos povos indígenas e como a arte é uma parte essencial de suas vidas. Também melhorei minhas habilidades de pesquisa, organização e desenho. Acho que essa HQ não só me ajudou a entender melhor o conteúdo estudado, mas também pode ser uma ferramenta valiosa para que meus colegas aprendam e apreciem mais a cultura indígena."

Prosseguindo com a análise dos trabalhos dos estudantes, avaliamos uma história em quadrinhos intitulada "Barroco Brasileiro em Cores", criada pelo estudante "H" do terceiro ano. Este quadrinho proporcionou uma visão do período barroco no Brasil colonial, por meio de nove seções organizadas em três

linhas, que combinam elementos visuais e textuais para destacar a riqueza do barroco e sua relação com a cultura brasileira do século XVIII.

Figura 16-Barroco brasileiro em Cores²⁸



Fonte: História em quadrinhos sobre arte indígena realizado por estudante do 3º ano. Acervo do autor, 2024.

Podemos observar no quadrinho "Barroco Brasileiro em Cores" que ele oferece uma visão abrangente do período barroco no Brasil colonial, por meio de

²⁸ Para uma melhor leitura da história em quadrinhos, amplie a página até 160%.

uma narrativa visual composta por nove seções dispostas em três linhas. Cada uma dessas seções combina elementos gráficos e textos para apresentar a riqueza do barroco e sua conexão com a cultura brasileira do século XVIII.

Na primeira linha do quadrinho, a primeira seção destacou uma fileira de edifícios coloridos, representando a arquitetura característica do Barroco. A presença de janelas pequenas e detalhes ornamentais refletiu o estilo da época. O texto correspondente descreve sobre o "Brasil colonial do século XVIII", um período de grande efervescência artística e cultural. Na seção seguinte, uma figura desenhando ou escrevendo foi associada ao famoso escultor Aleijadinho (1730–1814), um dos ícones do Barroco brasileiro. O texto mencionou sua importância e influência, especialmente na arte religiosa e no estilo Rococó. A terceira seção exibe a fachada de uma igreja barroca, com detalhes arquitetônicos distintos, e destaca a relevância das cidades históricas de Minas Gerais no desenvolvimento desse estilo.

A linha do meio do quadrinho aprofunda-se na ligação entre o Barroco e a religiosidade. A quarta seção mostra uma figura celestial, possivelmente uma santa ou um anjo, ressaltando a influência da arte religiosa no Barroco. O texto faz referência a Manuel da Costa Ataíde²⁹ (1762–1830), outro artista significativo, conhecido por suas pinturas de temas religiosos. A quinta seção, que mostra duas pessoas conversando, aponta para a influência de Aleijadinho e a importância das oficinas e aprendizes que perpetuaram a tradição barroca em diversas cidades mineiras. A sexta seção, com um jovem chamado Diego vestindo um macacão, sugere como a tradição artística do barroco se manteve viva no Brasil colonial, com a transmissão de conhecimento entre gerações.

Na linha inferior do quadrinho, o foco retorna para a religiosidade e o papel das igrejas no contexto do Barroco brasileiro. A sétima seção exibe a silhueta de uma igreja e uma cruz ao entardecer, remetendo à importância da religiosidade nesse período. O texto sublinha como a religião desempenhou um papel central na arte barroca, especialmente na arquitetura. A oitava seção, que apresenta duas pinturas, destacou a predominância de temas religiosos, incluindo uma cena que pode ser a Virgem Maria e o menino Jesus, reforçando a conexão com

²⁹ Pintor e entalhador mineiro do período colonial (1762–1830), Manuel da Costa Ataíde destacou-se por suas imagens sacras e afrescos em igrejas de Minas Gerais, como a Matriz de São João del Rei, exemplificando a expressividade e o detalhamento ornamental do Barroco.

a cultura católica. Na nona e última seção, a silhueta de uma igreja ao pôr do sol sugere a centralidade das igrejas na sociedade barroca, enfatizando sua influência no desenvolvimento artístico do período colonial.

Sendo assim, o “Barroco brasileiro em Cores” ilustra, de maneira criativa, como o Barroco moldou a cultura e a arte brasileiras durante o século XVIII. A combinação de texto e imagens mostra a intersecção entre arquitetura, escultura e religião, destacando figuras notáveis como Aleijadinho e Manuel da Costa Ataíde, e revelando como a tradição barroca influenciou profundamente o Brasil colonial.

E na fala do estudante idealizador desse quadrinho podemos notar: " a HQ que intitulei de “Barroco Brasileiro em Cores” foi uma mistura de diversão e dificuldade. Pesquisar sobre o Barroco e artistas como Aleijadinho foi muito importante, pois aprendi muito. Tive que entender bem o estilo da época para conseguir desenhar as cenas de forma que fizessem sentido e mostrassem a beleza da arquitetura e da arte religiosa.

O mais desafiador foi ilustrar os detalhes das igrejas e representar a influência da religião na arte daquele período. No entanto, ver tudo pronto foi muito gratificante. Acho que consegui transmitir a riqueza do Barroco e como ele faz parte da nossa história. Foi uma ótima experiência e acho que essa HQ pode ajudar meus colegas a entenderem melhor essa parte tão importante da nossa cultura."

Finalizando nossa análise dos trabalhos dos estudantes, examinamos a história em quadrinhos intitulada "Traços de Modernidade: artistas do Modernismo Brasileiro", criada pelo estudante “I” do terceiro ano. Este quadrinho ofereceu uma narrativa envolvente que ilustrou o impacto do modernismo no Brasil, destacando elementos centrais do movimento modernista brasileiro. Por meio de diferentes cenários e personagens, a HQ celebrou a diversidade e o espírito inovador do modernismo, ao mesmo tempo em que conecta as tradições artísticas com a produção de quadrinhos.

Figura 17-Traços de Modernidade: artistas do modernismo brasileiro



Continua na página seguinte.



Continua na próxima página.



Fonte: História em quadrinhos sobre a Semana de Arte Moderna, realizado por estudante do 3º ano. Acervo do autor, 2024.

O quadrinho "Traços de Modernidade: artistas do Modernismo Brasileiro" apresentou uma narrativa envolvente que ilustra a evolução e o impacto do modernismo no contexto artístico do Brasil. Por meio de diferentes cenários, personagens e textos nos balões, a narrativa destaca elementos centrais do movimento modernista brasileiro, ao mesmo tempo em que celebrou sua diversidade e espírito inovador.

Na primeira parte da série, a história em quadrinhos nos levou a um cenário rural, com pequenas casas de telhado vermelho e árvores, sugerindo uma transição do passado colonial para uma nova era. A figura de Tarsila do Amaral, com cabelo em coque e vestido vermelho foi apresentada, com um balão de texto que fala sobre a necessidade de criar uma arte verdadeiramente brasileira, rompendo com a influência europeia. Outra cena mostrou Tarsila (1886 – 1973) pintora com uma paleta em uma mão e um quadro que retrata o famoso quadro o Abaporu, símbolo da identidade brasileira.

A segunda parte da série expandiu a narrativa, com uma cena em que dois homens, Oswald de Andrade (1890 – 1954) e Mário de Andrade (1893 – 1945), conversam sobre a necessidade de liberdade na arte, sem amarras acadêmicas. Um painel mostra um homem em um cenário rural, ressaltando a narrativa de Mario de Andrade que celebra a identidade e as contradições do país. Outro painel destacou a ousadia de Anita Malfatti (1889 – 1964) em suas obras, chocando as mentes estabelecidas com sua audácia em cores e formas. As últimas cenas mostram um grupo de pessoas segurando faixas com mensagens entusiasmadas, como "Viva a semana da Arte Moderna!", enfatizando o entusiasmo e a celebração do modernismo brasileiro.

Na terceira parte da série, a narrativa continuou explorando diferentes aspectos do movimento modernista. A cena com uma faixa que afirmou "Semana da arte moderna" sendo um evento comemorativo com mulheres vestindo trajes coloridos. O painel central mostra três homens com um balão de texto que reconhece a contribuição de várias formas de arte para fortalecer o movimento modernista. Um painel destacou Cândido Portinari (1903 – 1962), famoso por suas pinceladas vigorosas e cenários monumentais, trazendo à vida a alma do povo brasileiro. Outra cena mostrou uma exposição de obras de arte que exemplificam o espírito do modernismo, enquanto um painel seguinte mostrou um professor discutindo arte moderna com estudantes, enfatizando a inclusão e

a acessibilidade da arte moderna para todos.

A narrativa do quadrinho foi unificada pelo tema central do modernismo brasileiro, destacando a busca por uma arte nacional distinta e a diversidade de artistas que contribuíram para esse movimento. Os textos nos balões ressaltaram a criatividade, a ousadia e a ruptura com as tradições que caracterizaram o modernismo brasileiro, celebrando a identidade nacional e a riqueza cultural do Brasil. A série de histórias em quadrinhos se destacou por sua vibrante arte visual, combinada com textos que capturam a essência do movimento modernista e sua importância para a cultura brasileira.

O estudante idealizador desse trabalho explicou que: “a parte mais difícil foi reunir informações sobre os artistas modernistas e entender seu impacto na arte brasileira, apesar das sugestões do professor. Tive que me aprofundar nas pesquisas para captar a essência de figuras como Tarsila do Amaral e Oswald de Andrade.

Visualmente, representar o modernismo também foi desafiador. Desenhar cenas que fossem fiéis ao período e ao mesmo tempo atraentes exigiu dedicação. Equilibrar texto e imagem para transmitir a mensagem de forma clara foi complicado.

Apesar dos desafios, o processo foi enriquecedor, colaborando com as falas dos meus colegas. Apreendi muito sobre a história do modernismo e sua importância cultural, além de melhorar minhas habilidades de pesquisa e ilustração. Ver o quadrinho pronto e perceber que ele ajuda a entender o modernismo foi gratificante. Essa experiência mostrou que é possível aprender de forma dinâmica e criativa, conectando história e arte.”

Dando prosseguimento às nossas análises das histórias em quadrinhos, analisamos o quadrinho intitulado “A Jornada Barroca”, imagem 18, que narrou a excursão de estudantes por Ouro Preto. A narrativa ressalta a descoberta de obras-primas barrocas em igrejas, museus e ruas históricas. Diálogos e imagens mostram o encanto e a aprendizagem vivenciada no encontro com o legado cultural. Essa experiência integra teoria e prática, enfatizando a importância da preservação do patrimônio artístico brasileiro.

Figura 18-Jornada Barroca³⁰

Continua na próxima página.

³⁰ Para uma melhor leitura da história em quadrinhos, amplie a página até 160%.



Fonte: História em quadrinhos sobre arte barroca brasileira, realizada por estudante do 1º ano. Acervo do autor, 2024.

A sequência de oito quadrinhos narra a experiência de um grupo de estudantes que, em uma excursão cultural, visita locais importantes da arte barroca brasileira, com ênfase na cidade histórica de Ouro Preto. A narrativa inicia com a chegada dos estudantes à cidade e a expectativa de conhecer as obras-primas do período.

Em seguida, eles exploram uma igreja ricamente ornamentada, onde o guia turístico destaca os detalhes arquitetônicos e artísticos que caracterizam o barroco. O grupo passa a admirar esculturas e pinturas que capturam a expressividade e o drama típicos do estilo, e percebe como a influência barroca se estende também à paisagem urbana, evidenciada nas fachadas das casas coloniais.

A visita culmina no Museu Aleijadinho, ressaltando a importância do

legado do escultor e arquiteto barroco. Ao final, os estudantes refletem sobre a experiência, destacando a integração entre teoria e vivência prática, e reconhecendo o valor da arte barroca como patrimônio cultural e expressão de emoções intensas e transcendência espiritual.

A leitura dos oito painéis que compõem “A Jornada Barroca” evidencia a riqueza e a complexidade da arte barroca no cenário brasileiro, sobretudo na região de Minas Gerais. Ao articular elementos de arquitetura, escultura e pintura, o barroco serviu tanto para expressar a devoção religiosa quanto para estabelecer um diálogo com as sensibilidades de seu tempo.

Por meio do olhar curioso dos estudantes, o leitor é convidado a refletir sobre o significado e a importância da preservação desses patrimônios, que permanecem como testemunhos vivos de um período de grande efervescência cultural. A visita a igrejas, museus e ruas históricas funciona como uma viagem no tempo, evidenciando a permanência e a relevância da herança barroca na identidade brasileira.

Assim, a experiência retratada nos quadrinhos reafirma a necessidade de valorizar, estudar e difundir o conhecimento sobre o barroco, para que as gerações futuras possam igualmente compreender e se encantar com o esplendor artístico que compõe a história do Brasil.

O estudante “J” do primeiro ano. “Hoje, apresento meu trabalho intitulado A Jornada Barroca, preciso confessar: desenhar não é exatamente o meu forte, mas isso não me impediu de colocar meu coração nessa proposta”.

Ele ainda relatou: “ao desenhar os quadrinhos que narram a excursão de estudantes por Ouro Preto, pude ver como a arte barroca, presente em igrejas, museus e até nas ruas históricas, vai muito além de uma simples desenho. Cada diálogo e imagem me fez sentir a emoção e o encanto que esses tesouros culturais despertam. Mesmo com meus desenhos simples, tentei mostrar como o encontro entre a teoria e a prática enriquece nossa compreensão do patrimônio artístico brasileiro e nos ligam com nossa própria história.”

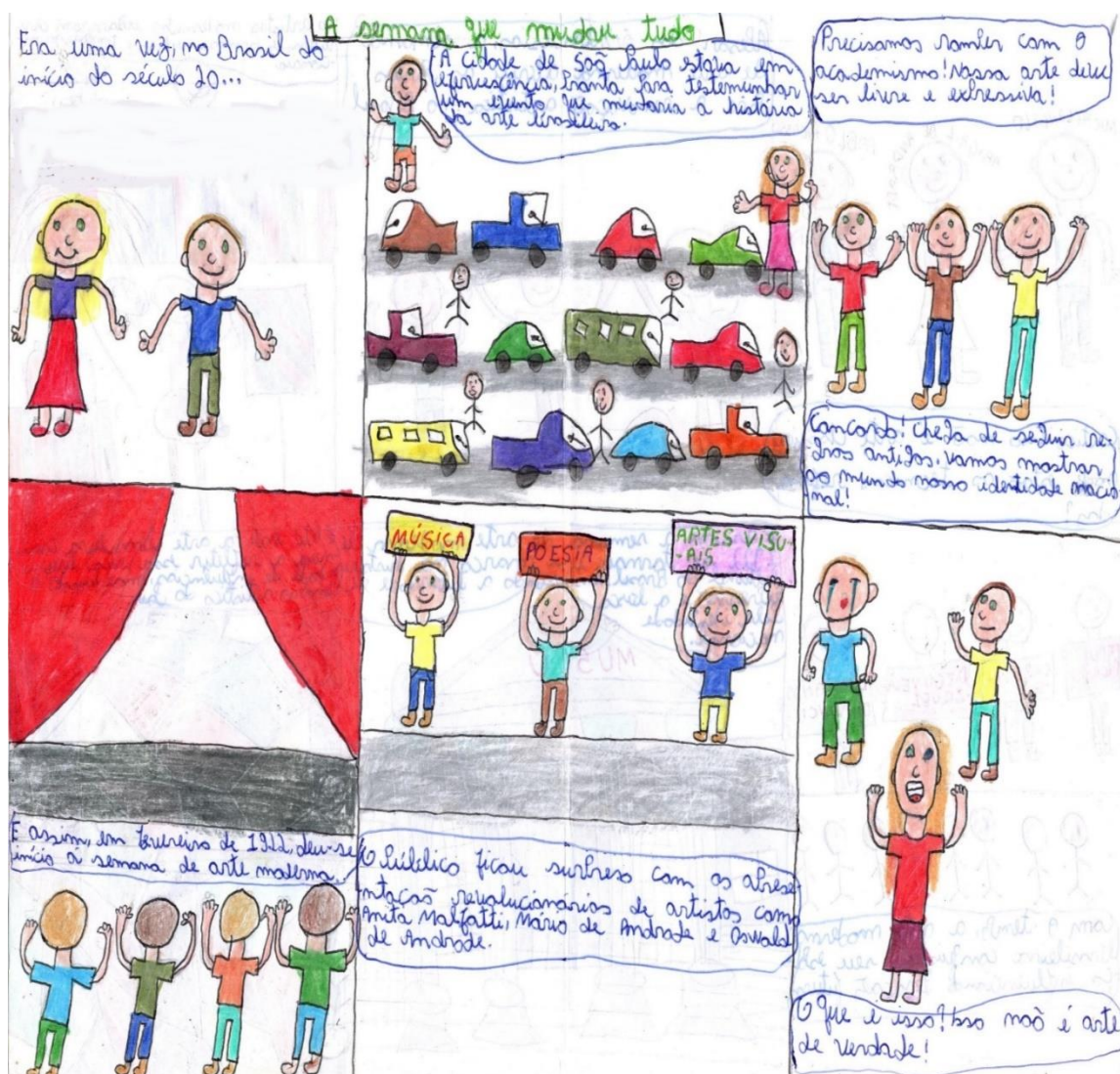
Analisando o quadrinho a “A Semana que Mudou Tudo”, imagem 19, ele revela, em uma narrativa de doze painéis, em que retrata marco revolucionário da Semana de Arte Moderna de 1922, que transformou a história da arte brasileira. A obra transita desde o ambiente formal e clássico do início do século

XX até a efervescência urbana de São Paulo, retratando a ruptura com o academismo e o surgimento de uma identidade artística livre e nacional.

Nos primeiros painéis, o estudante situa o leitor no contexto histórico, enquanto os subsequentes evidenciam o debate intenso entre artistas, que clamam por uma arte mais expressiva e inovadora, e críticos, que defendem os métodos tradicionais. Essa alternância entre imagens e diálogos vigorosos destaca a importância da liberdade de expressão e a experimentação, características que definiram o movimento modernista e influenciaram gerações futuras, reafirmando a relevância da preservação do patrimônio cultural brasileiro.

Sendo assim o estudante “K” do terceiro ano relatou: "apesar de não ter muita habilidade para desenhar, criei este trabalho, que não só colaborou com meu aprendizado, como também se mostrou uma forma diferenciada de estudar o conteúdo. Essa experiência exigiu pesquisa e a aplicação prática dos desenhos e das falas, permitindo colocar em prática os conhecimentos adquiridos, sobre o assunto, e transformar a arte em um instrumento de aprendizagem."

Figura 19-A semana que tudo mudou³¹



Continua na próxima página.

³¹ Para uma melhor leitura da história em quadrinhos, amplie a página até 140%.



Fonte: História em quadrinhos sobre a semana de arte moderna, realizado por estudante do 1º ano. Acervo do autor, 2024.

Levando em consideração a história em quadrinhos "Barroco Brasileiro em Cores", produzida pelo estudante H do terceiro ano, o estudante "L" do segundo ano resolveu refazer a história. Ele decidiu preservar toda a parte verbal do trabalho, modificando apenas a linguagem visual, como uma forma de inspiração. O estudante explicou que não estava com cabeça para criar uma nova história em quadrinhos e perguntou ao professor se poderia realizar a atividade já realizada pelo colega. O professor autorizou a proposta.

Como visto, a narrativa apresentou o cenário do Brasil colonial no século XVIII, onde florescia um estilo artístico marcante e exuberante: o Barroco. Entre os talentos desse período destacou-se Antônio Francisco Lisboa, conhecido como Aleijadinho. Mesmo enfrentando graves problemas de saúde, Aleijadinho esculpiu obras grandiosas em pedra-sabão, como os famosos Profetas de Congonhas, caracterizados por suas expressões intensas e detalhes

riquíssimos, que embelezam até hoje a cidade de Congonhas, em Minas Gerais.

Paralelamente à trajetória de Aleijadinho, outro grande artista surgia: Manuel da Costa Ataíde. Mestre da pintura ilusionista, Costa Ataíde embelezava os tetos das igrejas coloniais com representações de anjos, cenas religiosas e uma profusão de cores vibrantes.

Em determinado momento, Aleijadinho e Manuel da Costa Ataíde cruzaram seus caminhos. Eles trocaram ideias e compartilharam suas paixões pela arte, fortalecendo ainda mais o legado do Barroco Brasileiro. As obras desses dois mestres permanecem como testemunhos vivos de sua genialidade, emocionando e inspirando gerações futuras. Suas esculturas e pinturas representam toda a riqueza cultural e espiritual do Barroco Brasileiro, uma época de intensa criatividade e devoção.

Assim, as criações de Aleijadinho e Manuel da Costa Ataíde continuam mostrando a história da Arte Barroca Brasileira, enriquecendo nossa compreensão do legado artístico e cultural do Brasil colonial. A paixão e a criatividade desses dois grandes artistas seguem nos inspirando até hoje, celebrando a grandiosidade do nosso passado.

Portanto segundo relatos do estudante: "Eu não tive dificuldade para seguir o roteiro e fazer os desenhos, porque eu acredito que tenho um pouco de habilidade para desenhar. Mas, naquele momento, eu estava com dificuldade para criar um roteiro escrito novo. A história do colega do terceiro ano me ajudou bastante, porque o texto já estava bem-organizado e eu só precisei pensar nas imagens de outra forma. Assim, consegui me concentrar melhor na parte visual."

Figura 20-Barroco Brasileiro em Cores, versão estudante "L" do 2º ano

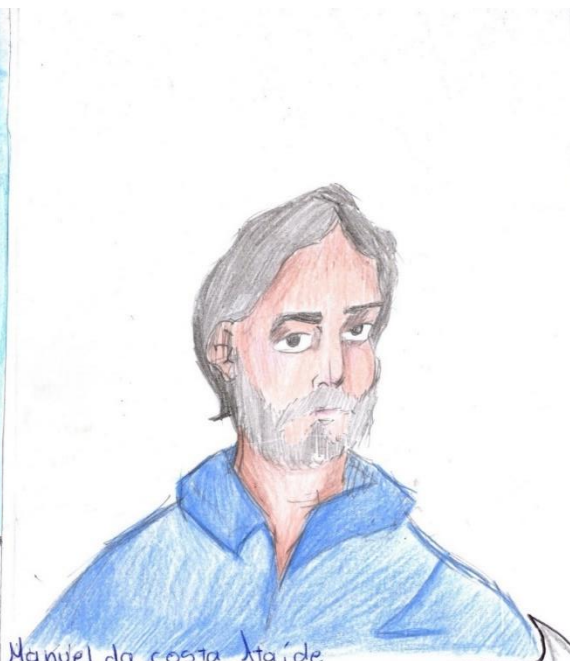


Continua na próxima página.



Profetas de Congonhas

Os profetas de Abijadinho, com suas expressões intensas e ricos em detalhes, são ícones da arte Barroca Brasileira, embelezando a cidade de Congonhas, em Minas Gerais.



Manuel da Costa Ataíde

Paralelamente, outro gênio artístico emergia. Manuel da Costa Ataíde, mestre das pinturas ilusionistas, enfeitava tetos de igrejas com anjos, cenas religiosas e uma profusão de cores.



Encontro

Em uma ocasião especial, Abijadinho e Manuel da Costa Ataíde cruzaram seus caminhos, trocando ideias e compartilhando suas paixões pelo arte.



Legado do ouroado

As obras desses dois mestres do Barroco Brasileiro permanecem como testemunhos de sua genialidade, embelezando e inspirando gerações futuras.

Continua na próxima página.



Fonte: História em quadrinhos sobre o barroco brasileira, uma releitura, realizada por estudante do 2º ano. Acervo do autor, 2024.

Após concluir as etapas da pesquisa, incluindo a oficina, a elaboração do roteiro e a produção de histórias em quadrinhos pelos estudantes, chegamos ao momento da culminância, aula 10, imagem 20, cujos estudantes apresentaram suas produções. Isso mostrou que é possível aprender de maneira dinâmica, integrando conhecimentos da História das Artes Visuais. Eles incorporaram

conceitos do Renascimento, do Barroco na Europa e no Brasil, das Vanguardas Europeias e do Modernismo no Brasil. Além disso, exploraram o patrimônio histórico-artístico, tanto tangível quanto intangível, bem como elementos das Artes Afro-brasileiras e Indígenas, na construção de histórias em quadrinhos.

Ao longo das aulas 8, 9 e 10, pudemos acompanhar de perto o envolvimento de todos os 35 estudantes na criação de suas histórias em quadrinhos — ainda que 22 deles se destacaram pelo maior desenvolvimento na pesquisa, na organização das ideias e na execução gráfica. Mesmo enfrentando desafios comuns às muitas salas de aula hoje — conexão de internet instável e falta de dispositivos digitais —, os estudantes abraçaram o trabalho manual como uma oportunidade de expressão autêntica, encontrando soluções criativas e aprendendo uns com os outros.

Foi inspirador observar como a excitação chegou ao espaço: debates espontâneos surgiam enquanto os esboços ganhavam forma, e as dúvidas sobre técnica eram rapidamente compartilhadas e resolvidas em conjunto. Aqueles que encontraram mais dificuldade com o desenho a estrutura narrativa foram apoiados pelos colegas e pelo professor, transformando cada obstáculo em um momento de aprendizagem coletiva.

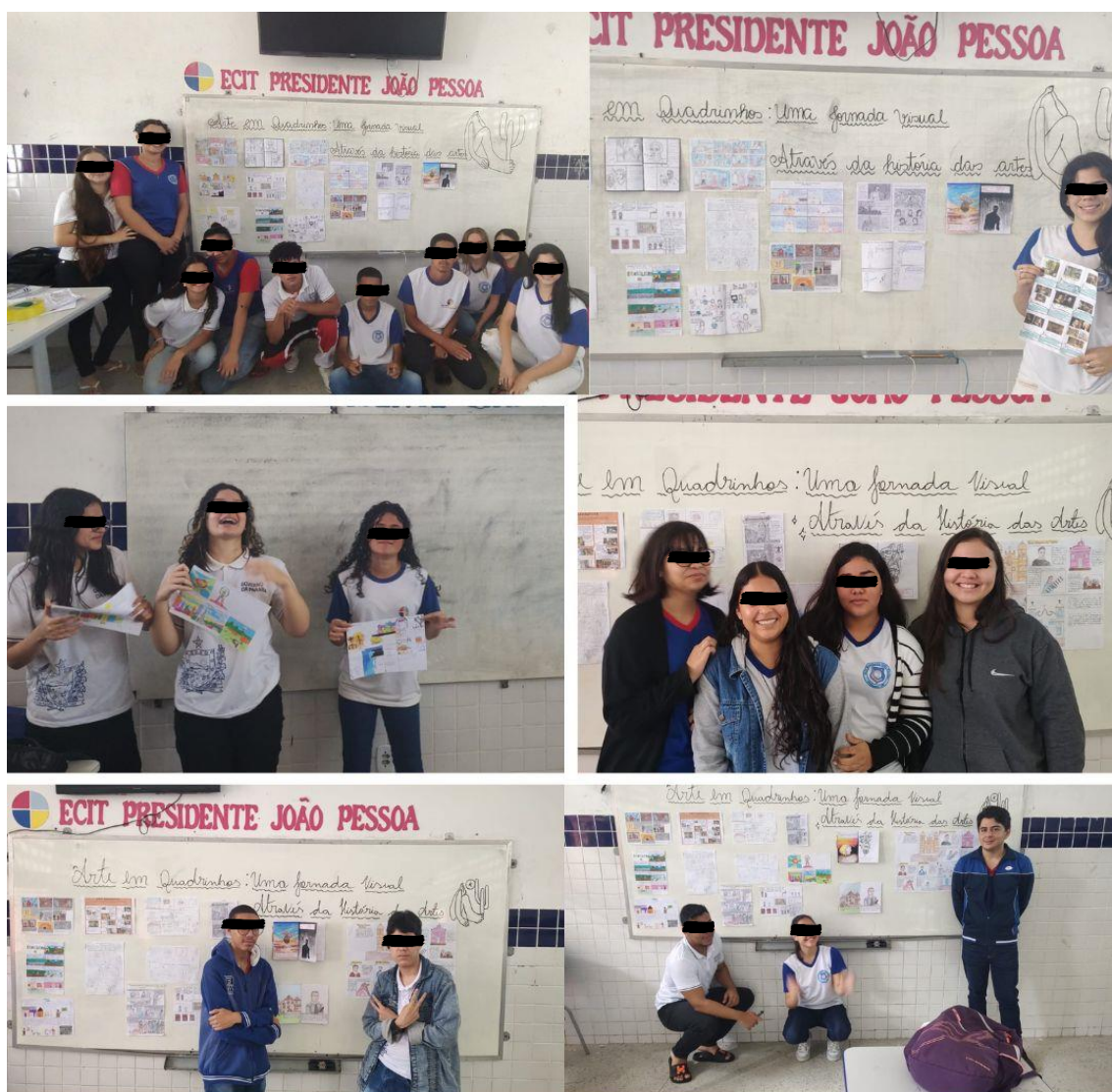
Na apresentação final, cada quadrinho revelou o conhecimento sobre Renascimento, Vanguardas, Arte Indígena, Barroco e Modernismo e também a voz singular de cada estudante — suas escolhas estéticas, suas interpretações pessoais e o orgulho pelo resultado alcançado. Esse encontro marcou mais do que a conclusão de um projeto: mostrou que aprender História da Arte pode ser tão dinâmico quanto criativo, fortalecendo habilidades como pesquisa, visão geral, comunicação e colaboração.

Em suma, o uso das histórias em quadrinhos provou ser uma estratégia didática poderosa, capaz correlacionar teoria e prática de forma acessível e significativa. Mais do que transmitir conteúdos, esse projeto ajudou os estudantes a se preocuparem com produtores de conhecimento e a valorizarem suas próprias trajetórias de aprendizagem — um caminho que, sem dúvida, merece ser explorado em outras turmas e disciplinas.

Este processo evidenciou a união entre ensino, aprendizado e criatividade. Ao conectar as tradições artísticas com a produção de quadrinhos, os estudantes tiveram uma experiência educacional que promoveu

conhecimento e estimulou a criatividade e a expressão individual. O evento de culminância permitiu que eles compartilhassem suas obras e destacassem o valor do aprendizado por meio de atividades práticas.

Figura 21-Culminância: apresentação das HQs



Fonte: Moldura de 6 fotos tiradas no 17 de maio dos estudantes participante da pesquisa, culminância geral. Acervo do autor, 2024.

Considerações Finais

A pesquisa desenvolvida sobre a utilização de ferramentas pedagógicas para o ensino da História das Artes Visuais revelou-se uma experiência enriquecedora e transformadora tanto para os estudantes quanto para o docente. A implementação de mapas mentais e histórias em quadrinhos (HQs) como recursos pedagógicos proporcionou uma nova dinâmica ao processo de ensino-aprendizagem.

Observou-se que a utilização de mapas mentais facilitou a organização e a retenção de informações pelos estudantes, permitindo-lhes visualizar de maneira clara e estruturada os conceitos e suas inter-relações. Essa ferramenta mostrou-se especialmente eficaz para a compreensão de períodos e movimentos artísticos complexos, ao apresentar de forma sintetizada e visual os elementos fundamentais de cada tema abordado.

As histórias em quadrinhos, por sua vez, trouxeram uma dimensão lúdica e criativa ao aprendizado, ao combinar texto e imagem de maneira atrativa e acessível. A criação de HQs pelos próprios estudantes permitiu uma maior expressão da criatividade e uma ligação com os conteúdos estudados.

A abordagem metodológica adotada, centrada na pesquisa-ação, possibilitou uma participação ativa dos estudantes, que se tornaram protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem. Essa metodologia promoveu um ambiente colaborativo e dinâmico, no qual os estudantes puderam explorar, experimentar e refletir sobre os conteúdos estudados.

Os resultados alcançados evidenciam a eficácia das ferramentas pedagógicas utilizadas em termos de engajamento, motivação e desempenho dos estudantes. A aplicação prática dos conceitos teóricos estudados e a interação constante entre professor e estudantes, criaram um ambiente de aprendizado.

Os resultados da pesquisa apontam para um aumento expressivo do engajamento, da motivação e do desempenho acadêmico, evidenciando que a integração de metodologias ativas e recursos pedagógicos enriquece o currículo escolar e prepara os estudantes para os desafios contemporâneos, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico, da autonomia e da criatividade.

Por fim, a experiência relatada nesta dissertação destaca a importância

de uma educação que valorize a diversidade de métodos e a pluralidade de saberes, reconhecendo o potencial transformador da arte como um meio de expressão e conhecimento. Recomenda-se, portanto, a continuidade e a ampliação do uso de ferramentas pedagógicas como: mapas mentais e histórias em quadrinhos no ensino das artes, visando à construção de um aprendizado mais ativo, participativo e significativo.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. ***A arte e a percepção visual***: uma psicologia do olhar criativo. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
- BARBOSA, Ana Mãe. ***A imagem no ensino da arte***. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- BITZ, Michael. **O projeto de quadrinhos**: forjando caminhos alternativos para a alfabetização. *Jornal de Alfabetização de Adolescentes e Adultos*, 2004.
- BUZAN, Tony. **Dominando a técnica dos mapas mentais**: guia completo de aprendizado e o uso da mais poderosa ferramenta de desenvolvimento da mente humana. Tradução Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Cultrix, 2019.
- BRASIL. **Decreto n. 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Altera a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 17 fev. 2017.
- BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da República Federativa do Brasil*, Brasília, 23 dez. 1996.
- BRASIL. **Lei n. 13.278, de 2 de maio de 2016**. Altera a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para dispor sobre a obrigatoriedade de exibição de filmes de produção nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 3 maio 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13278.htm. Acesso em: 12 set. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.
- BRASIL. **Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Matriz de referência ENEM. Brasília, DF: INEP, 2022. Disponível em: http://download.inep.gov.br/download/enem/matriz_referencia.pdf. Acesso em: 08 set. 2023.
- BRASIL. Paraíba. **Secretaria Estadual de Educação**. Escolas cidadãs integrais. João Pessoa, 2023. Disponível em: <https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao/programas/escolas-cidadas-integrais-1>. Acesso em: 01 abr. 2023.
- CAROMANO, Caroline F. Botando lenha na fogueira: **um estudo etnoarqueológico do fogo na Amazônia**. *Habitus: Revista do Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia*, Goiânia, v. 16, n. 2, p. 459–460, 2018. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/index.php/habitus/article/view/32417>. Acesso em: 02 jun. 2025.

CLOTTE, Jean; LEWIS-WILLIAMS, David. **Les chamanes de la préhistoire: transe et magie dans les grottes ornées**. Paris: La Maison des Roches, 2001.

COSTA DA MATA, Larissa. **Os primitivos**: Mário de Andrade e Georges Bataille. ARS, São Paulo, v. 16, n. 32, p. 117–132, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ars/a/5ZyMGdyzv6vmRt5sXyKsPNm/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

DANTAS, Kamila. **As novas tecnologias como ferramentas pedagógicas no incentivo à escrita e leitura**. 2019. Disponível em: <https://educacao.imagine.com.br/as-novas-tecnologias-como-ferramentas-pedagogicas-no-incentivo-a-escrita-e-leitura/>. Acesso em: 29 jun. 2023.

DIAS, José Antônio B. Fernandes. **Arte e antropologia no século XX**: modos de relação. Etnográfica (Lisboa), v. 5, n. 1, p. 103–130, 2001. Disponível em: <https://journals.openedition.org/etnografica/2797>. Acesso em: 02 jun. 2025.

DIESEL, Aline; SANTOS BALDEZ, Alda Leila; NEUMANN MARTINS, Silvana. **Os princípios das metodologias ativas de ensino**: uma abordagem teórica. Revista Thema, Pelotas, v. 1, p. 268–288, 2017. DOI: 10.15536/thema.14.2017.268-288.404. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acesso em: 02 mar. 2025.

ELLIOTT, John. **La investigación-acción en educación**. Madri: Morata, 1990.

FERNANDES DIAS, José Antônio B. **Arte e antropologia no século XX**: modos de relação. Etnográfica (Lisboa), v. 5, n. 1, p. 103–130, 2001. Disponível em: <https://journals.openedition.org/etnografica/2797>. Acesso em: 02 jun. 2025.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Pedagogia da pesquisa-ação**. Educação e Pesquisa, Campinas, v. 31, n. 3, p. 483–502, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/DRq7QzKG6Mth8hrFjRm43vF/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 15 set. 2021.

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

GEHRED, A. P. Canva. **Journal of the Medical Library Association**, v. 108, n. 2, p. 338–340, abr. 2020. DOI: 10.5195/jmla.2020.940. Disponível em: <https://jmla.pitt.edu/ojs/jmla/article/view/940>. Acesso em: 07 jun. 2025.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

GOURHAN, André Leroi. **O gesto e a palavra**: técnica e linguagem. 2. ed. Lisboa: Edições 70, 1965.

GUARALDO, Laís. **O ensino da arte e o ensino das linguagens no BNCC**. 2023. Disponível em:

https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2023/TRABALHO_COM_IDENT_EV190_MD1_ID2293_TB666_30082023230831.pdf. Acesso em: 18 fev. 2025.

GUEBERT, Paulo Roberto; MAZIERO, Stela Maris Brito. Diversidade cultural: a Arte Africana, Afro-Brasileira e Indígena na educação básica. Caderno Intersaberes, v. 8, n. 13, 2019. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1170>. Acesso em: 01 jun. 2025.

GUIMARÃES, Robison Zacharias. **O ensino da cultura afro-brasileira na sala de aula por meio da arte**. Revista Educação Pública, v. 20, n. 32, 25 ago. 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/32/o-ensino-da-cultura-afro-brasileira-na-sala-de-aula-por-meio-da-arte>. Acesso em: 01 jun. 2025.

ISNARDIS, Andrei. **Semelhanças, diferenças e redes de relações na transição Pleistoceno-Holoceno e no Holoceno inicial**, no Brasil Central. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, Belém, v. 14, n. 2, p. 399–427, 2019. Disponível em: <https://periodicos.museu-goeldi.br/bgoeldi/article/view/6653>. Acesso em: 02 jun. 2025.

JANSON, H. W. **History of Art**. 7. ed. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 2006.

LEACH, Edmund R. **Anthropology and Art: Explorations in Aesthetics and Perception**. Oxford: Oxford University Press, 1984.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

LIMA, Tânia Andrade. **Cultura material: a dimensão concreta das relações sociais**. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, Belém, v. 6, n. 1, p. 1–17, 2011. Disponível em: <https://periodicos.museu-goeldi.br/bgoeldi/article/view/2930>. Acesso em: 02 jun. 2025.

LUCCHETTI, M. A.; LUCCHETTI, R. F. **História em quadrinhos: uma introdução**. Revista USP, n. 16, p. 24–35, 1993. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25683>. Acesso em: 29 jun. 2023.

MCLOUD, Scott. **Compreendendo os quadrinhos: a arte invisível**. Nova York: HarperPerennial, 1993.

RIBEIRO, Darcy. **Os índios e a civilização: a integração das populações indígenas no Brasil moderno**. São Paulo: Círculo do Livro, 1985.

ROSA, Vanessa Gonçalves de Almeida. **Pensando a perspectiva linear para além da narrativa eurocêntrica**. Revista Prumo, Rio de Janeiro, v. 3, n. 5, p. 13, dez. 2018. Disponível em: <https://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaprumo/article/view/829>. Acesso em: 01 jun. 2025.

ROUANET, Sérgio Paulo. **Ética e antropologia**. Estudos Avançados, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 133–147, 1990. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/bFTGmdyN6Ks67cfcMhjkTGh/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

SANTOS, R. E. dos. **Aplicações da história em quadrinhos**. Comunicação & Educação, n. 22, p. 46–51, 2001. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995>. Acesso em: 18 out. 2020.

SELLARS, Jabari. **Comics in the classroom**. Harvard Graduate School of Education, 5 dez. 2017. Disponível em: <https://www.gse.harvard.edu/ideas/usable-knowledge/17/12/comics-classroom>. Acesso em: 08 jul. 2023.

SETTIS, Salvatore. **Fare gli dei**: alle origini della storia dell'arte. Milão: Bompiani, 2003.

SOUSANIS, Nick. **Unflattening**. New York: Harvard University Press, 2015.

THIOLLENT, Michel Jean Marie. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

THIOLLENT, Michel Jean Marie; COLETTE, Maria Madalena. **Pesquisa-ação, formação de professores e diversidade**. Acta Scientiarum. Human and Social Sciences, Maringá, v. 36, n. 2, p. 207–216, jul./dez. 2014. Disponível em: <http://www.redalyc.org/html/3073/307332697009/>. Acesso em: 05 dez. 2024.

ANEXOS

Anexo A

ENEM 2011

Acompanhando a intenção da burguesia renascentista de ampliar seu domínio sobre a natureza e sobre o espaço geográfico, através da pesquisa científica e da invenção tecnológica, os cientistas também iriam se atirar nessa aventura, tentando conquistar a forma, o movimento, o espaço, a luz, a cor e mesmo a expressão e o sentimento. (SEVCENKO, N. O Renascimento, Campinas, Unicamp, 1984).

O texto apresenta um espírito de época que afetou também a produção artística, marcada pela constante relação entre

- A) fé e misticismo.
- B) ciência e arte.
- C) cultura e comércio.
- D) política e economia.
- E) astronomia e religião.

ENEM 2021

O Barroco foi o estilo das formas dramáticas, grandiosas e opulentas, voltado ao intenso decorativismo e caracterizado pela exuberância dos dourados nas volutas e espirais. O Barroco exprimiu as incertezas de uma época — a Idade Moderna — que oscilava entre velhos e novos valores. Foi largamente utilizado pela Igreja da Contrarreforma como elemento de propaganda, destinado a atrair as criaturas pela pompa e magnificência. Através do Barroco, a Igreja compeliu Deus a vestir as mais suntuosas roupagens humanas, reproduzindo o Céu em toda a sua magnificência, grandeza e esplendor, extasiando e arrebatando os fiéis que frequentavam os templos. (LOPEZ, L. R. História do Brasil colonial. Porto Alegre: Novo Século, 2001.)

O movimento estético-cultural no texto constitui-se historicamente em uma resposta às

- A) contestações aos domínios espiritual e terreno exercidos pelo papado.
- B) oposições ao absolutismo monárquico como base do poder político.
- C) divisões da nobreza fortalecida pelas expansões marítima e comercial.
- D) críticas ao heliocentrismo como modelo de funcionamento do cosmos.
- E) revoltas do campesinato oprimido pela multiplicidade de seitas religiosas.

ENEM 2018

TEXTO I



ATAÍDE, M. C. *Coroação de Nossa Senhora de Porciúncula*. Detalhe da pintura do forro da nave da Igreja de São Francisco de Assis de Ouro Preto. 1801-12.

Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br>. Acesso em: 30 out. 2015.

TEXTO II

Manuel da Costa Ataíde (Mariana, MG, 1762-1830), assim como os demais artistas do seu tempo, recorria a bíblias e a missais impressos na Europa como ponto de partida para a seleção iconográfica das suas composições, que então recriava com inventiva liberdade.

Se Mário de Andrade houvesse conseguido a oportunidade de acesso aos meios de aproximação ótica da pintura dos forros de Manuel da Costa Ataíde, imaginamos como não teria vibrado com o mulatismo das figuras do mestre marianense, ratificando, ao lado de Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho, a sua percepção pioneira de um surto de racialidade brasileira em nossa terra, em pleno século XVIII. "FROTA, L. C. Ataíde: vida e obra de Manuel da Costa Ataíde. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982."

O Texto II destaca a inovação na representação artística setecentista, expressa no Texto I pela

- A) reprodução de episódios bíblicos.
- B) retratação de elementos europeus.
- C) valorização do sincretismo religioso.
- D) recuperação do antropocentrismo clássico.
- E) incorporação de características identitárias.

ENEM 2012



Picasso, P. *Les Femmes d'Alger (O Version O)*. Nova York, 1907.

ARGAN, G. C. *Arte moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

O quadro *Les Femmes d'Alger (O Version O)* (1907), de Pablo Picasso, representa o rompimento com a estética clássica e a revolução da arte no início do século XX. Essa nova tendência se caracteriza pela

- a) pintura de modelos em planos irregulares.
- b) mulher como temática central da obra.
- c) cena representada por vários modelos.
- d) oposição entre tons claros e escuros.

e) nudez explorada como objeto de arte.

ENEM 2005

Cândido Portinari (1903-1962), um dos mais importantes artistas brasileiros do século XX, tratou de diferentes aspectos da nossa realidade em seus quadros.



1



2



3



4

sobre a temática dos “Retirantes”, Portinari também escreveu o seguinte poema:

(....)

Os retirantes vêm vindo com trouxas e embrulhos

Vêm das terras secas e escuras; pedregulhos

Doloridos como fagulhas de carvão aceso

Corpos disformes, uns panos sujos,

Rasgados e sem cor, dependurados

Homens de enorme ventre bojudo

Mulheres com trouxas caídas para o lado

Pançudas, carregando ao colo um garoto

Choramingando, remelento

(....)

(Cândido Portinari. Poemas. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1964.)

Das quatro obras reproduzidas, assinale aquelas que abordam a problemática que é tema do poema.

a) 1 e 2 b) 1 e 3 c) 2 e 3 d) 3 e 4 e) 2 e 4

ENEM 2012

O Ofício das Baianas de Acarajé constitui um bem cultural de natureza imaterial, inscrito no Livro dos Saberes em 2005, que consiste em uma prática tradicional de produção e venda, em tabuleiro, das chamadas comidas de baiana, feitas com azeite de dendê e ligadas ao culto dos orixás, amplamente disseminadas na cidade de Salvador, Bahia. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br>. Acesso em: 29 fev. 2012 (adaptado).

O texto contém a descrição de um bem cultural que foi reconhecido pelo IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional) como patrimônio imaterial, pois representa

- a) uma técnica culinária com valor comercial e atratividade turística.
- b) um símbolo da vitalidade dessas mulheres e de suas comunidades.
- c) uma manifestação artística antiga e de abrangência nacional.
- d) um modo de fazer e viver ligado a uma identidade étnica e regional.
- e) uma fusão de ritos das diferentes heranças e tradições religiosas do país.

ENEM 2021

O protagonismo indígena vem optando por uma estratégia de "des-invisibilização", valendo-se da dinâmica das novas tecnologias. Em outubro de 2012, após receberem uma liminar lhes negando o direito a permanecer em suas terras, os Guarani de Pyelito Kue divulgaram uma carta na qual se dispunham a morrer, mas não a sair de suas terras. Esse fato foi amplamente divulgado, gerando uma grande mobilização na internet, que levou milhares de pessoas a escolherem seu lado, divulgando a hashtag "#somostodosGuarani-Kaiowá" ou acrescentando o sobrenome Guarani-Kaiowá a seus nomes nos perfis das principais redes sociais.

CAPIBERIBE, A., BONILLA, O. A ocupação do Congresso, contra o que lutam os Índios? Estudos Avançados n. 83, 2015 (adaptado)

A estratégia comunicativa adotada pelos indígenas, no contexto em pauta, teve por efeito

- a) enfraquecer as formas de militância política.
- b) abalar a identidade de povos tradicionais.
- c) inserir as comunidades no mercado global.
- d) distanciar os grupos de culturas locais.
- e) angariar o apoio de segmentos étnicos externos.

APÊNDICES

Apêndice A

Exemplo de título: O Encontro dos Mestres do Barroco Brasileiro

Quadrinho 1: Introdução

Desenhar a vista externa da oficina de Aleijadinho, situada em uma cidade colonial brasileira. (pesquisar exemplos na *internet*)

Narrador: "Brasil, século XVIII. Em uma oficina repleta de esculturas, dois dos maiores nomes do Barroco Brasileiro se encontram."

Quadrinho 2: Manuel da Costa Ataíde Chega

Desenhar Manuel da Costa Ataíde entrando na oficina, com esculturas e ferramentas ao fundo.

Manuel: "Ora, ora, se não é o grande Aleijadinho! Que honra recebê-lo em minha humilde oficina."

Desenhar Aleijadinho que se vira para cumprimentar Manuel com um sorriso.

Aleijadinho: "A honra é toda minha, mestre Ataíde. Estava ansioso para ver suas novas obras. O que está esculpindo agora?"

Quadrinho 3: Trabalhos em Andamento

Desenhar Aleijadinho mostrando uma imagem religiosa que está esculpindo.

Aleijadinho: "Estou trabalhando em algumas imagens para a Igreja de São Francisco de Assis. Essas peças precisam transmitir toda a devoção e a emoção que nossos fiéis sentem."

Desenhar Manuel observando atentamente a escultura, admirando os detalhes.

Manuel: "Sei bem do que fala. A pintura dos tetos das igrejas também requer essa sensibilidade. Cada detalhe, cada cor deve evocar a espiritualidade."

Quadrinho 4: Troca de Técnicas

Desenha um Close em Aleijadinho, interessado.

Aleijadinho: "E como você consegue isso com as cores? Sempre admirei a vivacidade e a profundidade dos seus afrescos."

Desenhar Manuel gesticulando enquanto fala sobre sua técnica.

Manuel: "Uso uma paleta de cores vibrantes, buscando inspiração na natureza ao nosso redor. As figuras angelicais que pinto devem parecer quase reais, como se fossem descer do teto a qualquer momento."

Quadrinho 5: Convergência de Artes

Desenhar Aleijadinho e Manuel olhando para uma escultura e um esboço de pintura, respectivamente.

Aleijadinho: "Fascinante. A maneira como você consegue capturar a luz e a sombra nas pinturas é algo que tento replicar na tridimensionalidade das esculturas. Nossos trabalhos, embora diferentes, convergem no objetivo de elevar a alma."

Desenhar Manuel sorrindo, concordando com Aleijadinho.

Manuel: "Exatamente. É essa união de forças, entre a escultura e a pintura, que torna o Barroco Brasileiro tão único e especial. Somos parte de algo maior, uma expressão artística que perpetuará nossa cultura."

Quadrinho 6: Legado Artístico

Desenha um Close em Aleijadinho, pensativo.

Aleijadinho: "Concordo plenamente, amigo. Nossas obras são mais do que simples arte; são manifestações de fé e identidade. Espero que, no futuro, as pessoas possam sentir o mesmo impacto que sentimos ao criá-las."

Desenhar Manuel com uma expressão de esperança.

Manuel: "E sentirão, com certeza. Afinal, estamos colocando nossas almas em cada detalhe, em cada pincelada e talha. Que nossa arte continue a inspirar e tocar corações por gerações."

Quadrinho 7: Despedida

Desenhar Aleijadinho e Manuel apertam as mãos.

Aleijadinho: "Amém a isso, meu amigo. Que nossa colaboração continue a iluminar os caminhos da arte sacra no Brasil."

Desenhar Manuel se despedindo com um aceno enquanto sai da oficina.

Manuel: "Amém, mestre Aleijadinho. E que tenhamos muitas outras oportunidades de trocar conhecimentos e inspirações."

Quadrinho 8: Conclusão

Desenha a vista da oficina com Aleijadinho trabalhando em sua escultura.

Narrador: "E assim, entre talhas e pinceladas, os artistas do passado deixaram um legado que ecoa até os dias de hoje."

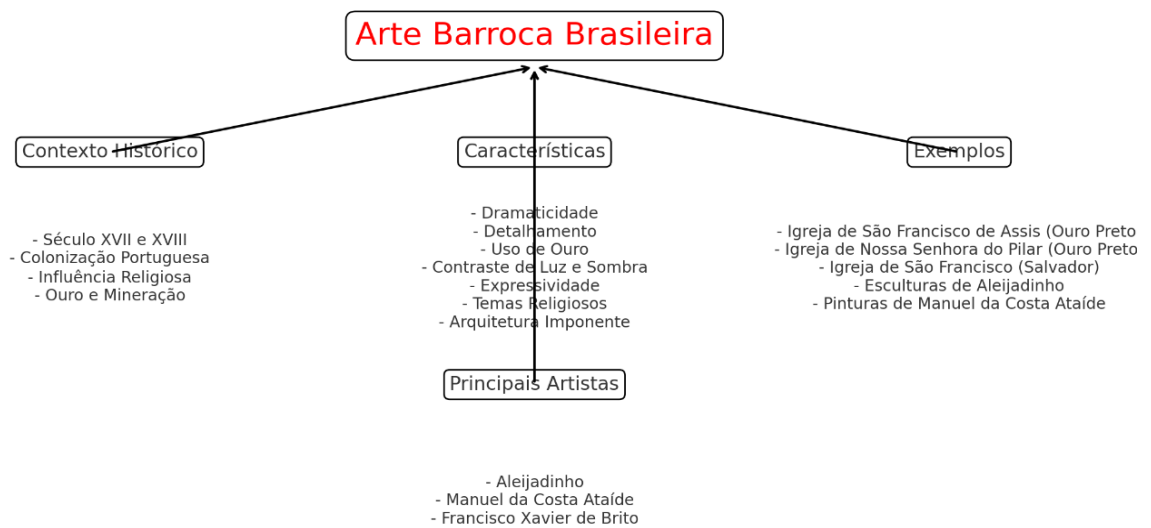
Desenhar uma igreja barroca com as obras de Aleijadinho e Ataíde, turistas admirando.

Narrador: "O Barroco Brasileiro é uma prova viva da criatividade e da fé de um povo, uma arte que transcendeu o tempo e se tornou parte essencial da nossa herança cultural."

Fonte: Barbosa, 2024.

Apêndice B

Exemplo de Mapa Mental Sobre Arte Barroca Brasileira



Fonte: Barbosa, 2024.