



PROF HISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA



Nossa Senhora da
Glória
CONSTRUINDO O FUTURO
DA NOSSA GENTE

Secretaria Municipal de Educação

FLASHCARDS INSPIRADOS NO SERTÃO DE VÉIO: UM RECURSO EDUCACIONAL ABERTO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA.



Obra: A arte saudando o entardecer no Sertão

NILTON CÉSAR DIAS NASCIMENTO

ORIENTADOR:

PROF. DRº. JOSÉ VIEIRA DA CRUZ

SÃO CRISTÓVÃO - SE

2025

NILTON CÉSAR DIAS NASCIMENTO

**FLASHCARDS INSPIRADOS NO SERTÃO DE VÉIO:
UM RECURSO EDUCACIONAL ABERTO PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA**

ORIENTADOR: PROF. DRº. JOSÉ VIEIRA DA CRUZ

**SÃO CRISTÓVÃO - SE
2025**

NILTON CÉSAR DIAS NASCIMENTO

**FLASHCARDS INSPIRADOS NO SERTÃO DE VÉIO:
UM RECURSO EDUCACIONAL ABERTO PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA**

ORIENTADOR: PROF. DRº. JOSÉ VIEIRA DA CRUZ

**SÃO CRISTÓVÃO - SE
2025**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

N244f Nascimento, Nilton César Dias
Flashcards inspirados no sertão de Véio: um recurso educacional aberto para o ensino de História / Nilton César Dias Nascimento, orientador José Vieira da Cruz. – São Cristóvão, SE, 2025.
35 f.: il.

Recurso Educacional Aberto (Mestrado Profissional)
Universidade Federal de Sergipe. Programa de Pós-graduação no Ensino de História.

1. História - Estudo e ensino. 2. Trabalhos em madeiras - Nossa Senhora da Glória (SE). 3. Recursos educacionais abertos. 4. Jogos no ensino de história. 5. Santos, Cícero Alves dos – Artesãos – Trabalhos em madeira. I. Cruz, José Vieira, orient. II. Título.

CDU 94:745.51(813.7)

CRÉDITOS

Instituição:

Programa de Pós-Graduação em Ensino de História (PROFHISTÓRIA),
vinculado à Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Autoria:

Nilton César Dias Nascimento
Orientador: Prof. Dr. José Vieira da Cruz.

Apoio Institucional:

Secretaria Municipal de Educação de Nossa Senhora da Glória
Escola Municipal 13 de Maio.
Povoado Angico - Nossa Senhora da Glória - Sergipe

Recursos Digitais:

Plataforma Genially para a interatividade do REA.
Plataforma Canva para produção e edição do E-book.
Aplicativo FlashcardsWorld para produção dos cards digitais.

Capa:

Foto reprodução de: @denilsonmachadomca. Obra: A arte saudando o
entardecer no sertão | In: @artistaveio, Instagram, 04/12/2019.

Agradecimentos:

Aos meus alunos da Escola Municipal 13 de Maio, pelas contribuições para a
realização deste trabalho.
À gestão da referida instituição representada pela professora
Élida Rosália Francisco de Lima Santana.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
PROPOSTA	7
METODOLOGIA	9
1. FLASHCARDS INSPIRADOS NO SERTÃO DE VÉIO	11
1.1. ELABORANDO UM FLASHCARD (CARTÃO DIGITAL)	12
1.2. ACESSANDO E INTERAGINDO COM OS REAS	18
2. A ARTE E O SERTÃO DE VÉIO	20
2.1. VOCÊ CONHECE VÉIO?	20
2.2. A INSPIRAÇÃO	23
2.3. AS TEMÁTICAS	24
3. O USO DE UM RECURSO EDUCACIONAL ABERTO NA SALA DE AULA	26
3.1. CRIANDO UM PLANO DE AULA.....	26
3.2. PLANOS DE AULAS.....	27
4. UMA AVALIAÇÃO CRÍTICA	31
REFERÊNCIAS	33

APRESENTAÇÃO

Esta é uma proposta de recurso pedagógico desenvolvido a partir do trabalho de pesquisa intitulado “Flashcards inspirados no Sertão de Véio: ensino de história, arte e cultura popular na obra de um sertanejo de Nossa Senhora da Glória, Sergipe, 1947-2024”, junto ao Programa de Mestrado Profissional do Ensino de História da Universidade Federal de Sergipe (UFS) – ProfHistória – executado sob a orientação do Professor Drº José Vieira da Cruz, e tem como público alvo professores e estudantes da educação básica.

Este trabalho buscou analisar como a arte popular produzida por um sertanejo, Cícero Alves dos Santos (1947), artisticamente conhecido como Véio, contribui para o ensino de História. Dessa forma, foi desenvolvida como proposta pedagógica a construção de um flashcard enquanto Recurso Educacional Aberto (REA). Esses recursos são, geralmente, disponibilizados com licenças abertas que permitem que qualquer pessoa possa criar,

OBRA: O ALUADO



FONTE: SANTOS (2023A).

acessar, adaptar e compartilhar conteúdos, de acordo com as necessidades e objetivos educacionais, o que pode se dar de forma simples, acessível e ilimitada, bastando que se tenha as ferramentas adequadas a exemplo de dispositivos eletrônicos como aparelho celular, notebook, tablet (hardwares), associado a uma base digital de programas ou aplicativos necessários (softwares).

Por fim, a arte popular carrega enorme potencial e que contribui significativamente com o ensino de História, pois ela reflete a cultura, os valores e as vivências de determinados grupos sociais ao longo do tempo. Reflexos estes que podem serem encontrados como formas de acesso a representações passado e do presente, a compreensão das transformações sociais e culturais, o estímulo ao pensamento crítico, a análise e valorização de diferentes fontes de conhecimento, a conexão emocional e identidade cultural dos indivíduos, além de estimular a criatividade e a produção cultural. Isso tudo também pode ajudar a integrar o ensino de História com outras disciplinas.

Portanto, a aproximação com a arte popular não só enriquece o entendimento dos alunos sobre a História, mas também oferece uma forma envolvente e dinâmica de explorar o passado, tornando o aprendizado mais inclusivo, acessível e criativo.

PROPOSTA

Com o advento das novas tecnologias, os flashcards digitais são uma versão modernizada dos tradicionais flashcards de papel, sendo criados e utilizados por meio de aplicativos e dispositivos eletrônicos como smartphones, tablets e computadores. Esses recursos aproveitam as vantagens da tecnologia para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, interativo e acessível.

A aplicação do uso de flashcards é significativa tanto para professores quanto para os estudantes. Dentre as vantagens, encontram-se uma melhor memorização de conteúdos com a técnica de repetição espaçada, o que favorece a retenção a longo prazo. A aprendizagem ativa, em vez de apenas ler passivamente, estimula mais áreas do cérebro, aumentando a assimilação do conteúdo. A personalização, os flashcards podem ser adaptados para diferentes níveis de dificuldade, abordando os tópicos conforme o ritmo de aprendizado do estudante. Além disso, oferecem uma forma rápida de feedback, permitindo que os alunos saibam imediatamente se a resposta está correta ou errada.



Imagem produzida por IA

Desse modo, para os estudantes, os flashcards ajudam a fixar o conteúdo, proporcionando uma forma ativa de estudo. Ao testar sua memória e compreensão, os estudantes reforçam o aprendizado de forma dinâmica além de participar do processo construtivo. Já para os professores, os flashcards podem ser usados como uma ferramenta de avaliação rápida ou como suporte para revisar conceitos com os alunos de maneira interativa, rápida e eficiente.

Para tanto, existem diversos aplicativos e plataformas de flashcards digitais. Entre os principais encontrados numa breve pesquisa nas lojas on-line como a Play Store, vale destacar: “Flashcards.World”, “Anki”, “Quizlet”, “Cram.com” e “Brainscape”, que oferecem funcionalidades avançadas para a criação, organização e revisão de flashcards. Esses aplicativos permitem que professores e alunos criem seus próprios cartões ou escolham entre milhares de cartões compartilhados por outros usuários. A escolha das opções aqui apresentadas entre tantas outras existentes no mercado, fica a critério do usuário, podendo ser possível ter acesso às versões gratuitas e /ou pagas, desde configurações mais simples até as mais avançadas.

Embora os flashcards digitais ofereçam muitas vantagens, alguns desafios podem surgir, como o descontrole do uso de dispositivos eletrônicos, que pode levar à procrastinação ou distração com outras funcionalidades do aparelho. Além disso, o acesso desigual à tecnologia pode limitar o uso de flashcards digitais em alguns contextos, especialmente em regiões com infraestrutura tecnológica deficiente.

No entanto, uso adequado dessas tecnologias pode, portanto, contribuir para um aprendizado mais profundo e significativo, permitindo que alunos e professores aproveitem ao máximo os recursos digitais no contexto educacional contemporâneo.

METODOLOGIA

A construção deste produto pedagógico voltado para o Ensino de História consiste na demonstração de como o uso de flashcards digitais pode contribuir como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem na prática docente e dos estudantes de forma mais dinâmica e interativa. Desse modo, o objetivo é orientar professores e alunos na elaboração dos seus próprios cartões digitais.

Para a elaboração de um flashcard é fundamental como primeiro passo a escolha e uma plataforma ou aplicativo de sua preferência. Particularmente, para a construção deste produto pedagógico optei pelo aplicativo **Flashcards World**, na versão mais completa com assinatura única e de uso vitalício, adquirido na loja digital Play Store, sendo esta, apenas uma escolha pessoal. Da mesma forma, para a edição e atualização constante da versão final do produto pedagógico faço uso das plataformas digitais **Canva** e **Genially.com** enquanto REA.



Imagem produzida por IA

Em seguida, se faz necessário a seleção de conteúdos, os quais, professores e estudantes podem selecionar os temas para a criação dos flashcards. Isso pode incluir acontecimentos históricos, figuras importantes, processos históricos ou temas complexos, que podem ser abordados de maneira simplificada para facilitar a compreensão dos alunos. Neste caso usarei como principal temática a arte e cultura popular, baseado na obra do artista sertanejo Cícero Alves dos Santos – Véio.

O design dos flashcards deve ser claro e didático, utilizando palavras-chaves, textos curtos e imagens para estimular o entendimento visual. Por exemplo, quando necessário, faço uso de fotografias de obras do artesão Véio, como forma de ilustrar e melhor explicar os conceitos e questionamentos anexados em cada card, com o objetivo de facilitar a memorização e aprendizado.

Por fim, para atender a diferentes níveis de aprendizado dos alunos, os flashcards podem ser criados em diferentes graus de complexidade de acordo com cada estudante e/ou turma.

Para facilitar o uso dessa proposta pedagógica, de maneira que possa servir como referência na construção de outros materiais, serão disponibilizados links de sites e vídeos explicativos, documentários e QR Code (código de escaneamento) para melhor acesso e visualização.

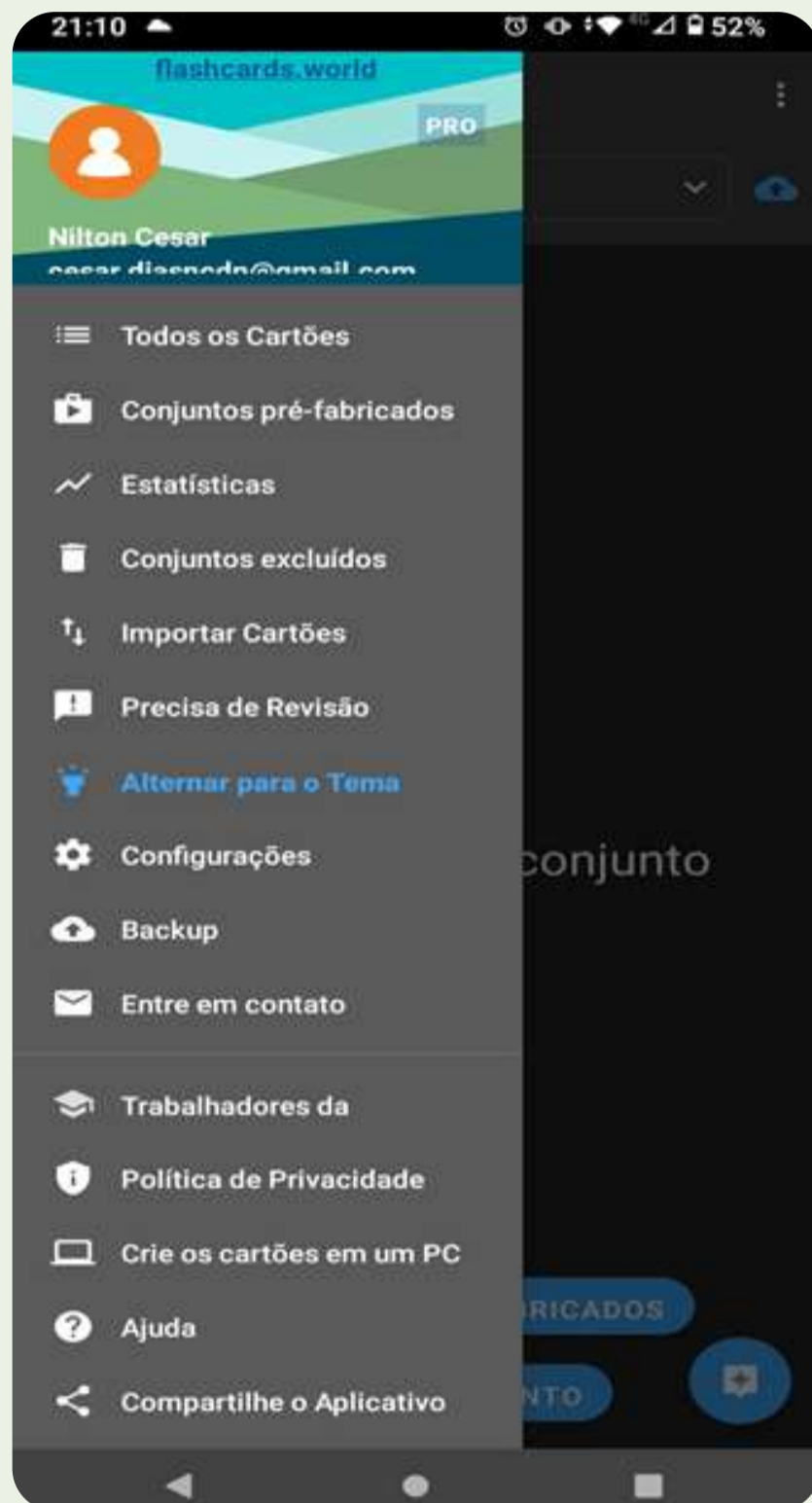
1 - FLASHCARDS INSPIRADOS NO SERTÃO DE VÉIO

A partir de agora iremos juntos aprender a elaborar um conjunto de flashcards. Para a elaboração dos meus flashcards, optei pelo uso do aplicativo **Flashcards.World**. Veja a seguir.

Imagem 1 – Interface da loja de aplicativos



Imagem 2 – Interface da página principal de acesso e configurações do aplicativo



Fonte: Imagem coletada pelo autor.

Ao acessar sua loja de aplicativos em meu dispositivo é possível encontrar diversos aplicativos voltados para a criação de flashcards, daí você pode realizar busca e instalar o aplicativo de sua preferência (como pode ser observado na imagem 1). Após instalado o aplicativo, criar seu login e senha de acesso, utilizando seu endereço de e-mail, é possível acessar a página principal e configurações (como pode ser observado na imagem 2). Vale lembrar que no ícone (**Ajuda**) é possível acessar todo manual de uso e configurações desse aplicativo.

É importante ressaltar que estas ferramentas digitais são as chamadas REA (Recursos Educacionais Abertos), disponíveis gratuitamente ou por assinatura, e podem ser utilizados, adaptados e compartilhados. Eles incluem textos, vídeos, áudios, imagens, atividades e outros conteúdos educativos que podem ser acessados livremente pela internet. A ideia principal é promover o acesso à educação, com baixo ou pouco custos, além de incentivar a colaboração e a personalização do aprendizado.

1.1. ELABORANDO UM FLASHCARD (CARTÃO DIGITAL)

O domínio e uso de tecnologias e recursos digitais na educação têm se tornado cada vez mais essenciais para promover uma aprendizagem significativa, dinâmica e acessível. Nesse contexto, os Recursos Educacionais Abertos (REA) ganham destaque como ferramentas que potencializam o processo de ensino e aprendizagem, especialmente por serem gratuitos, acessíveis e adaptáveis à realidade de diversos contextos educacionais.

A partir deste tópico é possível observar o passo a passo para elaboração deste recurso. A seguir alguns exemplos de cards criados e inspirados na obra do artesão popular sergipano Cícero Alves do Santos - Véio.

Como pode ser visualizado na imagem 2, no ícone (**Todos os cartões**) é possível abrir a interface como aparece na imagem 3. A partir deste ponto você pode começar a elaborar seus cartões digitais (**criar conjunto**) ou ainda, se preferir, usar os conjuntos (**pré-fabricado**) já existentes e compartilhados pela própria plataforma e outros usuários.

Imagem 3 – Interface para a criação do flashcards.

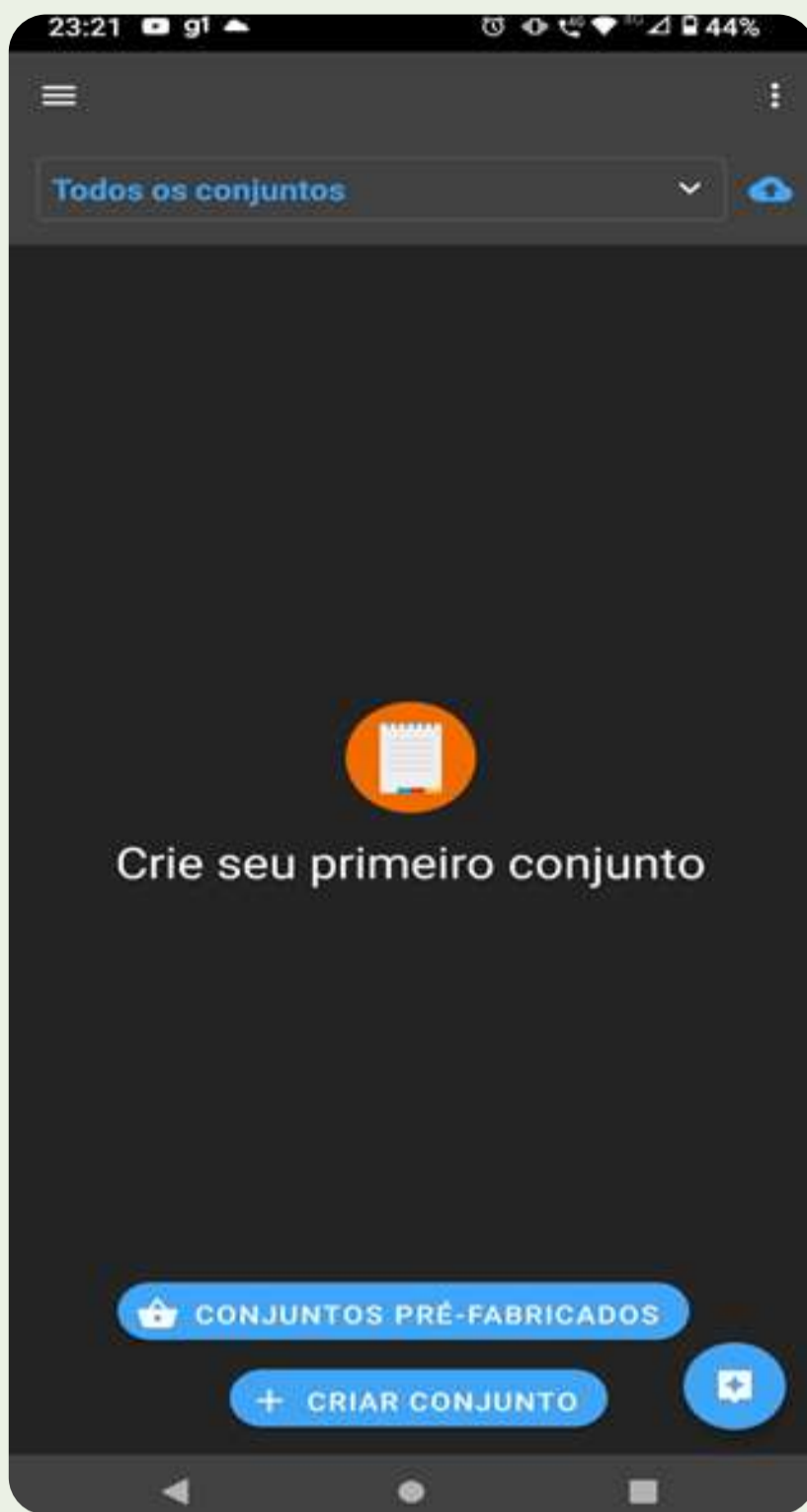


Imagem 4 – Interface para nomear e descrever seu conjunto de cards



Fonte: Imagem coletada pelo autor.

A partir da imagem 3 já aparece a interface para a criação do seu card onde é possível (nomear), que consiste em definir o tema ou assunto do seu conjunto de cards, e em seguida fazer uma breve (descrição), que pode ser opcional, acerca do conteúdo a ser estudado. Também é possível escolher uma categoria que consiste em definir o nível de dificuldade ou aprendizado (difícil, bom, fácil), que desejar, também opcional. O próximo passo consiste em (adicionar cartões) e compor uma sequência de flashcards para o conjunto recém-criado. Assim temos:

Todos os cartões → Criar conjunto → Nomear → Descrição → Adicionar cartões

Chamo atenção que existem outros passos que o usuário pode seguir para a criação dos seus conjuntos de cartões, no entanto, esse percurso é uma escolha pessoal que julgo ser uma forma simples e prática.

Imagem 5 – Interface para a elaboração do card (cartão)

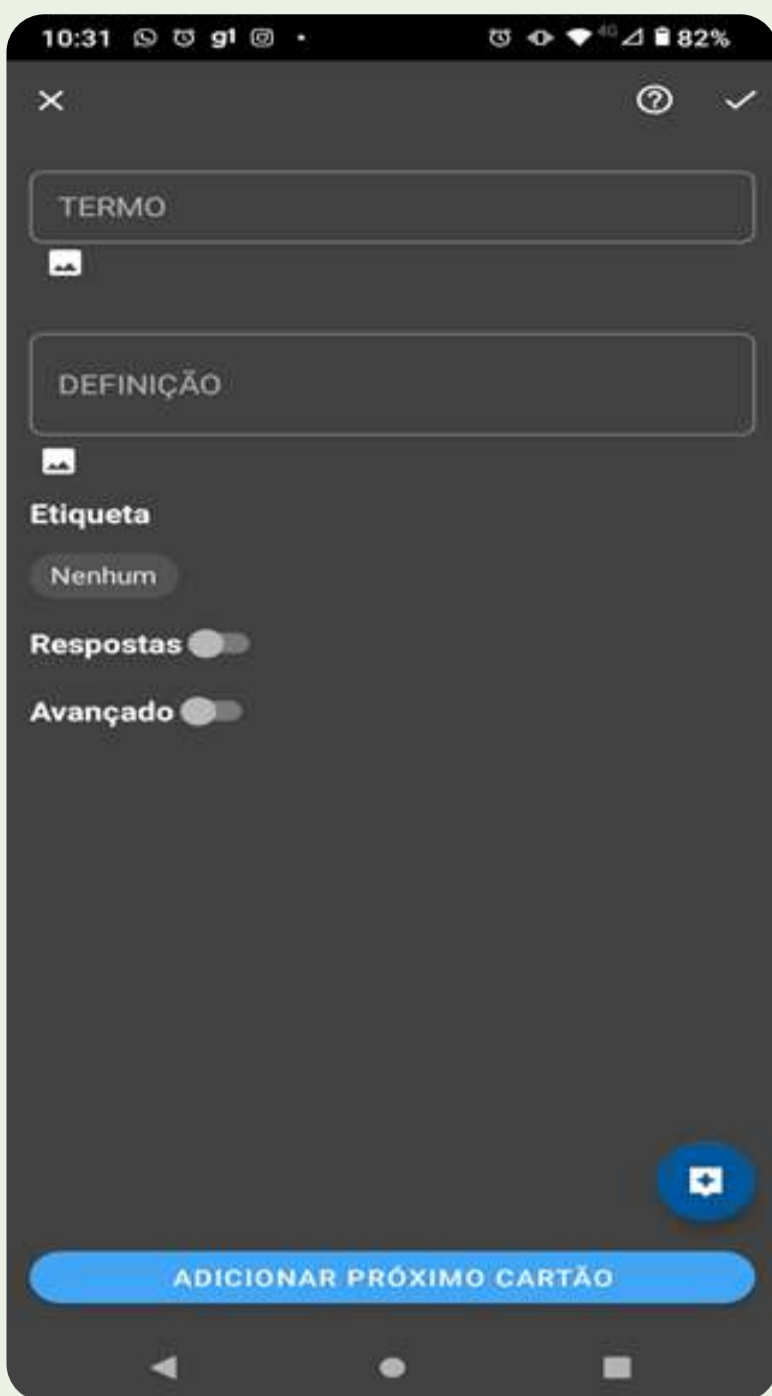
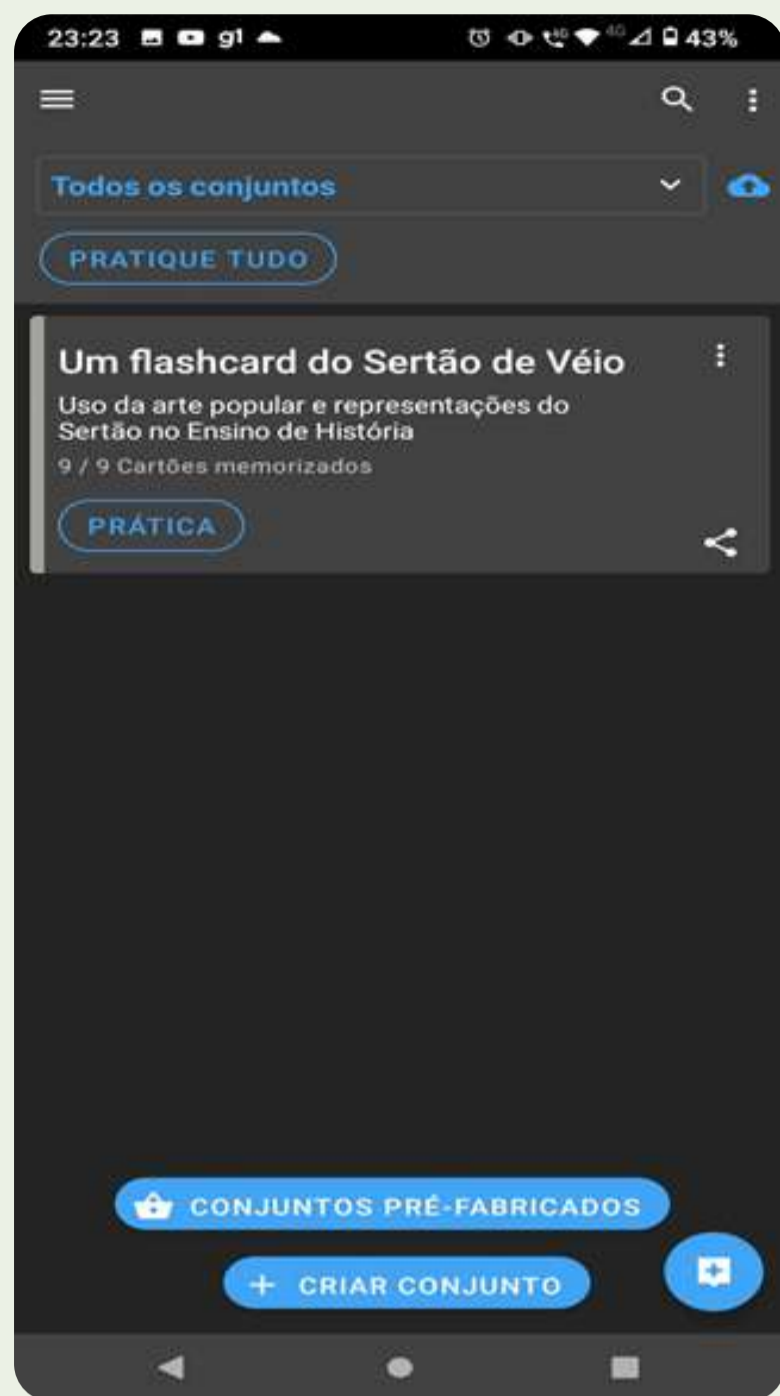


Imagem 6 – Interface do conjunto de cards pronto



Fonte: Imagem coletada pelo autor.

Na Imagem 5, temos a interface para a criação do card (cartão), para compor o conjunto de cartas do flashcard. Nesse ponto, encontramos o campo (**termo**), que consiste na criação de uma pergunta, palavra-chave e/ou conceito a ser estudado. No passo seguinte o campo (**definição**) onde deverá ser inserida a resposta e/ou a explicação para o termo mencionado anteriormente. Aqui também é possível inserir **imagem** para ilustrar os campos termo e a definição, se assim preferir. Por fim, para manter a sequência de criação de cards basta ir em (**adicionar próximo cartão**) e repetir todo o passo a passo.

Na imagem 6, é possível ter uma visão geral do conjunto de cards de um flashcard pronto para ser estudado e revisado. Também é possível revisar conjuntos pré-fabricados e criar um novo conjunto com qualquer tema desejado pelo usuário. Já na imagem 7, temos a interface que oferece opções para a revisão (**prática**) do flashcard e diferentes formas de criação e exercício utilizando os cards.

Assim temos a seguinte sequência:

Termo → Definição → Imagem → Adicionar próximo cartão → Praticar

Imagem 7 – Interface para seleção do modo de prática



Fonte: Imagem coletada pelo autor.

Abaixo temos o modelo de um card que compõe o conjunto de um flashcards. Na figura 8 o termo (pergunta), podendo ser inserida ou não, imagem ilustrativa, relacionada à questão associada também à descrição (resposta e/ou definição). Em cada card observa-se a classificação que pode ser definida pelo usuário como sendo: **DIFÍCIL** – **BOM** – **FÁCIL**. Essa classificação pode ser feita pelo usuário de acordo com o nível de dificuldade de cada exercício e progressão desejada pelo usuário.

Veja o modelo 1:

Imagem 8 – Termo (pergunta)

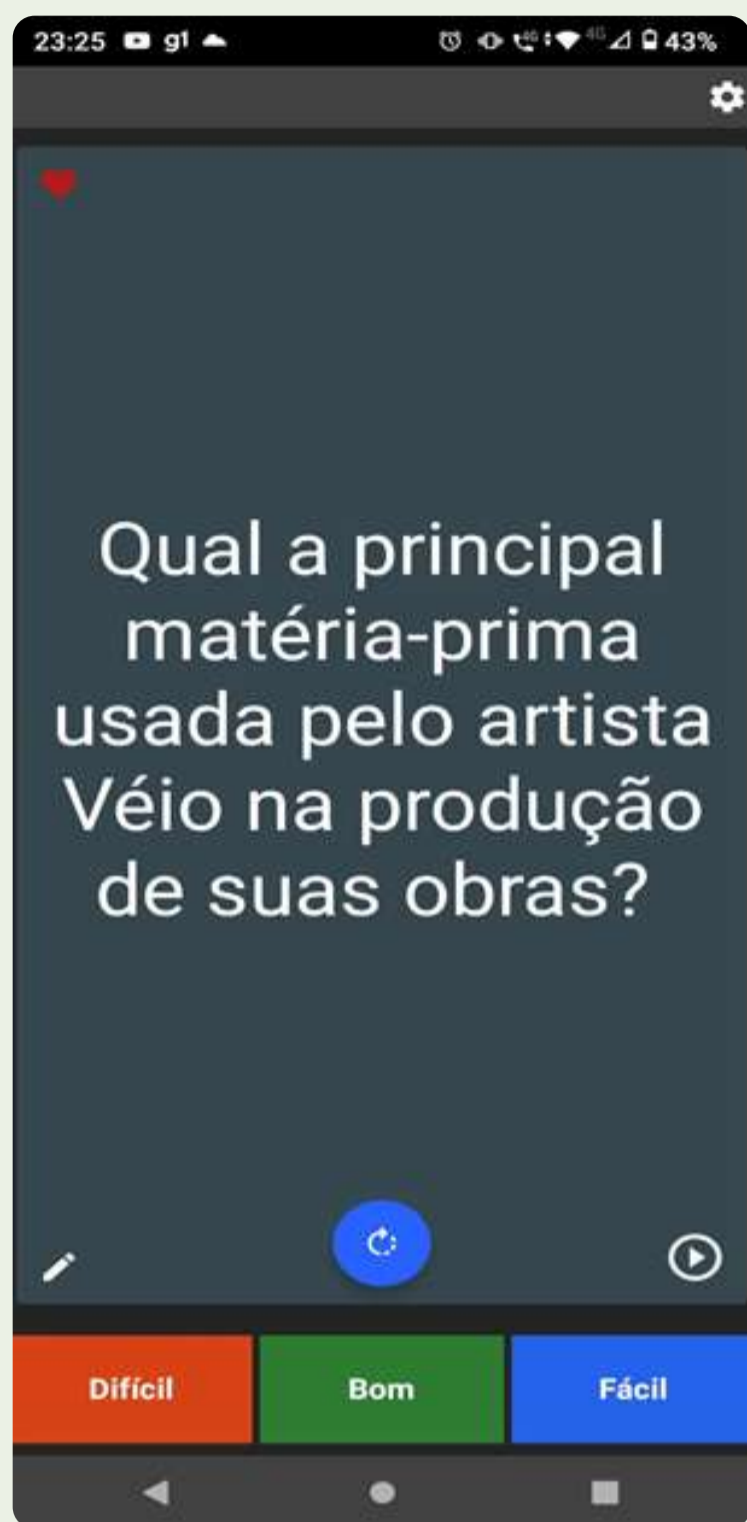
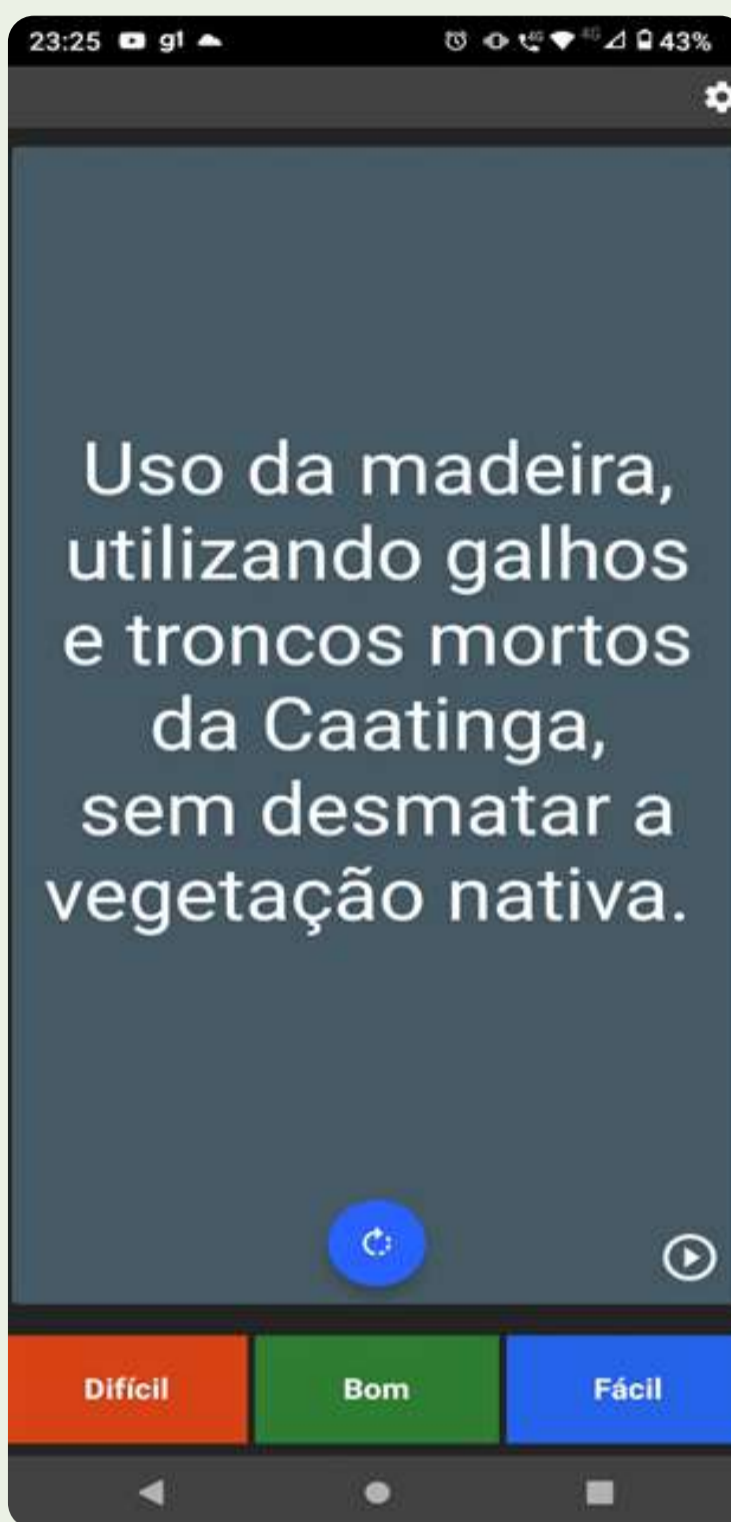


Imagem 09 – Definição (resposta e/ou conceito)



Fonte: Imagem coletada pelo autor.

Na sequência, destaca-se o modelo 2 de flashcard digital, que utiliza a funcionalidade de combinação de cartões (conforme exemplificado na imagem 7). Esse formato oferece uma abordagem mais interativa e dinâmica no processo de aprendizagem, especialmente eficaz para o desenvolvimento de habilidades de associação, categorização e memória de longo prazo.

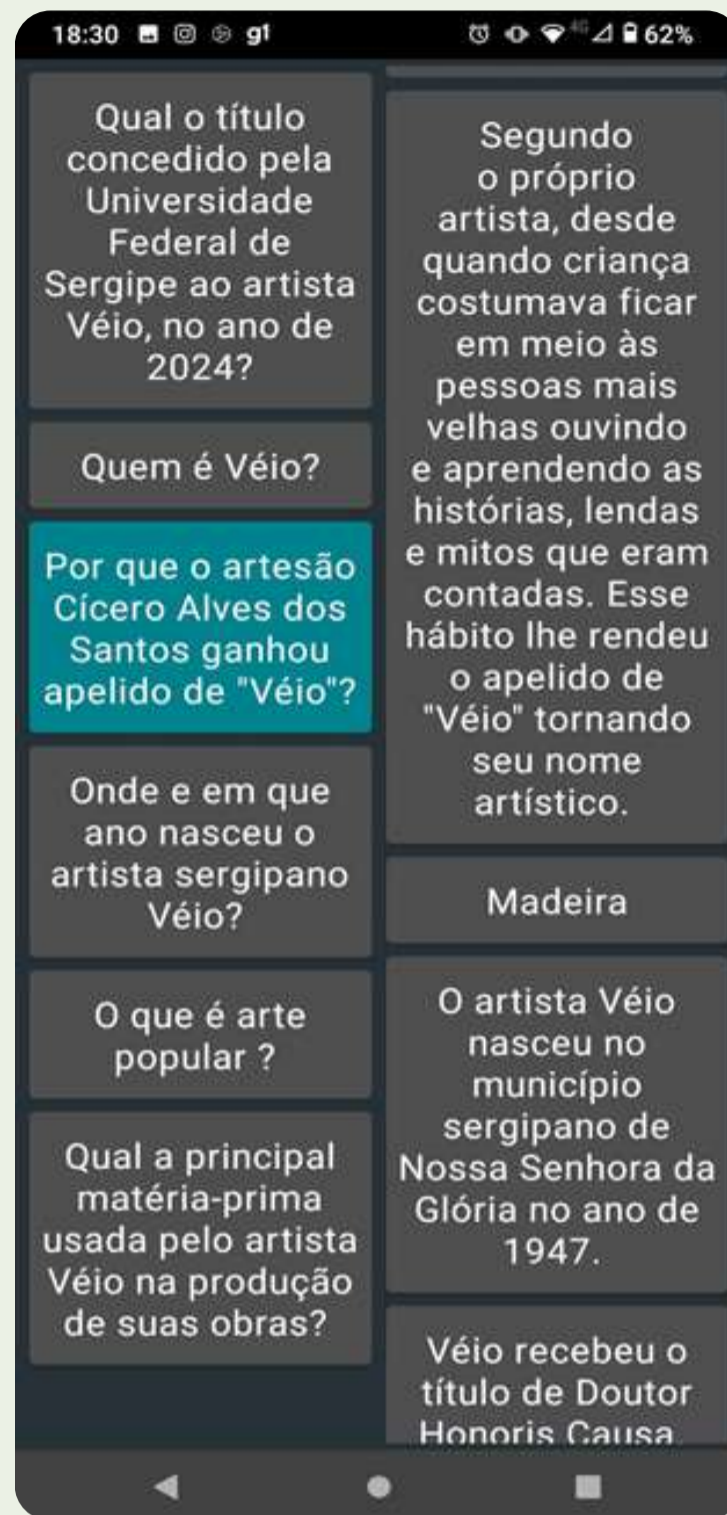
Nesse modelo, a interface é geralmente dividida em duas colunas: à direita, apresenta-se um conjunto de termos, conceitos ou perguntas, à esquerda, estão as respectivas respostas, definições ou imagens associadas. A proposta pedagógica desse recurso é que o estudante relacione os itens das duas colunas de forma correspondente, facilitando a fixação dos conteúdos estudados.

Veja o modelo 2 :

Imagem 10 - Interface de cards em formato de colunas (perguntas/imagens/respostas)



IMAGEM 11 - INTERFACE DE CARDS EM FORMATO DE COLUNAS (PERGUNTAS/RESPOSTAS) E DESTAQUE



Fonte: Imagem coletada pelo autor.

Uma das características mais relevantes deste tipo de flashcard é o feedback imediato, pois à medida que o estudante realiza corretamente as combinações entre os cartões, os pares relacionados são automaticamente ocultados ou destacados como concluídos, sinalizando o acerto. Esse tipo de retorno instantâneo é crucial para o processo de autorregulação da aprendizagem, pois permite que o aluno identifique seus avanços, revise os erros e direcione seu foco para os pontos que ainda necessitam de reforço.

Além disso, a possibilidade de inserção de imagens nas respostas ou perguntas amplia o potencial pedagógico do recurso, ao estimular a aprendizagem imagética e a associação entre texto

e imagem. O uso de elementos visuais não apenas torna a atividade mais atraente, como também facilita a memorização e a compreensão de conteúdos abstratos.

Esses e outros modelos de cards podem ser selecionados a partir das opções disponíveis ou criadas em aplicativos e plataformas digitais, enquanto Recurso Educacional Aberto (REA).

1.2. ACESSANDO E INTERAGINDO COM OS REA

Os Recursos Educacionais Abertos (REA), como Flashcards.Word, Canva e a plataforma Genially.com, contribuem para um aprendizado de forma interativa. Os flashcards facilitam a absorção de conteúdos por meio de cartões digitais, promovendo a aprendizagem ativa e personalizada, especialmente útil para estudantes com diferentes estilos de aprendizagem. A plataforma Canva, importante facilitadora para a edição e formatação de conteúdos digitais a exemplo de e-books. Já o Genially.com destaca-se como uma plataforma dinâmica de criação e gerenciamento de conteúdos digitais interativos, permitindo a elaboração de apresentações, jogos, mapas mentais e infográficos acessíveis. Ambas as ferramentas incentivam a participação ativa do aluno, promovendo maior engajamento e possibilitando o uso de recursos visuais, sonoros e de navegação intuitiva.

Para uma melhor interação é possível baixar e acessar os REA, utilizados na construção deste trabalho entre tantos outros. Os Flashcards inspirados na obra de Véio estão disponíveis nos QR-Codes disponibilizados abaixo.

Flashcards.world



QR- Code para baixar e acessar aplicativo.
<https://flashcards.world/>.



QR - Code para acessar os Flashcards inspirados no Sertão de Véio.
<https://flashcards.world/mysets/1821229940/>.

Para conhecer, acessar e interagir com a versão digital deste trabalho enquanto Recurso Educacional Aberto (REA), o mesmo está disponível na plataforma de gerenciamento digital Genially.com .

Genially.com



QR - Code para baixar e acessar plataforma Genially.com.

<https://app.genially.com/teams/67fc7536c2e20bb7b0fcc410/spaces/67fc7536c2e20bb7b0fcc429/dashboard?from=login-true>



QR - Code para acessar e interagir com a versão digital do REA.

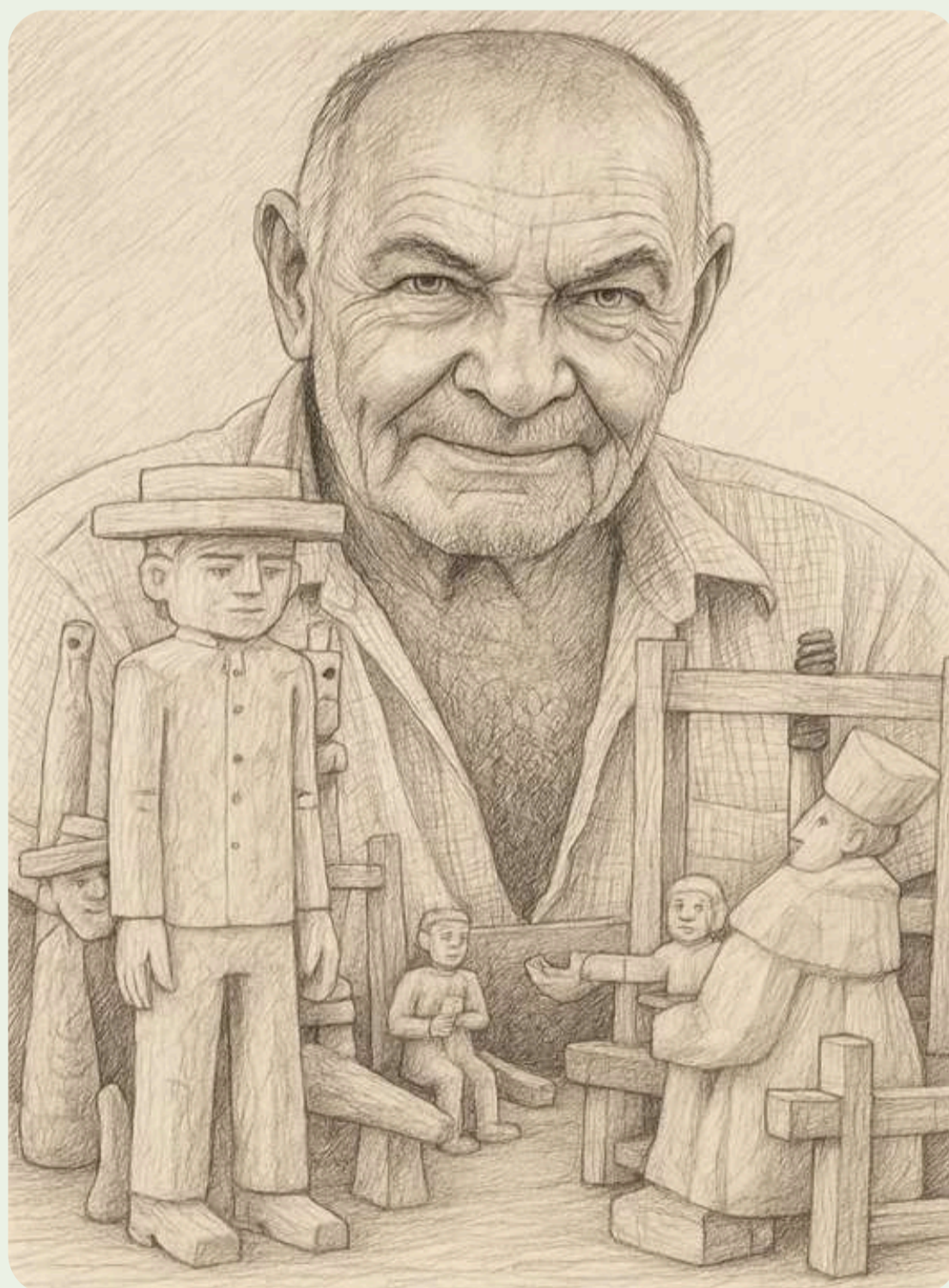
<https://app.genially.com/editor/68195dc1e9de235aa844c3>

2. A ARTE E O SERTÃO DE VÉIO

2.1.VOCÊ CONHECE VÉIO?

Cícero Alves dos Santos, conhecido artisticamente como Véio, nasceu em 12 de maio de 1947 (Itaú Cultural, 2024, s/p.) em uma pequena comunidade rural chamada Sítio do Mato, entre os municípios de Feira Nova e Nossa Senhora da Glória, Sertão de Sergipe, Nordeste do Brasil. Filho de trabalhadores rurais: tendo como pais o senhor Maximino Alves dos Santos e dona Maria Júlia de Oliveira. Véio recebeu seu nome de registro em homenagem ao Padre Cícero, tido como protetor dos sertanejos (Santos, 2014, p. 6).

Imagem 12: Representação do artista Véio



Fonte: Imagem editada com uso de IA.

Autodidata, Véio transforma troncos e galhos secos da caatinga em esculturas que retratam o cotidiano sertanejo, personagens históricos e figuras do imaginário nordestino. Seu trabalho transcende

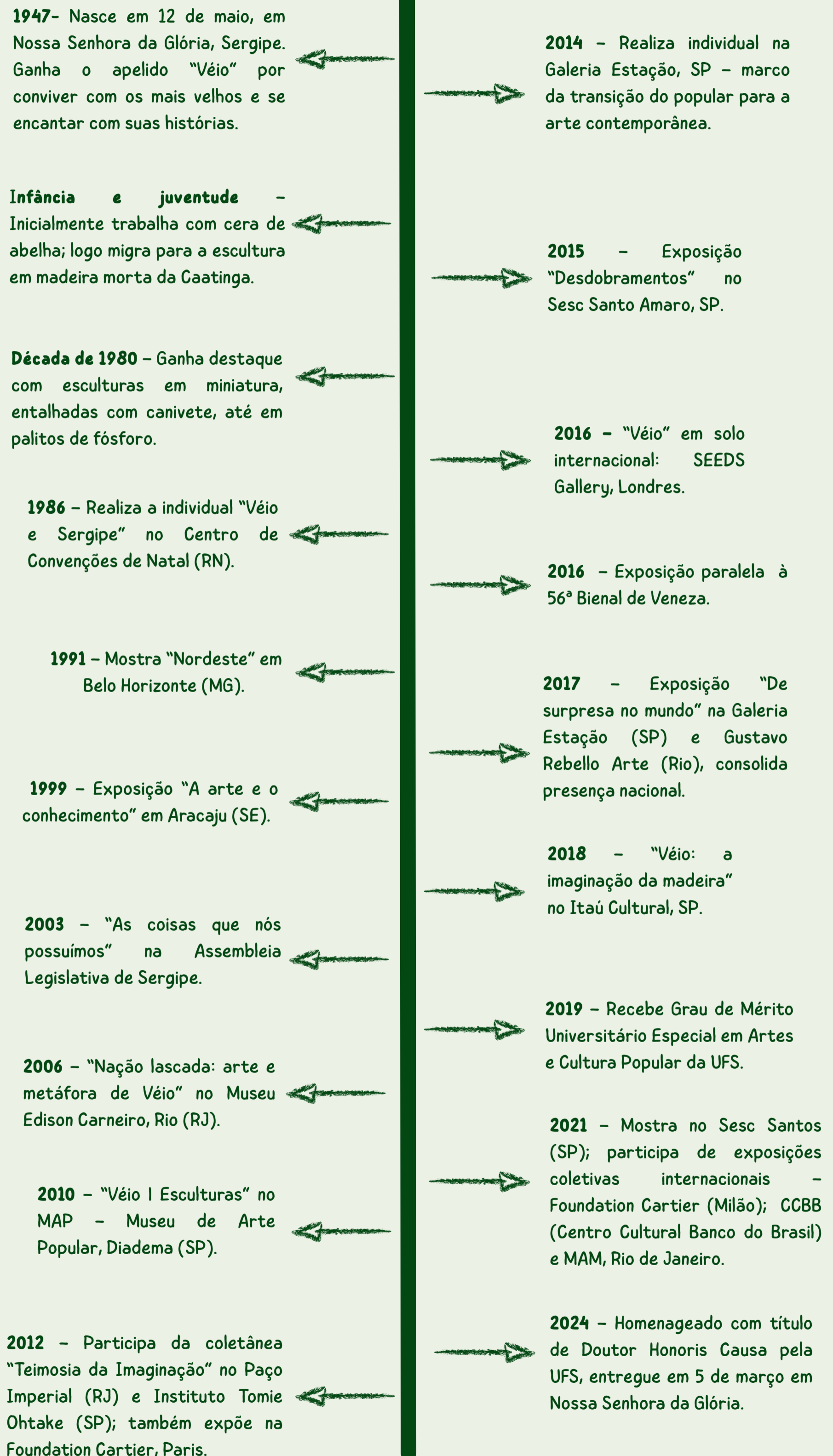
as fronteiras do artesanato tradicional em seu modo de fazer, sendo reconhecido tanto no Brasil quanto exterior. Em 2017, foi homenageado pelo Prêmio Itaú Cultural 30 Anos, que destacou artistas de impacto no cenário cultural brasileiro. No ano seguinte, sua obra foi tema da exposição "Véio – A Imaginação da Madeira", realizada no Itaú Cultural, em São Paulo . Além disso, suas esculturas integram acervos de importantes instituições, como a Pinacoteca do Estado de São Paulo, o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM/RJ), o Museu de Arte do Rio (MAR) e Memorial de Sergipe em Aracaju.

Internacionalmente, Véio já participou de exposições em países como França e Portugal, tendo sido convidado pela Fundação Cartier, em Paris, para apresentar sua obra . Em reconhecimento à sua contribuição para a cultura popular, recebeu da Universidade Federal de Sergipe o Grau de Mérito Universitário Especial em Artes e Cultura Popular em 2019 e, em 2024, recebeu o título de Doutor Honoris Causa pela mesma instituição.



Para conhecer melhor sobre a vida e obra do artista Véio, assista ao documentário: Véio, a arte é vida. | Direção: Fábio Jacuik. 2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=zN8VV4qYnt0>.

LINHA DO TEMPO DA VIDA E CARREIRA DE VÉIO



2.2. A INSPIRAÇÃO.

Véio encontrou inspiração nas paisagens áridas do Sertão Nordestino, bem como nas histórias e lendas contadas, cultivadas e transmitidas oralmente que ouvia desde a infância. Envolto em um ambiente familiar simples, diferente de outras crianças da comunidade, gostava de estar junto aos mais velhos e de ouvir os causos contados, o que lhe rendeu o apelido de “Véio”.

Seu ateliê, no Sítio Soarte, localizado entre os municípios de Nossa Senhora da Glória e Feira Nova, funciona como um museu a céu aberto, abrigando milhares de peças que narram a história e a identidade do povo sertanejo . A obra de Véio é um testemunho vivo da memória e da resistência cultural do sertão nordestino, ressignificando elementos do cotidiano em expressões artísticas de profundo valor simbólico e estético.

Imagem 13: Vista interna do ateliê



Fonte: Santos (2023).

2.3. AS TEMÁTICAS

A obra de Véio nasce enraizada na identidade sertaneja nordestina, marcada pela valorização das tradições, da oralidade e da cultura popular. Suas esculturas em madeira resgatam personagens, cenas e símbolos do cotidiano do sertão, mantendo viva a memória de um povo.

Véio não se prende apenas aos eventos do passado. Sua arte evolui, dialogando com o presente e reinterpretando temas contemporâneos. Essa transição revela um artista em constante reinvenção, capaz de atualizar seu fazer artístico sem abrir mão de suas raízes.

Ao incorporar novos temas em suas criações, Véio amplia o alcance de sua obra, tornando-se um elo entre o tradicional e o moderno, entre o local e o universal, reafirmando a potência da arte popular como forma legítima de reflexão e crítica sobre o mundo.

Imagem 14- Coleção Tronco Aberto



Fonte: Santos (2020).

A representatividade das obras de Véio é uma celebração da cultura e identidade do Nordeste

brasileiro, oferecendo uma visão autêntica e intimista dessa região rica em história e tradição. As suas esculturas são carregadas de simbolismo e significados, evocando memórias coletivas e narrativas ancestrais que ressoam profundamente com o povo nordestino.

Ao retratar personagens do folclore, mitos e lendas populares, Véio não apenas preserva essas histórias, mas também as reinventa e as torna relevantes para as gerações atuais, proporcionando um ponto de conexão entre o passado e o presente. Sua obra é um testemunho da vitalidade e da diversidade da cultura popular do Sertão do Nordeste brasileiro. As suas esculturas em madeira rústicas capturam não apenas a beleza e a complexidade dessa região, mas também a imaginação e a criatividade do artista. Ao explorar os múltiplos aspectos da vida e da cultura no sertão, Véio convida o espectador a mergulhar em um universo intimista e singular.



Assista ao documentário: Véio - Cícero Alves dos Santos. | Direção de Adelina Pontual, 2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=nssgfaeXINo&t=781s>.



Acesse aqui a um rico catálogo: Véio de surpresa no mundo | Curadoria de Ronaldo Brito. Galeria Estação, 2017.
https://galeriaestacao.com.br/imagens/publi_pdf/catveio2017-surpresanomundo.pdf

3. O USO DE UM RECURSO EDUCACIONAL ABERTO NA SALA DE AULA.

3.1.Criando um plano de aula.

O planejamento de aula é essencial para o uso eficaz dos Recursos Educacionais Abertos (REAs) e demais ferramentas digitais no ambiente escolar. Ao planejar, o professor define objetivos claros, seleciona conteúdos adequados e organiza as etapas da aula de forma estratégica, garantindo que as tecnologias estejam alinhadas ao processo de ensino-aprendizagem e não sejam usadas apenas como recursos acessórios.

Os REAs oferecem acesso gratuito a materiais de qualidade, promovendo a personalização do ensino, a inclusão digital e a autonomia dos estudantes. Já as ferramentas digitais favorecem a interatividade, o protagonismo estudantil e o desenvolvimento de competências importantes para o século XXI. Assim, um planejamento bem estruturado assegura que essas tecnologias sejam utilizadas de maneira intencional, criativa e pedagógica, ampliando as possibilidades de aprendizagem significativa.

Como orienta a Base Nacional Curricular Comum – BNCC, a incorporação das habilidades no planejamento de aulas com o uso de REAs e ferramentas digitais é fundamental para garantir uma educação integral, alinhada às diretrizes nacionais e às demandas contemporâneas tangendo para o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais, culturais e digitais do estudante.

Deste modo no contexto do uso de REAs, os alunos são incentivados a pesquisar, selecionar, interpretar e produzir conteúdos de forma autônoma e responsável, ampliando sua visão de mundo e seu repertório cultural.

3.2. Os Planos de aulas.

Plano de Aula – “A Arte Popular de Véio no Ensino de História”.

 Público-alvo: Turmas do Ensino Fundamental II – Turmas 8º e 9º.

 Carga Horária: 4 aulas de 50 minutos cada.

Objetivos Gerais:

- Compreender o conceito de arte popular e sua importância cultural.
- Conhecer a trajetória do artista Véio e sua contribuição para a arte e a memória sertaneja.
- Utilizar Recursos Educacionais Abertos (REA) para pesquisa e criação.
- Estimular a criatividade por meio de releituras artísticas com base em obras populares.
- Promover o compartilhamento de saberes e a valorização da identidade cultural regional.

Habilidades da BNCC (Base Nacional Comum Curricular)

Arte (EF69AR06, EF69AR07):

- Analisar e interpretar manifestações artísticas de diferentes contextos históricos e culturais.
- Criar obras a partir de referências da cultura popular.
- Investigar o papel social da arte em diferentes contextos.

História (EF69HI04, EF69HI08):

- Compreender diferentes formas de expressão e memória da cultura popular brasileira.
- Relacionar manifestações artísticas com os contextos históricos e sociais.

Tecnologia/Educação Digital (EF15LP24):

- Utilizar tecnologias digitais na produção e no compartilhamento de informações de forma crítica e criativa.

Habilidades a estimular nos estudantes:

- Sensibilidade artística e estética.
- Valorização da cultura regional e identidade popular.
- Autonomia na pesquisa e produção criativa.
- Uso ético e crítico de tecnologias educacionais.
- Empatia, colaboração e escuta ativa.
- Capacidade de síntese e expressão oral e escrita.

Aula 1 – Conhecendo Véio e a Arte Popular

Objetivos específicos:

- Apresentar documentário sobre o artista Véio.
- Compreender o conceito de arte popular e sua relação com a cultura sertaneja.
- Refletir sobre como a obra de Véio pode ser trabalhada no ensino de Arte e História.

Metodologia:

- Roda de conversa inicial: "O que você entende por arte popular?"
- Apresentação multimídia sobre Véio: biografia, fotos de obras, vídeos curtos.
- Breve aula expositiva sobre arte popular no Brasil.
- Discussão: "Como a obra de Véio retrata a cultura do sertão e do povo nordestino?"

Recursos:

- Projetor ou TV, vídeos/documentários curtos (REA), imagens, slides.

Atividade

Agora que você conhece um pouco mais sobre a vida e obra do artista Cícero Alves dos Santos – Véio, responda:

1- Relate suas impressões acerca da obra e arte de Véio.

2- Como você percebe as representações sobre o Sertão na obra de Véio? Relate.

3- Entre as obras aqui apresentadas, qual ou quais delas lhe chamou mais atenção? Por quê?

4- Como a obra de Véio contribui para contar e estudar um pouco da história da nossa gente (o sertanejo) e do Sertão?

5- Você acha importante usar a arte e artistas locais para estudar a nossa história? Justifique.



Imagem produzida por IA

Aula 2 – Arte Popular, REA e Criação de Flashcards Digitais

Objetivos específicos:

- Compreender o conceito de REA.
- Utilizar REA para pesquisar conteúdos sobre arte popular.
- Criar flashcards digitais e compartilhar com os colegas.

Metodologia:

- Explicação sobre Recursos Educacionais Abertos (REA).
- Pesquisa guiada em sites educacionais.
- Criação de flashcards digitais em aplicativos como Flashcards.World, Quizlet, Wordwall, Anki e outros.
- Compartilhamento e comentários nos flashcards dos colegas.

Recursos:

- Laboratório de informática ou celulares e tablets com internet, uso de REAs, aplicativos de flashcards.

Atividade

Com ajuda e orientação do(a) professor(a) reúna-se com seus colegas para criar um conjunto de Flashcards. Para facilitar você pode seguir as orientações abaixo.

1- Escolha um aplicativo gratuito ou site para criar seus flashcards digitais

2- Cada estudante deve criar de 5 a 10 flashcards com os seguintes elementos:

- Frente: imagens, nomes ou termos relacionados à arte popular com curiosidades ou perguntas.
- Verso: insira respostas ou explicações breves.

3- Após criar os flashcards, compartilhe o link com seus colegas e através do mural da turma.

4- Organize uma rodada de quiz em duplas com os flashcards criados, promovendo um jogo de perguntas e respostas usando os cartões dos colegas.



Imagem produzida por IA

Aula 3 – Oficina: Agora o artista é você!

Objetivos específicos:

- Produzir releituras de obras de Véio com materiais alternativos.
- Estimular a expressão artística e o fazer manual com base em referências populares.

Metodologia:

- Apresentação rápida de técnicas e inspirações nas obras de Véio.
- Criação artística com madeira, galhos secos, tintas e outros materiais.
- Conversa sobre o processo criativo de cada aluno.

Materiais necessários:

- Galhos secos, pedaços de madeira, tintas, pincéis, ferramentas básicas, colas, etc.

Atividade

Inspirado(a) no trabalho de Cícero Alves dos Santos - Véio, produza uma peça ou obra de arte a partir do que você aprendeu na aula de hoje.

1 - Você pode optar por fazer entre um desenho, pintura e/ou escultura.

2- Para o desenho, escolha materiais como: papel cartão, folha de ofício ou cartolina; lápis de cor, tinta guache ou outra de sua preferência e acessibilidade.

3 - Para a escultura, assim como Véio, você deve utilizar madeira morta, como galhos secos e que tenham a forma que desejar. Caso vá utilizar ferramentas cortantes como lâminas ou estiletes, peça ajuda a um adulto.

4 - Lembre-se de dar um título para sua obra.

5 - Agora que está tudo pronto, junto com seus colegas, monte uma exposição na sua escola.

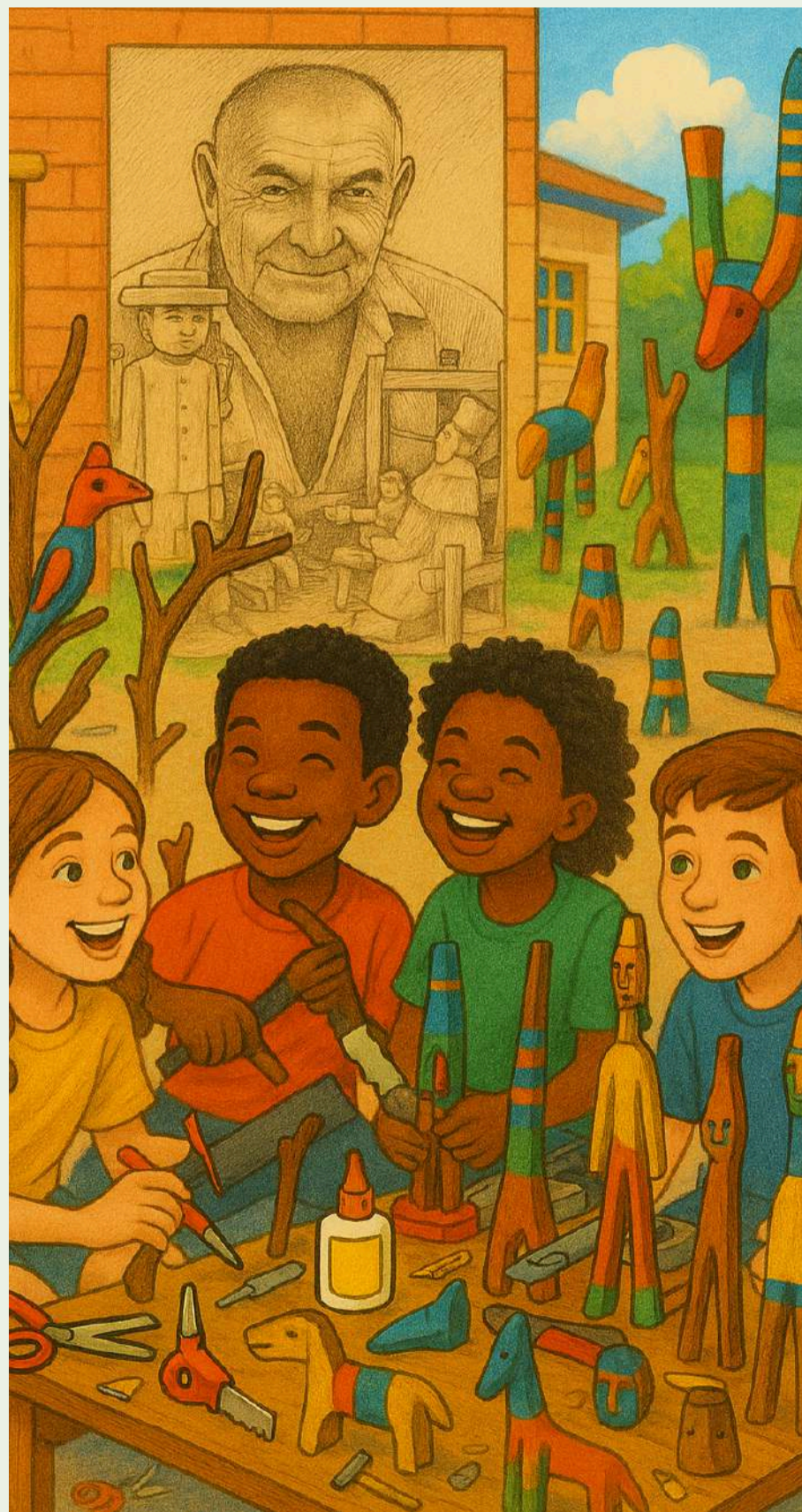


Imagem produzida por IA

Aula 4 – Exposição: “O Sertão Virou Arte”

Objetivos específicos:

- Organizar uma exposição com os trabalhos produzidos.
- Promover a valorização da arte dos colegas e da cultura regional.
- Estimular o protagonismo e o trabalho em equipe.

Metodologia:

- Organização da exposição no pátio da escola.
- Preparação de etiquetas ou breves descrições para cada obra.
- Visita guiada com turmas convidadas e mediação feita pelos próprios alunos.
- Encerramento com roda de conversa sobre aprendizados e impressões.

Recursos:

- Cartazes, etiquetas, mesa para montagem da exposição, celular para fotos.

4. AVALIAÇÃO CRÍTICA DO PLANO DE AULA.

Os objetivos propostos são claros, bem estruturados e coerentes com o público-alvo (8º e 9º anos do Ensino Fundamental II). Destacam-se positivamente por integrarem aspectos cognitivos, culturais e criativos. A abordagem da arte popular como veículo para valorizar a identidade regional é pertinente ao contexto local, especialmente ao abordar a figura do artista Véio, representante autêntico da cultura sertaneja. Os objetivos também dialogam com a interdisciplinaridade, promovendo a articulação entre História, Arte e Tecnologias Digitais, o que é um ponto forte.

A proposta metodológica está devidamente alinhada com os princípios da BNCC. A utilização de Recursos Educacionais Abertos (REA) incentiva a autonomia e o protagonismo estudantil. As releituras artísticas, o uso de tecnologias e o trabalho colaborativo são estratégias ativas e centradas no estudante. No entanto, seria interessante explicitar

mais detalhadamente as atividades práticas e os instrumentos de avaliação formativa para acompanhar o progresso coletivo dos estudantes e ajudar a superar eventuais dificuldades.

Os resultados esperados também estão alinhados com as competências e habilidades da BNCC, promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes. Destaca-se o estímulo à valorização da cultura local, pensamento crítico, sensibilidade estética e produção criativa. A proposta também favorece o uso ético das tecnologias, essencial no contexto educacional atual.

Trata-se de um plano de aula estruturado, voltado para uma abordagem dinâmica e sensível à realidade sociocultural dos alunos. A integração entre Arte, História e tecnologia fortalece o desenvolvimento de competências essenciais. Como sugestão de melhoria, recomenda-se explicitar melhor as estratégias de avaliação e detalhar as etapas metodológicas para garantir maior clareza e aplicabilidade.

- Boa aula!

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 25 ago. 2024.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 28 abr. 2025.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido. Penso Editora, 2021.

G1 SERGIPE. Artesão Véio recebe título de Doutor Honoris Causa da UFS | Sergipe, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/se/sergipe/noticia/2024/03/05/artista-plastico-veio-recebe-titulo-de-doutor-honoris-causa-da-ufs.ghtml>. Acesso em 05 de julho de 2024.

GALERIA ESTAÇÃO. Conversa em torno da exposição de Véio: De surpresa no mundo. YouTube, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/43L0888NfKw?si=VE11k8bs-yQDV4Mr>. Acesso em: 05 de julho de 2024.

GALERIA ESTAÇÃO. Conversa em torno da exposição de Véio: De surpresa no mundo. YouTube, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/43L0888NfKw?si=VE11k8bs-yQDV4Mr>. Acesso em: 05 de julho de 2024.

GUIA DAS ARTES. Véio: Cícero Alves dos Santos. Disponível em <https://www.guiadasartes.com.br/veio-cicero-alves-dos-santos/quem-e>. Acesso em 13 de julho de 2024.

ITAÚ CULTURAL. Véio. In: Enciclopédia |Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa559113/veio>. Acesso em: 13 de julho de 2024.

JORNAL DA CIDADE. UFS concede título de Doutor Honoris Causa ao artista Véio. Aracaju, 2024. Disponível em: jornaldacidade.net. Acesso em 06 de abril de 2024.

MONTEIRO, B. Paulo. Véio | Esculturas - Exposição Véio Esculturas 2010 em São Paulo. São Paulo: Galeria Estação, 2010. (catálogo).

NAVES, Rodrigo. Cícero Alves dos Santos [Véio]: esculturas. São Paulo: Editora WNF Martins Fontes, 2014.

PORTAL UFS. UFS concede o título Doutor Honoris Causa ao artista plástico Véio. Disponível em: <https://www.ufs.br/conteudo/73894-ufs-concede-titulo-doutor-honoris-causa-ao-artista-plastico-veio>. Acesso em 05 de julho de 2024.

SANTOS, Cícero Alves dos O aluado. In: @artistaveio. Instagram, 20/06/2023. Disponível em: Artista Véio | Posted @withregram @elevazioneacervo "Aluado" Obra de Cícero Alves dos Santos, Véio Técnica: madeira policromada Medidas:... | Instagram. Acesso em 21 de julho de 2024.

SANTOS, Cícero Alves dos A arte saudando o entardecer no Sertão. In: @artistaveio. Instagram, 04/12/2019. Disponível em: Artista Véio | A arte saudando o entardecer no sertão! Foto: @denilsonmachadomca | Instagram . Acesso em 21 de julho de 2024.

SANTOS, Cícero Alves dos. Coleção tronco aberto. In: @artistaveio. Instagram, 12/03/2020. Disponível em: Artista Véio | Coleção Tronco Aberto. | Instagram. Acesso em 21 de julho de 2024.

SANTOS, Cícero Alves dos Vista interna do ateliê In: @artistaveio. Instagram, 15/02/2023. Disponível em: Artista Véio | Vista interna do ateliê! Foto: @liberati | Instagram . Acesso em 10 de maio de 2025.

VÉIO- (Cícero Alves dos Santos). Direção: Adelina Pontual; Brasil: Rec. Produções/Chá Cinematográfico, 2011. Documentário (20min 09 seg), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nssgfaeXINo&t=781s> . Acesso em: 13 de julho de 2024.

Véio, a arte é vida. Direção: Fábio Jacuik; Brasil, 2021. Documentário (17min.42seg.), son., color. Disponível em: https://youtu.be/zN8VV4qYnt0?si=WAn-JzddDko_qVJt . Acesso em: 05 de julho de 2024.