



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HISTÓRIA EM REDE
NACIONAL - MESTRADO PROFISSIONAL

IMPORTÂNCIA INDÍGENA NA FORMAÇÃO DE SANTA MARIA: UMA PROPOSTA
DIDÁTICO PEDAGÓGICA.

Flavia Linhares Pedrozo

Santa Maria – RS

2025

FLAVIA LINHARES PEDROZO

**IMPORTÂNCIA INDÍGENA NA FORMAÇÃO DE SANTA MARIA: UMA PROPOSTA
DIDÁTICO PEDAGÓGICA.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História em Rede Nacional - Mestrado Profissional, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino de História.

Orientador (a): Prof. Dr. Júlio Ricardo Quevedo dos Santos

Santa Maria - RS

2025

Pedrozo, Flavia Linhares
IMPORTÂNCIA INDÍGENA NA FORMAÇÃO DE SANTA MARIA: UMA
PROPOSTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA. / Flavia Linhares Pedrozo.
2025.
125 p.; 30 cm

Orientador: Júlio Ricardo Quevedo dos Santos
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em
História em Rede Nacional, RS, 2025

1. Ensino de História 2. Indígenas 3. Lenda da Imembuí
4. Quadrinhos 5. Santa Maria I. , Júlio Ricardo Quevedo
dos Santos II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Flavia Linhares Pedrozo

**IMPORTÂNCIA INDÍGENA NA FORMAÇÃO DE SANTA MARIA: UMA PROPOSTA
DIDÁTICO PEDAGÓGICA.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História em Rede Nacional - Mestrado Profissional, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino de História.

Aprovado em 17 de outubro de 2025:

Prof. Dr. Júlio Ricardo Quevedo dos Santos (UFSM)

Presidente/Orientador

Prof. Dr. José Iran Ribeiro (UFSM)

Prof.^a. Dr.^a. Clarisse Ismério de Oliveira (URCAMP)

RESUMO

IMPORTÂNCIA INDÍGENA NA FORMAÇÃO DE SANTA MARIA: UMA PROPOSTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA.

AUTORA: Flavia Linhares Pedrozo

ORIENTADOR: Júlio Ricardo Quevedo dos Santos

Esta dissertação apresenta uma proposta didático-pedagógica que visa valorizar a presença do indígena na cidade de Santa Maria, utilizando a Lenda Imembuí e a produção de quadrinhos. A atividade é voltada para o ensino de história nos anos finais do ensino fundamental, na rede pública de Santa Maria /RS. O trabalho procura mostrar, através da utilização da lenda Imembuí, a importância do indígena na formação da cidade de Santa Maria, trazendo a retrospectiva histórica, desde o tempo dos Tapes e Minuanos, visando compreender e valorizar os indígenas da região. A atividade oportunizou o conhecimento sobre os indígenas, suas contribuições, a forma com que a colonização aconteceu e, principalmente, a valorização dos povos originários. A lenda considerada como a “origem lendária”, escrita por Cezimbra Jacques, faz a aproximação da temática indígena. A proposta pedagógica tem uma sequência, em que os alunos têm como introdução a história de Santa Maria, conhecendo indígenas da região tanto do passado como os que residem atualmente. Após esse processo, acontece a oficina de quadrinhos. Tal demonstração possui uma retrospectiva histórica, a partir de quadrinhos que possuem conteúdos históricos, e a dinâmica para a sua confecção. Além disso, os alunos realizaram uma visita ao acervo artístico da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e ao mural intitulado “Lenda da Imembuí”, do artista Eduardo Trevisan, para visualização e análise. Toda essa metodologia contribuiu para a produção da arte sequencial dos quadrinhos. A proposta didática e pedagógica trouxe a ludicidade para que os alunos pudessem refletir sobre a importância indígena na região, conhecendo a história do município; tornando-se, assim, cidadãos mais conscientes em busca da equidade social.

Palavras-chave: Ensino de História; Indígenas; Lenda da Imembuí; Quadrinhos; Santa Maria.

ABSTRACT

INDIGENOUS IMPORTANCE IN THE FORMATION OF SANTA MARIA: A DIDACTIC-PEDAGOGICAL PROPOSAL.

AUTHOR: Flavia Linhares Pedrozo

ADVISOR: Júlio Ricardo Quevedo dos Santos

This dissertation presents a didactic-pedagogical proposal that aims to highlight the Indigenous presence in the city of Santa Maria, utilizing the Imembuí legend and the production of comics. The activity is geared toward teaching history in the final years of elementary school in the public school system of Santa Maria, Rio Grande do Sul. Through the use of the Imembuí legend, the work seeks to demonstrate the importance of Indigenous people in the formation of the city of Santa Maria, providing a historical retrospective, dating back to the time of the Tapes and Minuanos, aiming to understand and value the Indigenous people of the region. The activity provided an opportunity to learn about Indigenous people, their contributions, how colonization occurred, and, most importantly, to value Indigenous peoples. The legend, considered the "legendary origin," written by Cezimbra Jacques, addresses Indigenous themes. The pedagogical proposal follows a sequence in which students are introduced to the history of Santa Maria, learning about Indigenous people from both the past and those currently residing there. This process is followed by a comics workshop. This demonstration features a historical retrospective, based on comics with historical content, and the dynamics of their creation. Additionally, the students visited the art collection of the Federal University of Santa Maria (UFSM) and the mural titled "Legend of Imembuí," by artist Eduardo Trevisan, for viewing and analysis. This entire methodology contributed to the production of the sequential art for the comics. The didactic and pedagogical approach brought a playful approach so that students could reflect on the importance of Indigenous people in the region, learning about the history of the municipality, and thus becoming more conscious citizens striving for social equity.

Keywords: History Teaching; Indigenous People; Legend of Imembuí; Comics; Santa Maria.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa hidrográfico

Figura 2 - Censo 2022

Figura 3 - Autores indígenas, auditório da Escola Marieta D'Ambrósio

Figura 4 - origem dos HQs no Brasil e no Mundo

Figura 5 - Primeiras Histórias em Quadrinhos

Figura 6 - Quadrinhos que trazem temas históricos

Figura 7 - Turma da Mônica – Quadrinho que trazem temas históricos

Figura 8 - Turma da Mônica – Quadrinho que trazem temas históricos

Figura 9 - Revistas brasileiras sobre o Brasil Império

Figura 10 - Charge e Cartum

Figura 11 - Tirinha e Mangá

Figura 12 - Histórias em quadrinhos

Figura 13 - Modelo de balões

Figura 14 - Registro dos balões e utilização dos mesmos

Figura 15 - Onomatopeias

Figura 16 - Elementos Básicos de um HQ

Figura 17 - Elaboração de Tirinhas

Figura 18 - Introdução a Lenda da Imembuí

Figura 19 - Prática: criação de um roteiro coletivo

Figura 20 - Leitura da Lenda da Imembuí

Figura 21 - Livro: Eduardo Trevisan Memória vida e Arte

Figura 21 - Vídeo TV Campus

Figura 21 - Mural quinhentos anos da invasão da América

Figura 22 - Mural Imembuí / Reitoria UFSM

Figura 23 - Observação do mural Imembuí- Reitoria /UFSM

Figura 24 - Livro Lendas Gaúchas utilizado para leitura e criação do roteiro

Figura 25 - Lenda da Imembuí/ quadrinhos

Figura 26 - Lenda da Imembuí destaque a paixão da Imembuí

Figura 27 - Destaque na lenda para Acangatu e ao cacique

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

UFSM – Universidade Federal de Santa Maria

VI – Número seis

XVI – Número dezesseis

LASCA/UFSM- Laboratório de Arqueologia, Sociedade e Culturas.

SEDUC- Secretaria da Educação

FUNAI- Fundação Nacional dos Povos Indígenas

FEPAGRO- Fundação Estadual de Pesquisa Agropecuária

IBGE- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

HQ- História em Quadrinhos

CAL- Centro de Artes e Letras

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 O INDÍGENA NA FORMAÇÃO DE SANTA MARIA.....	15
1.1 A presença indígena hoje em Santa Maria.....	28
2 A IMPORTÂNCIA DE CONHECER A HISTÓRIA LOCAL NA CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA.....	32
3 LENDAS NO ENSINO DE HISTÓRIA: A LENDA COMO PRÁTICA CULTURAL E ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA.....	36
3.1 O Papel das Lendas na Construção da Identidade Cultural dos Estudantes.....	38
3.2 As Lendas como Ferramenta para o Desenvolvimento da Empatia e da Escuta Ativa.....	40
3.3 A lenda da Imembuí.....	43
4 A IMPLEMENTAÇÃO DA CULTURA INDÍGENA NO CURRÍCULO ESCOLAR E A PRÁTICA DOCENTE.....	46
4.1 A Importância das Histórias em Quadrinhos no Ensino.....	47
4.2 Metodologias Ativas no Processo de Ensino-Aprendizagem da História.....	50
4.3 O Ensino de História e a Valorização da Cultura Indígena.....	53
4.4 As Histórias em Quadrinhos como Método de Ensino.....	55
5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO: OFICINA DE QUADRINHOS E UTILIZAÇÃO DA LENDA DA IMEMBUÍ.....	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
REFERÊNCIAS.....	96
ANEXOS.....	105
Anexo 1 – Questionário.....	105
Anexo 2 – Desenhos Lenda da Imembuí.....	106
Anexo 3 – Produto.....	114

INTRODUÇÃO

A escolha do tema para a dissertação acontece a partir das aulas de história ministradas por mim, em que é possível perceber, na prática diária dos alunos, o mínimo de conhecimento sobre os indígenas e, menos ainda, sobre a presença indígena na cidade de Santa Maria/RS. Ao indaga-los, nas diferentes séries que compõem as respostas sempre foram muito parecidas, sendo negativas no reconhecimento da existência desses povos na região ou apenas tendo a lembrança de terem visto os indígenas vendendo artesanatos no centro da cidade. Além disso, não sabem que eles têm um percurso longo e ancestral na localidade.

Desta forma, a elaboração desta proposta didático-pedagógica surge da necessidade de ampliar o conhecimento dos alunos, reconhecendo e valorizando a presença indígena na região de Santa Maria. Também é preciso enaltecer a importância e a representatividade na formação do Rio Grande do Sul. Assim, acredito que ao perceber os sextos anos aguçados de uma curiosidade sobre o assunto, fez com que a proposta fosse realizada com os alunos do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental Marieta D'Ambrósio.

A escola Estadual de Ensino Fundamental Marieta D'Ambrósio fica localizada na rua Appel, bairro central de Santa Maria, a mesma possui quinhentos alunos do ensino fundamental regular do 1º ao 9º ano. A escola atende um público oriundo de vários bairros da cidade, por ter uma localização de fácil acesso a linhas de ônibus de transporte urbano, que transitam na avenida Presidente Vargas, sendo um público de baixa renda e de bairros distantes da escola.

A proposta teve por finalidade que os alunos reconhecessem as origens de Santa Maria, observando a presença indígena, através do conhecimento da história local, em uma proposta didático-pedagógica que contemplou a história e a presença indígena na região, de forma lúdica e reflexiva. Este trabalho buscou dar destaque a importância desses povos no processo de formação local, pois todos nós precisamos conhecer a origem do lugar, onde vivemos e reconhecer os povos que fizeram parte da construção da cidade. O estudo do passado esclarece o presente e faz com que haja uma cidadania mais consciente, respeitando os diferentes povos e a sua cultura. A proposta também teve como objetivos identificar os lugares de presença indígena no município, analisar a representatividade indígena, além de reconhecer e valorizar a cultura indígena no Rio Grande do Sul.

A atividade proposta, além de trazer o conhecimento sobre os indígenas na região, fez com que percebêssemos a formação da cidade que passa pelo imaginário dos cidadãos, pois tem a “lenda da Imembuí” como uma referência, quando se procura elucidar o início de Santa Maria para os mais jovens. Nas escolas, geralmente, também se utiliza a forma lúdica da lenda para que os alunos compreendam que os povos originários são a base da formação da cidade.

Desta forma, a construção de uma história em quadrinhos utilizando a lenda da Imembuí, propiciou a reflexão da presença indígena na região de Santa Maria. Visto isso, a atividade aconteceu após muito diálogo e apresentação das informações sobre a importância dos povos indígenas que deveria ser de conhecimento de todos os alunos. No entanto, pode-se observar, durante as explicações, que não fazia parte de seu entendimento.

Faz-se importante salientar que a localização da escola tem grande rotatividade de alunos vindos de outras cidades. Isso auxilia no desconhecimento, muitas vezes, sobre a história local. Mas, igualmente, percebe-se que os santa-marienses também sabem muito pouco ou quase nada sobre a população indígena do passado, nem mesmo dos grupos que atualmente residem na cidade.

O trabalho, desse jeito, surge de uma demanda, por acreditar que os alunos, enquanto cidadãos precisam fazer parte do processo da construção de seu conhecimento. Essa interação com a pesquisa e a elaboração de algo prático, ou seja, a materialização do que foi estudado e pesquisado, auxilia na construção de uma educação eficaz e na absorção dos conhecimentos.

Por acreditar na importância da cidadania e na construção do conhecimento, a partir das práticas, os alunos precisam se envolver com a proposta, que tem embasamento na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a qual visa garantir a formação de pessoas críticas, criativas, participativas e responsáveis, capazes de se comunicar, lidar com as próprias emoções e propor soluções e desafios. Além desses fatores, o ensino de história deve trabalhar a diversidade sociocultural e étnica, promover a inclusão discursiva de sujeitos e identidades silenciadas ao longo do processo de escolarização.

Haja vista, a BNCC ainda afirma que o ensino de história possui os processos de identificação, comparação, contextualização, interpretação e análise de um objeto, estimulando o pensamento. Sendo assim, a atividade proposta traz a possibilidade de

exercitarmos esses passos em direção à reflexão sobre a relevância da história local e de seus agentes constitutivos.

Em relação às competências, é preciso compreender os acontecimentos históricos, as relações de poder, os processos de transformação e a manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços, para se posicionar, analisar, e intervir no mundo contemporâneo. Essa habilidade exemplifica a importância de atividades que tragam questionamentos, análise do passado e observação do presente; levantando hipóteses da maneira com que podemos agir na contemporaneidade, podendo enquanto ser social transformar a realidade. Ao trabalhar a temática indígena, é possível que os educandos percebam o valor de reconhecer e valorizar a cultura dos povos ancestrais de Santa Maria.

Posto isto, o trabalho com os alunos busca o seu desenvolvimento integral, além de ter uma proposta pedagógica que outros profissionais possam utilizar como base para suas atividades. A atividade pedagógica que utiliza quadrinhos, converge com a BNCC, pois visa o desenvolvimento integral dos alunos e traz a ludicidade para sala de aula. A utilização dos quadrinhos com uma lenda que já está interiorizada na população propõe a reflexão sobre a formação da cidade e o conhecimento sobre os povos que se fizeram presente.

A lenda se destaca, a partir do momento em que, vários locais diferentes têm nomes encontrados no texto que a compõe. Desse modo, os alunos podem perceber que a chamada origem lendária, denomina alguns lugares da cidade. A utilização da lenda Imembuí contribui para a ludicidade no ensino de história e auxilia no processo de aprendizado, pois muitos educadores utilizam-na para explicar o contexto inicial da cidade, ou seja, o simbolismo do encontro entre indígenas e europeus, o que realmente aconteceu em diversas regiões do Brasil, sendo esta uma das composições étnica do povo brasileiro.

A lenda foi um fio condutor para estudar a história local e agregar outros conhecimentos referentes ao Brasil. Dado isso, a atividade pedagógica de história nas séries finais do ensino fundamental, tornou-se mais interessante, uma vez que os alunos conseguem fazer mais conexões com a história do Brasil e do Rio Grande do Sul de uma forma mais ampla e compreendem a ancestralidade do povo brasileiro está presente no nosso cotidiano, desde o vocabulário até a alimentação.

A utilização da lenda traz muitas conexões e amplia o conhecimento dos estudantes, pois a curiosidade leva a questionamentos, pesquisas e construção de

um aprendizado dinâmico, além de uma internalização mais eficaz de novos conhecimentos. Desta maneira, reflete em uma cidadania ativa e um processo histórico que se renova, quando ainda cedo se aprende, como cidadãos, a importância dos indígenas e o reconhecimento dos direitos de todos, dentro de um Brasil composto por uma diversidade étnica.

Com todo o aprendizado que a proposta significa, devemos observar que o ensino de história exerce uma função social muito importante, uma vez que teve todo o envolvimento dos alunos em uma ação conjunta entre teoria e prática. A proposta didática pedagógica foi dividida em capítulos que permitem compreender o processo de construção e aplicação da proposta.

No primeiro capítulo, é abordado o indígena na formação de Santa Maria, em uma retrospectiva histórica, mostrando como o processo de ocupação dos europeus reduziu o número de nativos e através da catequização havia a intenção de controlar os povos que se encontravam na região, a redução de Cosme e Damião foi a mais próxima de onde hoje é Santa Maria. A presença indígena pode ser verificada através de relatos de viajantes, registros em documentos da época e resquícios arqueológicos que confirmam a existência de indígenas na localidade da atual Santa Maria. Compondo o capítulo temos a apresentação das comunidades indígenas hoje na região, mostrando como a localidade tem importância e significado para as mesmas. Desta forma o início do trabalho procurou mostrar a presença indígena na formação da cidade, além de como eram e ainda são vistos dentro da sociedade atual, sendo o tema relevante para que possamos mudar este cenário de invisibilidade.

Em um segundo momento é referida a necessidade de conhecer a história local na perspectiva de ampliar a consciência histórica e cidadã, destaca-se a importância da memória individual e coletiva em um processo de conhecimento do local onde vivemos. Autores como Rusen e Nora, contribuem para a elaboração deste capítulo sobre o que é consciência história e lugares de memória respectivamente. Esta é a introdução para apresentar a lenda da Imembuí do autor Cezimbra Jacques e que toma forma como origem lendária a partir do livro de João Belém, intitulado como História do município de Santa Maria 1797/1933, que contém um capítulo chamado “origem lendária de Santa Maria”. Desta maneira a lenda torna-se fio condutor da história de Santa Maria e sua ancestralidade indígena, pois a mesma costuma ser utilizada nas escolas para contar a origem lendária da cidade. A respeito da lenda, de

forma bem explícita foi colocado aos alunos sua ficcionalidade, mas que mesmo assim ela habita o imaginário do santa-mariense.

Posteriormente a história local, a dissertação traz as lendas no ensino de história como auxiliares para o conhecimento dos povos originários, sendo potente instrumento pedagógico de valorização da diversidade étnico-cultural. Durante a proposta didático-pedagógica foram utilizadas lendas indígenas com intuito de conhecer a cosmovisão indígena e compreender alguns costumes do cotidiano brasileiro, levando assim os alunos para a reflexão sobre a história oral e as contribuições enraizadas e muitas vezes despercebidas pela população não indígena. A utilização das lendas está de acordo com a BNCC que reconhece a importância de práticas pedagógicas que respeitem a diversidade cultural brasileira e com a lei 11.645/2008 que determina a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas.

Na seção seguinte do trabalho foi abordado a importância de uma prática docente que destaque a cultura indígena, utilizando autores indígenas que registram suas lendas e as dinâmicas de suas comunidades, dando visibilidade aos mesmos. No mesmo capítulo temos as histórias em quadrinhos como metodologia ativa, auxiliando no ensino, através da ludicidade e da criatividade dos educandos, partindo de um universo que os mesmos conhecem e se interessam, resultando assim na parte prática através da oficina de quadrinhos que traz desde a origem até a estrutura, finalizando com a elaboração do produto que traz a lenda da Imembuí em forma de quadrinhos, onde os alunos puderam colocar em prática tudo que aprenderam na oficina e nas atividades em que adquiriram conhecimento sobre os povos indígenas da região de Santa Maria.

1. O INDÍGENA NA FORMAÇÃO DE SANTA MARIA

É necessário ao iniciar este trabalho sobre os indígenas na formação de Santa Maria, lembrar a necessidade desta atividade didático-pedagógica, pois a mesma surge por perceber que ainda precisamos tirar os indígenas da invisibilidade social e para isso a escola é o meio mais significativo neste processo.

Desta maneira é preciso recapitular o período que antecede a chegada dos europeus ao Rio Grande do Sul, pois a região já era habitada por indígenas de diferentes etnias. Estes grupos possuíam modo de vida, línguas, tradições, organizações sociais distintas e mantinham conexões com os ecossistemas locais.

Segundo pesquisas etnográficas e históricas referentes as áreas que correspondem ao Rio Grande do Sul, as mesmas eram ocupadas por indígenas como os tupi-guarani, Jê (incluindo o que chamamos hoje de Kaingang) e pampianos (charruas e minuanos), esses grupos conjuntamente tinham relações econômicas, alianças, conflitos e possuíam redes culturais complexas antes da chegada dos colonizadores. Essa chegada trouxe transformações, segundo Ramirez (1975, p. 23) destaca que, “antes da chegada dos europeus, o território do atual Rio Grande do Sul era habitat de diversos grupos indígenas, entre eles Guarani, Jê (kaingang) e povos pampianos como os charruas e minuanos, cada qual com modos de vida adaptados aos seus ecossistemas locais”.

É importante ressaltar que a ocupação do território brasileiro pelos europeus, utilizou-se muito da justificativa de “Terra de ninguém”, para que o governo imperial ibérico obtivesse vantagens, além disso os europeus não reconheciam os nativos como seres que possuíam uma cultura própria, organização social e sistema de crença válido, julgando-os com base em seus próprios padrões. A ocupação e registro do Rio Grande do Sul, faz parte desta trajetória de anulação dos povos originários.

A ocupação humana europeia na região da atual Santa Maria, no estado do Rio Grande do Sul, inicia-se, a partir de 1536, quando o rei da Espanha D. Fernando de Aragão determina a ocupação para o domínio, colonização e defesa dos territórios estabelecidos pela linha de Tordesilhas. A linha de Tordesilhas foi estabelecida pelo Papa Alexandre VI, pela Bula de 4 de maio de 1493, reformada em 7 de junho de 1494, que tinha como propósito diminuir as disputas entre Espanha e Portugal sobre as terras que estavam sendo descobertas.

Existiram duas “capitulaciones”, e para melhor compreensão de Santa Maria, elas eram de Pedro Mendonza, que ia do Prata ao Amazonas, dos Andes para o Oeste, pertencente à Espanha. Sendo assim, nos séculos XVII e XVIII, esse território fez parte da fronteira entre Espanha e Portugal. O litoral do Rio Grande do Sul foi visitado por Pero Lopes de Souza no século XVI, com uma pequena expedição. Ele subiu o Prata com o objetivo de explorá-lo e, através de estudos, fez um levantamento das latitudes e longitudes da região e concluiu que as terras do Rio da Prata não pertenciam à Portugal, conforme o Tratado de Tordesilhas.

Dessa maneira, leva-se em consideração conhecermos a expansão da Vila de São Vicente, primeiro núcleo oficial de ocupação portuguesa na América que se expande subindo o planalto com a fundação de São Paulo e outros núcleos populacionais na Costa do litoral da então Colônia Portuguesa. O que se deve destacar é o estabelecimento de Laguna (1682) na expansão Vicentina.

Além disso, o tráfico de escravos indígenas, a lavoura e a atividade criatória foram os grandes impulsos dessa expansão, que duraram duzentos anos. Tais laborações desempenharam o papel de centro recebedor e distribuidor de escravos, gado, animais de transporte, ouro e prata, os quais vinham contrabandeados das terras da Colônia Espanhola, na Bacia do Prata. Ao passo que, o contrabando nos limites entre Portugal e Espanha tem grande movimento e o aumento comercial de Buenos Aires das Missões Jesuíticas do Paraguai, a Espanha expandia-se pelas bandas do Paraná e do Uruguai.

Com todas essas situações, os estados Europeus tinham eminência de confronto, pois possuíam os mesmos desejos coloniais e almejavam o monopólio. Esse era crucial para aumentar seus domínios e, conseqüentemente, seu poder sobre diferentes espaços no cenário mundial.

No início do século XVII, os jesuítas portugueses tentaram se estabelecer no litoral ao sul de São Vicente por mais de trinta anos. No entanto, o isolamento, a resistência dos indígenas locais à catequização, as dificuldades econômicas (inclusive alimentar) e o tráfico escravista impediram a formação de núcleos portugueses colonizadores antes dos avanços espanhóis.

Em 1619, paulistas, luso-brasileiros e indígenas “Tupi”, organizados em Bandeiras, declaram guerra aos jesuítas do Guairá, escravizando os indígenas da Redução. Em consequência, os jesuítas espanhóis, com as reduções, se retraem no Paraná e penetram nas terras da margem oriental do Uruguai, em busca das bacias

do Jacuí na sua margem esquerda e, Ibicuí na sua margem direita. Os limites das reduções foram criados, a partir de 1626. As reduções mais próximas das terras da atual Santa Maria eram São Cosme e Damião e Natividade.

As reduções de Cosme e Damião e as outras dezesseis formaram no Rio Grande do Sul, o complexo jesuítico da primeira face reducional do Tape (1626-1640), apoiadas pelo governo de Buenos Aires. O Rio Grande do Sul foi entregue pelas autoridades espanholas aos jesuítas, para que pacificassem e reduzissem os indígenas. Os jesuítas, por sua vez, construíram as reduções e, à medida que cresciam os problemas, surgiam preocupações e, uma das maiores era a seca. Quando essa aumentava; os indígenas, com fome, fugiam para florestas e rios.

A fim de resolver o problema e aproveitar as pastagens nativas, em 1634, os padres Cristóvão de Mendonça e Pedro de Romero trazem mil e quinhentas cabeças de gado para região. A data oficial é de 1634, mas já se tem referências de que em 1628 já havia gado nas reduções jesuíticas. Conclui-se, assim, que o gado foi trazido para o Rio Grande do Sul pelos jesuítas espanhóis. Para os espanhóis, a redução jesuítica do Tape representou o aumento das missões do Paraguai para o Rio Grande do Sul.

As reduções faziam parte do sistema colonial espanhol, onde os jesuítas convertiam os indígenas chamados “infiéis” à obediência ao Império Espanhol. Além disso, possuía autossuficiência econômica, autonomia administrativa e, no Rio Grande do Sul, a introdução do gado trouxeram a viabilização econômica.

A economia, que muito se utilizou do tráfico negreiro, foi atrapalhada por algum tempo, pelos holandeses no período que ocupavam o nordeste brasileiro. Desta forma, a cobiça em relação aos cativos indígenas, que estavam nas reduções, aumentou e este comércio interessava aos bandeirantes. O bandeirante Raposo Tavares se destacou na captura e destruição das Reduções do Tape, muitas dizimadas e outras abandonadas.

O confronto entre as nações ibéricas, pelas terras meridionais, se concretiza no combate de M'Bororé em 1641, uma prova da existência da fronteira de confronto ativo entre os dois grandes Estados em choque em um ponto físico. A derrota dos paulistas, no combate, não significou a desistência da expansão portuguesa. Os espanhóis, sabedores disso, retiram-se para a margem ocidental do Uruguai.

Em 1680, o português Mestre de Campo Manuel Lobo começou a fundar a Colônia de Sacramento (e o próprio Rio Grande do Sul), numa Península do Rio da

Prata, era um local estratégico que permitia o controle de três grandes rios: Uruguai, Paraná e Paraguai, além do oceano Atlântico. Desse modo, o contrabando se intensifica no estabelecimento de uma rota litorânea portuguesa de Sacramento à Laguna. Os espanhóis atacam Sacramento, porém não anulam o contrabando comercial português litorâneo. O contrabando era realizado por tropas. As que obtiveram mais destaque foram as de João Magalhães e Cristóvão Pereira de Abreu.

Os jesuítas espanhóis, longe do embate do Prata, constroem as missões, retornando à margem oriental do Uruguai. São colocados guardas do rio Uruguai até as elevações terminais do Planalto Meridional. Isso posto, os indígenas missioneiros e catecúmenos, bem armados, vigiam a atual serra de São Martinho e, mais tarde, se espalham para Vacaria dos Pinhais.

O governo português, para manter a rota de Sacramento à Laguna, envia Silva Paes que, em 1737, vai fundar o presídio de Rio Grande, para marcar presença armada em terras de disputa. Por conseguinte, ficava garantido o tráfico português de couro e outros produtos da Vacaria Del Mar aos mercados setentrionais da colônia do Brasil. A colonização portuguesa foi se expandindo e criando muitos atritos, pela Vacaria Del Mar, com os espanhóis. Esses conflitos, recorrentes na região meridional, levaram as nações ibéricas a assinarem o Tratado de Madri, em 1750, sendo difícil a concretização do cumprimento de ambas as partes nas barragens sulinas.

A guerra Guaranítica (1754-1756) e o Tratado de Santo Idelfonso (1777) intensificaram o confronto entre as nações ibéricas. Pelo Tratado de Santo Idelfonso, a atual cidade de Santa Maria, ficava na linha de fronteira. Dessa maneira, as terras de Santa Maria fizeram parte da fronteira entre Portugal e Espanha por quase duzentos anos, desde os conflitos entre as Reduções do Tape (1637) e os Mamelucos Paulistas, até a tomada da Guarda espanhola de São Martinho (1801) no Alto da Serra; que naqueles tempos se avizinhavam com o acompanhamento militar português de Santa Maria da Boca do Monte.

Além da fronteira geográfica, a parte humana da região é muito importante, pois é a construção da população do Rio Grande do Sul. O tempo deixou marcas imprescindíveis da pré-história, apesar de não possuir uma escrita, o povo marcou a história de suas vidas registradas em cerâmicas, sambaquis, cerritos, esculturas, símbolos gravados em rochas e até em seus próprios esqueletos. Contudo, a chegada dos europeus, que chacinaram culturas e homens, não conseguiu eliminar os vestígios das populações anteriores.

Sobre a ocupação humana da Boca do Monte ou Monte Grande (Santa Maria), a fronteira favorecia e a região dominava a rota de comunicação entre a Bacia do Rio Jacuí e os Sete Povos das Missões. Geograficamente, Santa Maria estava localizada no entroncamento das Bacias do Jacuí e do Ibicuí, nos limites do planalto com os campos. Essa localização foi aproveitada pelos jesuítas, com a colaboração dos nativos, que viviam na aldeia local, chamada de Ibitimiri.

Os primeiros relatos da localização e sobre a população no século XVIII, são cheios de interesses ora de Portugal, ora da Igreja. O reino de Portugal defendia o princípio internacional chamado *Uti Possidetis*, cujo dono da terra é quem ocupa, ou seja, quem efetivamente colonizasse o local. Assim, as terras da América aumentavam quase sempre de extensão.

Dessa maneira, o pensamento europeu de forma alguma se preocupa se os territórios possuíam grupamentos indígenas e não os valorizavam, apesar de guerrearem com os brancos por cada pedaço do território gaúcho. Na construção do Rio Grande do Sul houve lutas sangrentas entre espanhóis e portugueses, pelo domínio da terra, nas quais foram usados os povos indígenas na defesa dos interesses europeus, em que não havia preocupação com a existência indígena pelos colonizadores.

O escritor santa-mariense Romeu Beltrão, em seu livro “Cronologia Histórica de Santa Maria e do extinto município de São Martinho” (1979), considera como marco inicial da segunda metade de 1797, quando o Cel. Joaquim Feliz da Fonseca, vindo da região das Missões, estabeleceu em Santa Maria “Acampamento Militar”, seguido de outros acampamentos militares, sendo a região um ponto estratégico de fronteira entre as terras de Portugal e Espanha na América Meridional. O autor enfatiza a passagem do demarcador de terras José de Saldanha, que em seu diário, não faz referência à povoação regular, mas somente descreve o indígena nativo.

No entanto, a redução de São Cosme e São Damião foi localizada corretamente pelo próprio Romeu Beltrão. A localização da Redução (1634-16380) é a prova mais antiga do estabelecimento humano em Santa Maria. Para tanto, pode ser acolhida como início do povoamento de Santa Maria.

O governo da Espanha não acreditava na possibilidade da região do atual Rio Grande do Sul. Com terras praticamente inexploradas, permaneciam em mãos do elemento nativo e seus primitivos habitantes. Sendo conhecida apenas como a antiga Província do Tape, foi entregue aos jesuítas para pacificá-la e reduzir os indígenas.

No século XVI, a Província do Tape ficava entre a Província do Uruguai e a Província de Ibiacá, que vinha desde Santa Catarina, acompanhando a extensão litorânea.

A ação jesuítica no Rio Grande do Sul, na Província do Tape, teve duas faces distintas: a primeira, Reducional (1626-1640) e a segunda, Missioneira (1682-1750/1801). Em 1626, o padre Roque Gonzales começa a cristianização dos indígenas na fé católica, fundando a Redução de São Nicolau às margens do rio Piratini. Os padres jesuítas fundaram dezoito reduções pela bacia do Jacuí, auxiliados pelos Tapes do grupo Tupi-guarani.

Os jesuítas transformaram os indígenas em excelentes mãos de obra especializadas, ensinaram aproveitamento do solo e, como consequência, a produtividade da colheita; tendo duas formas de lavoura: a familiar, Amambaéar e a coletiva, Tupimbaé. Ademais, as reduções começavam pela Igreja, depois a praça, residências dos padres, oficinas, colégio para as primeiras letras e catequese, e a habitação dos índios reduzidos.

Quanto mais as reduções cresciam, maiores eram os problemas de seca. Os indígenas, com fome, acabavam fugindo para florestas e rios. A fim de solucionar esse problema e aproveitar as pastagens nativas, em 1634, os padres introduzem, na Província do Tape, mil e quinhentas cabeças de gado, além de mulas e cavalos.

A única redução que ficava nos limites, próximos do atual município de Santa Maria, era a de São Cosme e Damião. Segundo Beltrão (1967), essa Redução foi fundada em 24 de janeiro de 1634, ficando no mesmo local, onde foi figurada no mapa de Blasco e Pyton, em que à Oeste fica o rio Vacacaí – Mirim, ao sair da Serra Geral, onde corresponde à cidade de Santa Maria.

A Redução de São Cosme e Damião, pouco após sua fundação, contava com mil famílias e, em 1637, o número se elevou para duas mil e duzentas. Fome e doenças muito prejudicaram a Redução e, diante do avanço dos bandeirantes, em 1638, foi transladada para o outro lado do Rio Uruguai, juntando-se à Redução de Candelária, da qual se separou em 1718. Algumas Reduções retornaram ao Rio Grande do Sul, a partir de 1682, para formarem os Sete Povos das Missões, porém São Cosme e Damião ficou na chamada “Mesopotâmia Argentina” até 1760.

A partir desta movimentação, os indígenas da Província do Tape não tiveram boas experiências com os europeus capitalistas, mas tiveram boa oportunidade, pois a região era cogitada, sendo uma via de acesso ao estuário do Prata. O ataque dos bandeirantes ao Tape e a transmigração dos jesuítas e seus reduzidos deixa no solo

rio-grandense o gado. A partir de 1640, esse gado passou a crescer selvagem e serviria de abastecimento para as Reduções jesuíticas à margem esquerda do rio Uruguai.

Esse gado multiplica-se naturalmente entre os afluentes do rio Jacuí e Negro, e passa a ser conhecido como gado xucro, em uma região conhecida como Vacaria Del Mar, que passou a ser cobiçada pelos luso-brasileiros e por indígenas minuanos, que viviam pela região de Santa Maria. E, em 1650, começa a preação do gado, atraindo, assim, pessoas para a região e essa passou a ser conhecida pela pecuária. Os indígenas minuanos, que viviam na região de Santa Maria, passam a conviver em harmonia com o gado xucro, nova fonte de riqueza.

Quando os ibéricos chegaram à Província do Tape, os indígenas Tapes e Minuanos que viviam entre a bacia do Rio Jacuí e a vacaria Del Mar, foram considerados dóceis, desde que, não fossem incomodados na sua vida cotidiana. Mesmo sendo diferentes dos Guaranis missioneiros, falavam a mesma língua e viviam em grupos que percorriam a região. Somente alguns Tapes foram reduzidos pelos jesuítas.

De acordo com João Belém, entre 1784 e 1786, havia aldeamento de indígenas de Minuanos no Rincão de Santa Maria. Ele se baseou em uma carta datada de 13 de abril de 1786, pelo tenente José Carvalho da Silva ao Coronel Rafael Pinto Bandeira que diz o seguinte:

Falei com cinco caciques e perguntei da gente que tem as causas por que querem ser vassalos da Fidelíssima Rainha de Portugal. As razões que têm para desejarem ser vassalos de Portugal são: que os portugueses foram sempre seus amigos, principalmente, o Coronel Rafael Pinto Bandeira de quem tem recebido favores: e mesmos portugueses têm coberto a sua nudez; dizem que aqueles campos em que habitam e seus antecessores de muitos séculos que por direito são seus, por serem os primeiros povoadores deles; que o rei de Castella não quer tirar-lhes seu direito como os gados; que quando eles vieram já os acharam e também os querem matar como têm feito em outras ocasiões. Perguntando-lhes qual era a causa por que não se batizavam porque a lei católica era a verdadeira, me responderam que a seu tempo, pois Deus ainda não era servido; e que queriam correr a maior parte daqueles gados que por aqueles campos havia, e ajuntar o resto de sua gente que ainda lhes faltasse; e tudo pronto deixariam de andar, pois seus desejos eram arrancar-se dentro dos campos de Bocacahy em um Rinconado Grande que havia para estabelecimento de seus animais; e por estarem muitos pobres querem licença de v.s. para vender alguns animais a troco de fazenda pra se vestirem; e em todas ocasiões de guerras serão eles os primeiros contra os espanhóis. Minuanos adultos 300 e tantos, mulheres adultas 270 e tantas, menores 420 e tantos. Têm 1400 cavalos, 300 éguas de cria, 50 burros, 46 mulas mansas, 2600 cabeças de gado manso. É o que me informaram os cinco caciques para pôr na presença de V.S.- José Carvalho da Silva, Tenente. (Carta original contida no vol. 80., fls.206 v e 207 da

correspondência do Vice-Rei com o governador do Rio Grande. Arquivo Nacional). (BELÉM, 1933, p. 9-10).

A carta traz elementos que mostram na região a concentração de gado e de indígenas, onde hoje é Santa Maria. Os portugueses, quando chegaram, encontraram aldeamentos indígenas e contribuíram para o seu aumento. Romeu Beltrão é um dos autores que reconhecem inúmeros vestígios das aldeias Tapes e Minuanos na região.

Em relação à presença indígena na região de Santa Maria, tem-se o registro de José Saldanha em seu Diário Resumido, com uma excelente descrição sobre os costumes dos indígenas que viviam na região, descrevendo o tipo nativo. O território, por ter recorrentes disputas entre espanhóis e portugueses, teve algumas interpretações de acordo com o que convinha para cada nação ibérica.

Portanto, para Saldanha e para o reino de Portugal, não interessava descrever acampamento indígena Minuano. Isso comprovaria povoação regular e que poderia não pertencer a Portugal. A Província do Tape ou parte dela poderia pertencer à Espanha, levando, assim, à omissão de Saldanha, todavia, a descrição dos antigos habitantes. José Saldanha encontrou os Minuanos na metade sul de Santa Maria, na região da Coxilha Pau Fincado.

De acordo com Romeu Beltrão (1967), os Minuanos, que se estabeleceram no Estado, vieram do Norte e pertenciam ao grupo Guaicuru do Sul, eram nômades e ocupavam o campo. Após a introdução do cavalo, tornaram-se exímios cavaleiros e sedimentares no tempo e no espaço o tipo de gaúcho platino e sul-rio-grandense. Os minuanos eram fisicamente corpulentos e as mulheres de estatura média. Como vestimenta, usavam o Caypi. Habitavam tendas de couro e comiam pouco, quase que exclusivamente carne de animais, e usavam como arma as boleadeiras, a flecha e o laço.

A respeito dos Tapes, José Saldanha tem alguns dados sobre eles no seu Diário Resumido na região de Santa Maria. Os Tapes apresentavam maior estatura em relação aos Minuanos. Possuíam hábitos de vida mais sedentários formando aldeamentos, o que deu nome a eles, segundo o jesuíta Montoya (1639 apud JAEGER, 1958), tape significa aldeia grande ou cidade. Os Tapes, plantavam milho e mandioca, caçavam e pescavam. Nos momentos em que não podiam plantar, viviam nas matas ou próximo delas em ranchos ou grutas.

A forma de organização dos Tapes fez com que não houvesse muita relutância ao sistema de Reduções Jesuíticas. Desta forma, alguns historiadores denominavam os mesmos como “guaranizados”, o que estabelece certa confusão com os verdadeiros Guaranis das Missões. Habitavam as encostas da Serra Geral, as matas do rio Ibicuí e outros rios que atravessavam o noroeste rio-grandense em direção ao rio Uruguai.

No atual território de Santa Maria, ocuparam a encosta da serra, em que ocorria o frequente encontro de artefatos como: panelas, cachimbos e machados de pedra. Pela quantidade, pode-se concluir que havia elevado número de Tapes e que estavam distribuídos em várias aldeias. Pouco se sabe sobre a origem dos Tapes, que eram de hábitos e aspectos tão diferentes dos outros indígenas do Rio Grande do Sul, nos períodos de descobrimento e colonização.

Segundo Aurélio Porto (1938), que estudou a língua dos Tapes, teriam ligações com os Maias da América Central, mas também foram encontradas relações com certos indígenas da Venezuela. Pode ser que tenham chegado ao Rio Grande do Sul através dos Andes. Alguns viajantes estrangeiros passaram pela região de Santa Maria dentre eles estão Auguste Saint-Hilaire, Nicolau Dreys e Arsene Isabelle, registram indígenas.

Saint-Hilaire tem registros como esse em sua passagem pela região de Santa Maria em seu livro “Viagem ao Rio Grande do Sul” (1887), onde informa que, nas missões, os índios eram muito pobres para possuírem cavalos, então, criavam burros, mas na região de Santa Maria teria visto muitos burros pertencentes a índios. Assim sendo, podem-se perceber registros que confirmam a presença indígena na região de Santa Maria, ainda se destacando a absorção da cultura europeia. Como explana Belém (1933), de 1801 a 1803 começam a chegar índios vindos da região das Missões Jesuíticas a Santa Maria para se estabelecerem no local.

A desorganização nos Sete Povos das Missões Orientais, em 1801, e o desejo por melhores condições de vida faz com que, aproximadamente, cinquenta famílias de indígenas passam a viver junto às nascentes povoações do Vale do Jacuí. Quando aqui chegaram, construíram seus ranchos na denominada “aldeia”, que ficava em terrenos ocupados entre Quadra – Acampamento, José Bonifácio - Pinheiro Machado e Praça Roque Gonzales, caminho hoje conhecido como Avenida Presidente Vargas.

Os indígenas que, na região, se estabeleceram eram catequisados e batizados com nome em português. Agricultores e operários tomaram, logo, o caráter da

comunidade, aceitando o costume da população. Esses eram chefiados por Inácio Arahuby, morto em 14 de março de 1832. Sua morte foi registrada no livro de óbitos da Capela de Santa Maria.

Consoante Belém (1933), a mestiçagem era em maior proporção, em vista dos registros de batismo dos “filhos naturais” de índias. Esses filhos, desde 1804, no arquivo da Diocese de Santa Maria eram registrados. Além disso, a palavra incógnita em relação à paternidade possibilita a compreensão do autor, de que seriam jovens solteiros e brancos os pais desses nascidos, que dariam origem à mestiçagem na região.

Desta forma, aos poucos, os indígenas foram desaparecendo e começou a surgir uma população mestiça, em 1857. Na aldeia, viviam apenas descendentes, diferentes de seus antepassados nos hábitos, todos nascidos em Santa Maria. No local, onde hoje é o hospital de Caridade Astrogildo de Azevedo, existia uma capelinha, chamada popularmente de “Igrejinha dos índios”. Esta foi construída e organizada pela “capelôa” indígena Tia Chica, que era madrinha de muita gente.

Reunia-se uma multidão, dirigida por Tia Chica, na Igrejinha dos Índios, para rezar o terço. A pequena multidão que comparecia ao ato era somente de descendência indígena. Tia Chica era santa-mariense, descendente de índios missioneiros. Após a sua morte, a Aldeia dos Índios durou até a época da guerra do Paraguai. Sua filha casou-se com Rodolfo Schwartz, alemão e ferreiro de profissão que assentou sua ferraria no local da capelinha. Mais tarde, após a morte de Schwartz, a capelinha foi ocupada pelo português Carolino, José que construiu um botequim. Hoje, no local, se encontra o, mais conhecido popularmente, Hospital de Caridade.

Ainda sobre a presença indígena, o livro “História do Município de Santa Maria: 1797-1933”, de João Belém, enfatiza a importância das instalações deixadas pelos lusitanos. Ele cita os indígenas como ocupantes da região, assim como as famílias de estancieiros, comerciantes e imigrantes açorianos. Igualmente, o autor Vieiro (2007), reitera que o adensamento da população se fez com a vinda de indígenas, africanos e açorianos, colaborando com a ideia, de que Santa Maria inicia com a presença da população indígena.

Em relação à presença indígena, Santos (2009) manifesta que, ao conquistar um território, é natural uma nação manter a sua marca, mas os sinais dos povos ancestrais permanecem nos aspectos físicos e na memória da população. Desse modo, Santa Maria, antes de ser um núcleo luso-brasileiro, foi espaço missioneiro,

com a presença dos guaranis. Entretanto, as autoridades portuguesas se empenharam em apagar esta memória, ao tentar mostrar apenas a presença lusitana como organizadora desta região.

Os autores Zanini e Pereira Filho (2023) afirmam que a cultura Ibérica trouxe consequências graduais de submissão dos nativos aos costumes europeus e atenuação da identidade dos povos originários. Esse contato foi desvantajoso para os indígenas que foram perdendo sua essência cultural, havendo a redução de seu povo, devido à forma de trabalho que os europeus trouxeram, muito diferente da dos nativos.

Em relação à presença indígena na região de Santa Maria, pesquisas arqueológicas contribuem para que se possa ter embasamento na existência dos povos originários. Por volta dos anos 80, o professor Vitor Hugo de Oliveira da Silva, que coordenava o laboratório de Estudos e pesquisa da UFSM, evidenciou e escavou sítios arqueológicos na região do sétimo distrito de Santa Maria e em várias localidades rurais do entorno.

A revelação inicial se deu a partir de informações de agricultores que encontraram materiais ao lavrarem a terra como resquícios de artefatos utilizados pelos indígenas. Esse material encontrado é objeto de estudo de Vanessa Milder. Essas cerâmicas ficam armazenadas na reserva técnica do LASCA /UFSM desde 1980 que, além de analisar os objetos, interpretou os contextos arqueológicos e históricos, com o objetivo de recuperar parte da história dos habitantes.

A partir da análise da cronologia das cerâmicas encontradas, nos sítios arqueológicos, mostra-se uma sequência de ocupação por volta de 400 anos. Por mais que houvesse mudanças, por inúmeras questões como redução, expansão das aldeias, mudanças para outras localidades; a região se mostra necessário para o grupo, pois faz parte de sua visão de mundo e de sua construção de identidade.

A cerâmica indígena possibilitou visualizar uma parte da história dos grupos guaranis pré-coloniais, coloniais e pós-coloniais que habitavam os arredores de Santa Maria. Tais objetos servem para comprovar a presença indígena no município que vai de encontro com os documentos históricos. A pesquisa/estudo, utilizando os sítios arqueológicos, contribui de forma concreta, porque evidencia os resquícios relevantes da região que, apesar do tempo e das transformações locais, tem memórias materiais e ajuda a compreender o processo histórico da região.

Segundo Milder, a paisagem colabora, como um testemunho cultural, sobre a ocupação dos espaços e dos seres que aqui viveram:

Compreender o processo técnico cerâmico dos artefatos, oriundos dos sítios Guarani em estudo, vai além da compreensão operacional das etapas de fabricação, pois permite também perceber o ambiente, os recursos e os meios pelos quais os artesãos (ãs) encadeavam o processo de confecção dos artefatos cerâmicos. Parcialmente, podemos reconstruir os processos tecnológicos relacionados à arqueologia da Paisagem, quando no olhar arqueológico sobre o contexto e os vestígios, permitimos conectar o horizonte e a extensão paisagística de um sítio arqueológico aos seus testemunhos. Sendo assim, a paisagem em si também se torna um testemunho cultural (residual) do grupo ou grupos que habitaram, transformaram e/ou reocuparam os espaços (MILDER, 2021, p. 76).

De tal forma, os sítios arqueológicos contribuem para a história local, logo, são carregados de informações que permitem a confirmação da presença indígena na região. Os sítios arqueológicos analisados ficam próximos às bacias do Vacacaí-Mirim e Ibicuí-Mirim são eles: Estrada Alta das Palmeiras, constituída no 2º Distrito de Santa Maria (São Valentim). Esse foi localizado pelos arqueólogos José Brochado e Pedro Schmitz, nos anos 60 e reconhecido como um sítio de tradição tupi-guarani.

Outro sítio é o do Rincão dos Flores, localizado também no 2º Distrito (em tempos passados, pertencia ao 7º Distrito da Boca do Monte). Teve intervenção nos anos 80, pela equipe do Laboratório de Estudos e Pesquisas Arqueológicas, coordenado pelo professor Vitor Hugo Oliveira. O terceiro sítio é o de Estância Velha, também localizado no 2º Distrito de São Valentim. Na pesquisa de Milder, foi considerado um único sítio, devido a fatores contextuais que ligam fragmentos sincrônica e diacronicamente, georreferenciados em 1983 e 1984, pelo professor Vitor Hugo Oliveira e a equipe do NEPA/UFSM.

Milder (2021) referência a respeito dos locais pesquisados, ser mais próximo à mata fechada. A avaliação seria por pressão da sociedade colonial, pois os grupos de indígenas que não aceitavam aldeamento ou redução à fé católica eram obrigados a se refugiar nas matas, em torno da área que foi estudada, em vista de fontes etnohistóricas. Sendo assim, compreende-se estes lugares serem próximos de mata mais densa e adjacentes a rios, para uma questão de sobrevivência.

Figura 1 – Mapa hidrográfico

espaço, devido à necessidade, fizeram parte deste contexto histórico formador da cidade.

1.1 A presença indígena hoje em Santa Maria

A cidade de Santa Maria, atualmente, tem dois grupos indígenas: das aldeias Guaviraty Porã, que abrigam indígenas guaranis e os da Três Soitas de origem Kaingang. Ambos os grupos resistem às dificuldades pela desvalorização da cultura e passaram por muitas dificuldades até a conquista de um lugar para organizar suas famílias.

Hoje em dia, o grupo indígena que constitui a aldeia Guaviraty Porã é oriundo de várias regiões do Estado. Viveram por mais de quarenta anos às margens da BR 392, onde tinham um pequeno acampamento. O grupo era composto por oito famílias que ali sobreviviam de forma precária e, em 2012, tiveram acesso a tão sonhada terra, dando início à aldeia, situada no Distrito Industrial de Santa Maria.

A formação da comunidade e da escola acontece, quando o governo do Estado do Rio Grande do Sul, em 2012, através de sua Coordenadoria Regional de Educação, juntamente com a Fundação Nacional do Índio (FUNAI) e prefeitura conseguiram realocar estas famílias em um espaço de terra com 72 hectares, onde funcionava a antiga FUNDAE. Ainda no mesmo ano, o acesso à educação no ensino fundamental e, mais tarde, a Educação de Jovens e Adultos passou a funcionar em um prédio de madeira junto à comunidade.

Em 2015, a escola passou para um prédio de alvenaria doado pela Secretaria de Estado da Educação (SEDUC), dentro da aldeia e, em 2020, a escola tornou-se oficialmente um estabelecimento estadual responsável por sua administração, contendo agora o ensino médio. Em 2023, passa ser Escola de Educação Básica e atende todas as modalidades de ensino, para que os integrantes da aldeia não precisem sair da localidade para estudar na educação básica, fortalecendo ainda mais sua cultura.

Essas famílias têm como principal atividade econômica a agricultura de subsistência e a produção de artesanato, vendidos em feiras locais e no centro da cidade. Dentro do município de Santa Maria, encontra-se a comunidade dos indígenas Kaingang, que vivem na aldeia Três Soitas localizada, na Estrada Municipal de Canudos, no Distrito de Arroio Grande. O espaço que habitam, atualmente, foi

resultado de muita luta. Após passarem anos em terrenos desocupados e acampamentos provisórios (situação reflexo da colonização que desestabiliza este e outros grupos), influenciam nas culturas nativas, nas suas tradições e até mesmo no seu sustento.

Até a conquista do atual terreno, se revezavam - quem vinha para cidade e quem voltava para sua aldeia. Em grande parte da Terra Indígena do Guarita e de Tenente Portela, há parentes dos atuais habitantes da região. No ano de 2000, os Kaingang começaram a se fixar, próximo a rodoviária de Santa Maria em um terreno baldio, no bairro Nossa Senhora de Lurdes. Moravam em barracões, e vendiam o artesanato próximo a região, iniciando a aldeia Três Soitas (PERIUS, 2020).

A conquista desse espaço demorou algum tempo. Em 2001, houve a iniciativa de algumas igrejas em criar a casa do Índio (alojamento temporário), com apoio da Secretaria Municipal de Assistência Social e Direitos Humanos para abrigar os indígenas, quando vinham para a cidade. A casa existiu entre 2001 e 2006, no Parque da Medianeira. Com o fechamento da casa, foi garantida em 2011 a ocupação temporária próxima a rodoviária, onde em 2013, foi criada a Escola Estadual de Ensino Fundamental Augusto Opê da Silva (homenagem ao líder Kaingang da região sul do Brasil).

A transferência para a estrada Municipal de Canudos foi feita gradualmente, sendo este espaço mais distante da cidade, porém próximo à natureza, onde é possível plantar e criar animais. A escolha da região é diretamente ligada à relação com a natureza. São tradicionalmente conhecidos como povo da floresta, por disseminarem a árvore de araucária. Esse povo é marcado pela mobilidade e por permear pelos estados de São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Essa forte relação com a natureza e com seus antepassados fica evidente na fala do Cacique da Natanael Claudino:

Santa Maria sempre foi rota dos Kaingang, a rota do Noroeste, norte até o litoral. [...] não é simplesmente um lugar que vai e decide ficar lá. Eu vejo que nesses 5 anos que estamos aqui, o lugar está prosperando. As coisas tão dando certo e a gente está se encaminhando aos poucos. Creio eu que seja esse contato que a gente tem. Nossos ancestrais/antepassados tão enterrados por aqui. A gente acredita muito nisso, que aonde nossos antepassados passaram a gente tem que passar. A gente tem que está ali. Os espíritos deles nos chamam. Então não foi simplesmente um lugar. Foi mostrado muitas áreas e terrenos para nós aqui em Santa Maria, mas nós nos identificamos com essa área. Esse terreno. Mais perto da natureza. (Cacique Natanael Claudino, 2022).

É possível compreender a escolha da cidade de Santa Maria e, até mesmo, a do terreno mais próximo da natureza, onde é possível preservar muitos hábitos, sua cultura e sustentabilidade. Os Kaingang são povos ligados a terra. Sua vida social é diretamente relacionada à natureza e sua vivência em comunidade, respeitando a ancestralidade. A existência dos povos indígenas, na região central do Rio Grande do Sul, é anterior à ocupação europeia. No entanto, com a chegada dos europeus, fez com que muitas mudanças acontecessem desde deslocamentos até a redução dos indígenas.

Pode-se observar que, até os dias de hoje, os indígenas ainda são desassistidos, quando o assunto é moradia e respeito as suas comunidades, pois devido as enchentes de 2024, outras famílias Kaingang estão precisando de apoio para se reorganizarem de forma digna e segura. Os indígenas consideram a região da antiga FEPAGRO no distrito de Boca do Monte (Santa Maria) um lugar de retomada de ancestralidade, justificados pela importância das relações comunitárias, modos tradicionais de viver e conexão com a natureza.

Os indígenas consideram sua relação com os pinheirais e matas nativas, o que a região contemplaria, além de contribuírem com práticas tradicionais que favorecem a regeneração da mata e a manutenção da biodiversidade. Percebe-se, assim, que os indígenas reconhecem a região como parte de sua ancestralidade. Para os indígenas, essa ocupação busca dignidade territorial e vai além da lógica fundiária formal, é a reafirmação de um modo de vida.

Figura 2 - Censo 2022.

gov.br					
COMUNICA BR ACESSO À INFORMAÇÃO PARTICIPE LEGISLAÇÃO ÓRGÃOS DO GOVERNO					
IBGE Página Inicial Aniversários dos Municípios O que você procura?					
Brasil / Rio Grande do Sul / Santa Maria Selecionar local Panorama Pesquisas História & Fotos Mapas Ranking Resumido	PERCENTUAL DA POPULAÇÃO RESIDENTE	0,21			%
	LOCAL DO DOMICÍLIO				
	QUESITO DE DECLARAÇÃO INDÍGENA				
	Cor ou raça indígena	496			peessoas
	Se considera indígena	71			peessoas
	IDADE				
	SEXO				
	PESSOAS QUILOMBOLAS	42			peessoas
	PERCENTUAL DA POPULAÇÃO RESIDENTE	0,02			%

Fonte: IBGE, 2022.

A existência da população indígena nas cidades assim como em Santa Maria, fica em evidência pela pesquisa do último censo de 2022, onde de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a população indígena urbana do Brasil aumentou 181,6%, comparado a 2010. O censo do município revela este crescimento, pois em 2010, duzentos e sessenta e seis pessoas se declaravam indígenas enquanto, no ano de 2022, eram 567 pessoas que se declaravam como indígenas. A pesquisa demonstra o quesito declaração indígena dividido em: cor ou raça indígena e consideração indígena, tendo assim um percentual de 12,52% da população santa-mariense.

Desta maneira, tem-se uma população presente na cidade, em um percentual relevante e que merece respeito e valorização. É de suma relevância que seja colocado em prática o respeito a todos os cidadãos. Sendo assim, é necessário disseminar a existência dos povos originários através da educação para a formação de cidadãos conscientes na questão social. A partir disso, a lei nº 11.645/08 corrobora para que ocorra auxílio no respeito aos povos indígenas, formadores presentes na sociedade, levando a percepção da diversidade étnica dos cidadãos santa-marienses.

2- A IMPORTÂNCIA DE CONHECER A HISTÓRIA LOCAL NA CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA

É indispensável destacar que o ensino de história, tem perspectiva de auxiliar na formação da consciência histórica. Rüsen (2001), afirma que a consciência histórica pode ser compreendida como um mecanismo que envolve operações cognitivas, emocionais e espirituais, utilizadas de maneira consciente ou não, para compreender a forma e o sentido da construção histórica da realidade, ajudando a situar o ser no mundo e servir como orientadora em sua vida tanto pessoal, quanto coletiva.

Porquanto, as experiências do passado ajudam na construção do presente e suas ações refletirão no futuro. Para este mesmo autor, a temporalidade histórica, passado, presente e futuro são indissociáveis. Dessa maneira, a atividade proposta neste projeto parte do princípio de que a memória e a identidade do povo são muito importantes, pois, conhecer a história do lugar onde se vive é muito importante. Compreender o porquê das homenagens de ruas, avenidas, pinturas artísticas (obras como as pinturas de Eduardo Trevisan), meios de comunicação, parques e estabelecimentos comerciais, acontecem repetidamente na cidade, ou seja, perceber que existe um significado em relação a essas homenagens.

Nesta perspectiva, é possível observar os quadros de Eduardo Trevisan, dentre muitos ele retratou a “Lenda da Imembuí” em diversas situações vivenciadas durante a história da indígena. No centenário de Santa Maria, em 1958, Eduardo criou um logotipo e os cartazes de divulgação da programação oficial, dentre os temas estava Imembuí. Ainda destacou o índio e o europeu, em que o resultado desta fusão étnica é o gaúcho. Essa perspectiva foi descrita por seu filho Flamarion, no livro, em homenagem a seu pai, intitulado: Eduardo Trevisan, Memória Vida e Arte.

O livro ainda conta com todas as obras que o artista pintou sobre a lenda e apresenta também como destaque o mural pintado na UFSM, em 1976, na Reitoria da Universidade. Então, pode-se notar o quanto está presente a lenda no imaginário social santa-mariense. No caso da atividade com a lenda da Imembuí, é muito importante observar que o imaginário e a memória sobre a história contada, geralmente na infância, mantém-se viva, repassada e representada por inúmeros locais que levam o mesmo nome da indígena, do seu amado Morotin e do rio Tambémé.

Apesar de não ser verídica a história de Imembuí, como coloca o próprio autor, ela pode ser utilizada historicamente, pois muito se explica sobre a presença de indígenas, invasões e miscigenação no Brasil. Sobre este assunto, Nora explica:

Os lugares de memória são primeiramente, lugares em uma tríplice acepção: são lugares materiais onde a memória social se ancora e pode se apreendida pelos sentidos; são funcionais porque têm ou adquiram a função de alicerçar memórias coletivas e são lugares simbólicos onde essa memória coletiva, vale dizer, essa identidade se expressa e se revela. São, portanto, lugares carregados de uma vontade de memória. Longe de ser um produto espontâneo e natural, os lugares de memória são uma construção histórica e o interesse que despertam vem, exatamente, de seu valor como documentos e monumentos reveladores dos processos sociais, dos conflitos, das paixões e dos interesses que, conscientemente ou não, os revestem de uma função icônica (NORA, 1993, p. 21-22).

Tanto as memórias individuais, quanto as coletivas são muito importantes na construção do saber e na sua conscientização. A memória é relevante para que o legado histórico e social, sobre suas origens, possa continuar sendo repassado. Apesar de a lenda ser fictícia, alguns lugares na cidade recebem o nome de elementos da história, reforçando a existência indígena na região. Esses lugares fazem as pessoas refletir sobre a sua presença e participação no cenário de Santa Maria.

O conto do autor João Cezimbra Jacques trouxe elementos que eram ativos na cultura do Sul do Brasil em seu livro “Assuntos do Rio Grande do Sul”, onde considera temas importantes na cultura do Sul. Pode-se, desse modo, relacioná-lo com o pensamento e os elementos de um período marcante. Em sua obra, o autor inicia o conto como esse sendo um agradecimento à sua cidade de nascimento e um desejo, por meio de elementos, identificar o Estado do rio Grande do Sul. Por isso, deve-se considerar fundamental o texto com elementos da cultura do sul.

O conto, apesar de fictício, surge ainda no livro de João Belém, chamado “História do Município de Santa Maria 1797/1933”, tendo o nome do capítulo I: “Santa Maria Lendária”, sem mencionar o nome de Cezimbra Jacques como seu autor, mantendo características fortes do texto original. De acordo com o professor Dr. Orlando Fonseca, é João Belém que populariza o conto Imembuy em Santa Maria, a ser reconhecido como “Lenda”, assim, permanecendo em antologias escolares, peças teatrais, empresas e produtos, pois o livro tem valoração histórica, o que lhe dá destaque.

O livro intitulado "Cezimbra Jacques Passado & Presente" tem em seu capítulo escrito por Orlando Fonseca: "Imembuy e suas irmãs mais velhas", uma análise significativa que proporciona a compreensão da popularização da lenda e também apresenta a diferença de outras culturas, nas quais o mito antecede a produção literária à produção fictícia neste caso, que levou a existência de um mito. O autor ainda esclarece que uma lenda não pode ter autor identificado, para não correr o risco de se descaracterizar, pois narrativas lendárias surgem da elaboração coletiva, sem produção individual e datada, sendo uma das possibilidades no caso do esquecimento do autor de Imembuy. Nessa situação, pode haver também alguma questão política ou particular que deixou Cezimbra Jacques no ostracismo em relação ao conto.

Além dessas colocações, o capítulo deixa claro que as referências contextuais e históricas servem como apoio e não como sustentação. O autor considera também a criação da hipótese de que o conto tem referências nas narrativas de consolidação americana (Pochontas), La Malinche usada para compreender o mito na difícil consolidação da miscigenação mexicana e Iracema com a origem étnica do povo brasileiro.

Todas essas análises visam valorizar o texto literário e ajuda seu povo a verificar que a narrativa está intrínseca na população santa-mariense e os vários elementos que compõem o texto, mesmo sendo ficcional, habitam no imaginário coletivo e continua sendo perpetuado através da sua utilização para contar de forma lendária a história de Santa Maria nas escolas da região. Além disso, deve ser reforçada a memória individual de quem tem a oportunidade de conhecer a lenda.

A memória individual e coletiva é analisada por Le Goff, sendo a última importante para os estudos históricos, à medida que essa diz respeito às identidades construídas socialmente, em tradições, fatos históricos e injunções do tempo, em que a memória social foi construída. Precisa-se observar o quanto é primordial a convivência coletiva para que o ser humano consiga organizar e compreender o que a sociedade traz como elementos construtores da realidade em que vive.

Cada posicionamento que se tem é a absorção de elementos, muitas vezes, vivenciados em grande grupo e, depois, internalizados individualmente. Sendo assim, a escola contribui na absorção de muitas ideias relevantes, podendo tomar como exemplo o respeito aos povos originários de cada lugar, construindo um momento de cidadania e valorizando a história local.

Sobre estudar a história local, Schmidt e Cainelli (2009) acreditam que o trabalho com a história local pode ser instrumento idôneo para a elaboração de uma história mais plural, menos homogênea, que não silencia a multiplicidade de diferentes sujeitos da história. Desse jeito, o ensino da história local, leva ao debate e ao reconhecimento de diversidade, cidadania, pluralidade e identidade.

Ainda sobre a memória, Joel Candau (2018), em seu ensaio memória e identidade, diz que não pode haver identidade sem memória (assim como lembrança e esquecimento), porque somente esta permite a autoconsciência da duração. Desta maneira, é necessário auxiliar os alunos a construírem uma memória através da pesquisa e a construção de materiais que fortaleçam seus conhecimentos de forma concreta e significativa.

3 – LENDAS NO ENSINO DE HISTÓRIA: A LENDA COMO PRÁTICA CULTURAL E ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

As lendas indígenas, como manifestações simbólicas e narrativas milenares, representam parte essencial do patrimônio cultural dos povos originários. No contexto do ensino de História nos anos finais do Ensino Fundamental, especialmente no 6º ano, elas se revelam como potentes instrumentos pedagógicos de valorização da diversidade étnico-cultural e da promoção do respeito às diferentes cosmovisões. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância de práticas pedagógicas que respeitem a diversidade cultural brasileira. Em consonância com a Lei nº 11.645/2008, que determina a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas, as lendas se apresentam como recurso significativo para resgatar, preservar e celebrar os saberes tradicionais indígenas.

O uso de lendas indígenas em sala de aula, além de atender aos marcos legal e curricular, também promove o reconhecimento da oralidade como uma forma legítima de conhecimento. As lendas são, na tradição indígena, uma forma de ensino e de transmissão de valores. Elas traduzem relações com a natureza, com os ancestrais e com o sagrado, oferecendo aos estudantes não apenas conteúdos históricos, mas também experiências sensoriais e afetivas. Nesse sentido, tornam-se instrumentos eficazes para a promoção de uma educação que reconheça e valorize diferentes formas de saber e de viver.

A cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, situada em uma região marcada pela presença de povos indígenas, especialmente das etnias Minuano e Tape (inicialmente) e guarani, é um território fértil para o resgate dessas narrativas. Valorizar as lendas é, portanto, reconhecer a contribuição indígena na formação da identidade regional e nacional. A oralidade, como elemento constitutivo da cultura indígena, carrega o potencial de transformar o ensino de História em uma experiência sensível e engajada, contribuindo para a superação de visões eurocêntricas e colonizadoras ainda presentes no ambiente escolar.

Dentre as obras que mostram a cultura indígena, apresenta-se o livro “As queixadas e outros contos guaranis”, de Olívio Jekupé e Fernando Vilela. O livro traz narrativas que conectam crianças e adolescentes à tradição oral dos povos guaranis. Para o autor Olívio Jekupé (2009), é vital que o lugar e o não lugar do índio dentro da sociedade, visem a busca da construção de sua própria identidade. Essa, por sua vez,

não pode excluir a cultura e o modo de vida nativo como, por exemplo, as marcas da oralidade, a valorização das imagens, as textualidades, a forma e a estrutura de contar histórias, sua ligação com a cultura e todo o imaginário de um povo.

No mesmo sentido, Daniel Munduruku (2001), destaca que para ele e os demais indígenas, contar histórias é um ato de resistência, pois nelas há a identidade do povo. O autor reforça que contar histórias lembra a identidade do indígena, de onde veio e o que precisa ser preservado. Esses relatos reforçam que a prática de contar histórias não deve ser vista apenas como entretenimento ou estratégia didática, mas como ato de preservação cultural e reafirmação de sua identidade; tanto para os povos indígenas, quanto para os estudantes não indígenas que passam a ter contato a partir de outras visões de mundo.

Ao incorporar lendas indígenas no currículo do 6º ano, o professor amplia o repertório cultural dos alunos e contribui para a construção de uma consciência histórica crítica. As lendas favorecem o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, como o pensamento crítico, o respeito às diferenças, a empatia e a valorização da diversidade. Além disso, oportuniza-se aos educadores o desenvolvimento de práticas interdisciplinares, articulando História, Língua Portuguesa, Artes e Geografia em um único eixo temático.

Para além de sua função didática, as lendas indígenas auxiliam na compreensão do modo como os povos originários percebem o tempo, o espaço e as relações sociais. A visão de mundo presente nas narrativas indígenas, muitas vezes, contrasta com a lógica ocidental, marcada pelo individualismo e pela exploração da natureza. Nesse contexto, o contato com as lendas permite aos estudantes refletir sobre outras formas de habitar o mundo, promovendo uma educação ambiental e socialmente responsável.

A reflexão sobre outras formas de ver o mundo e a sabedoria ancestral dos povos originários, trazidos a partir das obras de Ailton Krenak, pensador indígena de reconhecida relevância no campo das humanidades e defensor incansável da diversidade cultural, propõe uma educação que se abra ao diálogo entre saberes, reconhecendo nas narrativas tradicionais dos povos originários não apenas fontes de conhecimento, mas expressões de existência e resistência. A esse pensamento se une a voz sensível e poética de Jerá Guarani (2020) que, no seu artigo “Tornar-se selvagem”, ilustra uma concepção profundamente espiritual e afetiva das histórias contadas pelos povos indígenas. De acordo com ela, toda vez que alguém escuta uma

história indígena com o coração aberto, essa pessoa se torna parte da aldeia. As histórias são como os territórios indígenas e, quando elas são contadas, os ancestrais voltam a caminhar entre seu povo.

Essa afirmação potente evoca uma pedagogia que ultrapassa a transmissão de conteúdos e se inscreve na dimensão do pertencimento, do vínculo afetivo e da memória viva. Nesse sentido, a escola, ao acolher e valorizar as narrativas indígenas como parte integrante de seu currículo, deixa de ser um espaço neutro de reprodução de verdades únicas e passa a se constituir como território simbólico de resistência, convivência e ancestralidade. Escutar histórias indígenas com o coração aberto, como propõe Jerá Guarani, implica reconhecer a legitimidade de outros modos de viver, de aprender e de ensinar, abrindo espaço para que os alunos se vejam também como sujeitos históricos e culturais em diálogo com o diverso.

Ao transformar o ato de ouvir histórias em um exercício de pertença e reconhecimento, cria-se um ambiente pedagógico mais sensível e comprometido com a construção de uma sociedade plural. Assim, o ensino de história passa a ser atravessado por afetos, memórias e vozes até então silenciadas, e o protagonismo indígena é reafirmado como elemento fundante da formação social, política e cultural brasileira. Ao inserir essas narrativas no processo educativo, o professor deixa de atuar apenas como transmissor de saberes e assume o papel de mediador de escutas, de reconexões e de sentidos. É nesse espaço de partilha que o verdadeiro aprendizado se constitui, com raízes firmadas no respeito, na escuta e na alteridade.

Portanto, utilizar as lendas indígenas como estratégia pedagógica nos anos finais do Ensino Fundamental, é uma forma de democratizar o currículo escolar, possibilitando que diferentes vozes e saberes sejam ouvidos e valorizados. Para os alunos de Santa Maria, essa prática ganha ainda mais relevância ao reconhecer a importância dos povos indígenas na formação histórica e cultural da região. A lenda, assim, deixa de ser apenas uma história fantasiosa e passa a ser um testemunho de resistência, sabedoria e pertencimento.

3.1 O Papel das Lendas na Construção da Identidade Cultural dos Estudantes

As lendas indígenas funcionam como instrumentos de construção e resgate da identidade cultural, especialmente em espaços escolares que buscam formar cidadãos críticos e conscientes de sua história. Ao trabalhar essas narrativas com

turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, o professor contribui para que os alunos se reconheçam como sujeitos históricos, inseridos em um processo contínuo de transformação cultural. As lendas, enquanto manifestações do imaginário coletivo dos povos originários, não são apenas histórias do passado, mas expressões vivas de uma memória ancestral que ainda pulsa nos territórios brasileiros.

Podem-se citar como exemplo para análise as lendas do Rio Grande do Sul, como a do “Negrinho do Pastoreio” e da “Erva-mate” que, embora com elementos sincréticos, o educador pode demonstrar aos alunos como o simbolismo presente nessas histórias refletem conexões com a natureza, as questões sociais, as formas de pensamento de determinado período; trazendo temas como racismo/preconceito entre outros a serem explorados. Cada lenda, quando estudada em profundidade, revela camadas de significados que possibilitam a compreensão de valores como a solidariedade, o respeito à natureza e o vínculo com a ancestralidade, assim como, reflexões sobre preconceito, diversidade e religiosidade.

Quando se trabalha uma lenda com os estudantes, não se deve limitar o ensino ao conteúdo do texto. É necessário contextualizar a origem da história, os símbolos presentes, a relação dos personagens com o ambiente natural e os desdobramentos éticos envolvidos. O processo de escuta, interpretação e reconstrução dessas histórias possibilita que os alunos desenvolvam empatia e respeito por culturas distintas da sua.

A BNCC, ao tratar da área de Ciências Humanas para os anos finais do Ensino Fundamental, prevê o trabalho com diferentes formas de registro da memória e da história. Entre elas, destaca-se a tradição oral. Essa diretriz legitima a inclusão das lendas indígenas como conteúdo escolar, reforçando seu valor na formação de uma identidade plural e inclusiva. O professor, ao conduzir esse processo, atua como mediador entre os saberes ancestrais e a experiência cotidiana dos alunos.

Além de reconstruir o conhecimento, o uso de lendas permite aos estudantes ressignificar a própria relação com o espaço que habitam. No caso de Santa Maria, um território com forte presença indígena, desde o período colonial, abordar as lendas locais é também uma forma de reconhecer os primeiros habitantes da região e sua contribuição para a construção do município. Essa abordagem dá concretude à Lei nº 11.645/08, que estabelece a obrigatoriedade do ensino da história e cultura dos povos indígenas nas escolas brasileiras.

Em uma de suas passagens mais contundentes, Ailton Krenak (2022, p. 27) reflete: "Quando a gente conta uma história nossa e ninguém escuta, é como se apagassem nosso nome da terra". O ensino das lendas, portanto, é também uma prática de escuta, de resistência e de valorização da presença indígena em meio a uma história marcada por silenciamentos.

No plano didático, o professor pode propor atividades como recontos, dramatizações, releituras visuais e produções autorais inspiradas nas lendas. Tais práticas ampliam a capacidade expressiva dos alunos e fortalecem vínculos com as narrativas culturais dos povos originários. Além disso, permitem que os estudantes dialoguem com temas transversais como o meio ambiente, a ética e a cidadania.

As lendas ajudam ainda a desenvolver a sensibilidade estética e a imaginação. Por meio de imagens poéticas e simbólicas, os alunos aprendem a interpretar o mundo para além do literal, entrando, em contato com outras formas de racionalidade. A formação de um olhar sensível é uma das bases da educação crítica e libertadora.

Dessa forma, trabalhar lendas indígenas no ensino de História contribui para a construção de um currículo mais equitativo, em que os saberes dos povos originários são reconhecidos como parte fundamental da identidade nacional. Assim, os alunos não apenas aprendem conteúdos escolares, mas também se educam para o respeito, a justiça e a diversidade.

3.2 As Lendas como Ferramenta para o Desenvolvimento da Empatia e da Escuta Ativa

As lendas indígenas possibilitam que os alunos entrem em contato com universos simbólicos distintos dos seus, provocando o exercício da escuta ativa e da empatia. O processo de ouvir atentamente as narrativas de povos originários permite que os estudantes compreendam a diversidade de formas de viver, de interpretar o mundo e de estabelecer relações com a natureza, o tempo e a espiritualidade. Esse contato, sobretudo nos anos finais do Ensino Fundamental, é contundente para a formação de sujeitos éticos e respeitosos com as diferenças.

O contato com narrativas tradicionais possibilita a sensibilização dos estudantes para as dores e as sabedorias dos povos indígenas. Essa escuta, muitas vezes, abafada por uma história oficial eurocentrada, é resgatada no espaço escolar por meio das lendas, permitindo que os alunos compreendam a importância da

memória coletiva e da tradição oral. Jerá Guarani (2020) afirma que contar histórias é curar feridas do tempo, é fazer com que as crianças sintam que têm raízes na terra em que pisam. A valorização dessa prática, portanto, tem também um caráter terapêutico e político.

Ao utilizar contos como os apresentados por Olívio Jekupé em “As queixadas e outros contos guaranis”; o professor tem à disposição, narrativas que trabalham relações de solidariedade, pertencimento e cuidado. Em uma das histórias, o autor relata a sabedoria dos animais da floresta e como estes orientam os humanos em tempos de crise. Essa relação harmoniosa entre seres humanos e natureza é uma chave para se compreender a cosmovisão guarani e se repensar as práticas predatórias que caracterizam o mundo moderno.

De mesmo modo, Daniel Munduruku (2005, p. 19) revela em “Contos indígenas brasileiros”, ressalta que “os contos são espelhos onde o povo se enxerga”. Essa metáfora é poderosa para se pensar o lugar da lenda no ensino de História, pois, ao refletirem sobre essas histórias, os alunos são convidados a revisitarem seus próprios referenciais, questionando padrões de dominação e exclusão.

A escuta ativa desenvolvida pelo contato com as lendas também melhora a capacidade dos alunos de compreender outras disciplinas, como Língua Portuguesa, Artes e Geografia. O exercício da interpretação simbólica, da oralidade e da imaginação fortalece habilidades fundamentais da BNCC, como o pensamento crítico, a empatia, a valorização das culturas e a compreensão da pluralidade cultural brasileira.

Ailton Krenak (2022, p. 49), ao discutir os efeitos do apagamento cultural dos povos indígenas, alerta: “Quando o mundo deixa de ouvir as histórias dos povos originários, começa a caminhar para um abismo de silêncio e ignorância”. Assim, o uso das lendas no ensino torna-se um ato de resistência contra esse silêncio imposto, devolvendo voz e sentido para os saberes ancestrais.

As lendas também possibilitam o desenvolvimento da consciência histórica dos estudantes. Ao entenderem que cada povo possui sua forma própria de narrar a origem do mundo, as relações sociais e os conflitos; os alunos são instigados a respeitar outras epistemologias, reconhecendo que não existe uma única maneira de compreender a realidade. Essa abordagem é coerente com a Lei nº 11.645/08, que visa inserir no currículo escolar a diversidade étnico-racial do país.

Portanto, as lendas, ao serem utilizadas como ferramenta pedagógica, não apenas comunicam valores, mas educam emocionalmente, ajudando a moldar atitudes mais inclusivas e humanas aos alunos. Elas são chaves para abrir os olhos e ouvidos das crianças para o outro, o diferente e o ancestral.

Com um planejamento adequado, o professor pode potencializar a força formadora das lendas, integrando-as a projetos interdisciplinares, rodas de conversa, produção de textos e atividades artísticas. Essa prática rompe com o ensino fragmentado e aproxima os estudantes de experiências significativas que dialogam com o território, a história e a cultura da sua cidade.

As lendas indígenas são, ao mesmo tempo, narrativas históricas e cosmológicas que revelam a profunda relação entre os povos originários e o território que habitam. Elas não apenas reforçam a identidade cultural dos indígenas, mas também iluminam o processo de ocupação e construção social de uma cidade.

O contato dos estudantes com essas lendas possibilita uma compreensão ampliada do espaço geográfico, que vai além da visão cartográfica e política tradicional. Ao ouvir sobre as aventuras, as transformações e os ensinamentos contidos nas lendas; os alunos percebem que o território é também um espaço simbólico, dotado de significados que atravessam gerações. Esse entendimento é fundamental para a valorização do patrimônio cultural e ambiental local.

Fernando Vilela (2014, p. 75), em seus relatos sobre as lendas guaranis, destaca como “a natureza é a principal personagem, e a relação dos homens com ela é marcada pela reverência e pelo cuidado”. Essa perspectiva é um convite para os estudantes repensarem suas próprias atitudes em relação ao meio ambiente e para reconhecerem a ancestralidade presente no cotidiano. Além disso, as lendas funcionam como registros não oficiais da história da ocupação indígena no Rio Grande do Sul. Muitas vezes, elas preservam informações que os documentos coloniais omitiram ou distorceram. O uso dessas narrativas, em sala de aula, contribui para a desconstrução de estereótipos e para a ampliação do olhar sobre a participação indígena na formação do município.

A Base Nacional Comum Curricular enfatiza a importância do reconhecimento das diversas culturas que compõem o Brasil e propõe a valorização das identidades locais como estratégia pedagógica. Integrar as lendas indígenas ao currículo de Santa Maria é, portanto, uma prática alinhada com as políticas públicas educacionais que promovem a diversidade cultural e o respeito às populações originárias.

A lenda da Imembuí, apesar de ser ficcional, é carregada de informações e pensamentos do período em que foi escrita. A criatividade do autor é carregada de verdades de um período que algumas localidades estavam se organizando, enquanto cidades, e que a presença indígena era além de suas aldeias, pois muitos trabalhavam em propriedades, estavam integrados nestes locais, assim como é visto em muitos documentos e registros de nascimento da região.

No contexto histórico local, a valorização das lendas contribui para que os alunos reconheçam o protagonismo indígena e suas resistências diante das tentativas de colonização e apagamento cultural. Essa abordagem ajuda a construir uma narrativa histórica mais plural, onde os indígenas não são apenas vítimas, mas sujeitos ativos da história.

Os relatos de lendas também incentivam o estudo dos ciclos econômicos e sociais que marcaram a região, como a pecuária e a interação entre indígenas e colonizadores. A presença do gado xucro, por exemplo, está ligada à história das reduções jesuíticas e às movimentações dos povos indígenas, elementos que podem ser abordados a partir das narrativas orais.

Assim, as lendas se apresentam como um recurso pedagógico poderoso para a promoção da educação intercultural, contribuindo para o fortalecimento da identidade regional e para a construção de uma consciência histórica crítica aos alunos. Ao utilizar as lendas, o professor também estimula a apropriação crítica dos saberes tradicionais, favorecendo um diálogo respeitoso entre o passado e o presente, e criando pontes entre as experiências dos povos indígenas e as realidades contemporâneas da comunidade escolar.

Finalmente, essa prática pedagógica incentiva o engajamento dos estudantes na preservação cultural e ambiental, uma vez que, as lendas ressaltam a importância do cuidado com a terra, um valor essencial para a sustentabilidade local e a valorização da herança indígena em Santa Maria.

3.3 A lenda da Imembuí

Além dos fatos concretos da existência indígena na região, há o conto da Imembuí, escrito por João Cezimbra Jacques, publicado em 1912, que reforça o imaginário populacional e reverbera até os dias atuais. Esse conto, após a publicação

de Beltrão, torna-se popular e acaba configurando-se como a Lenda da Imembuí. Em seu texto traz características históricas do contexto social da época, o que torna interessante sua leitura. A importância de mostrar aos educandos a formação da população Santa-mariense é de suma necessidade, pois reconhecer e valorizar todos os povos que contribuíram na formação social; leva uma cidadania consciente da diversidade étnica local. A lenda da Imembuí é utilizada durante o ensino da história da cidade, trazendo o lúdico e despertando o imaginário coletivo dos alunos.

O conto narra a história que acontece às margens do Arroio També, onde duas tribos indígenas, os Tapes e os Minuanos, que chamavam a localidade de Ybitory-Retan (Terra da Alegria). Neste período nasce a filha das águas, Imembuí, a mais bela indígena que era filha do cacique Jacapany e de sua esposa, Ibotiquintã. Quando jovem, Imembuí chamava atenção e despertou o amor do guerreiro Tapes, de nome Acangatu. O jovem ficou obcecado por Imembuí, mas a indígena não retribuiu seu amor, visto que o considerava como um irmão.

Certo dia, bandeirantes paulistas, vindos da Colônia de Sacramento, a região central do Rio Grande do Sul, onde se encontravam os Tapes e os Minuanos, atacaram a aldeia. Com este ataque, pretendiam capturar os indígenas, porém foram derrotados, e dois homens brancos foram capturados. O mais velho foi libertado para contar sobre o acontecido aos paulistas. O mais novo ficou e seria sacrificado pela tribo.

O jovem bandeirante chamou a atenção de Imembuí. Apaixonada, pediu que poupassem a vida dele e fosse concedida a sua liberdade. Foi solicitada, então, a assembleia de guerreiros que o jovem fosse libertado. Em consequência, o pedido foi aceito e, desta forma, puderam unir-se como casal. Acangatu, o guerreiro apaixonado e decepcionado, resolve afastar-se e viver na floresta, onde permanece por muitos anos.

Quando casados, Rodrigues passou a se chamar Morotin. O casal ajudou a tribo prosperar e tiveram um filho batizado nos ritos cristãos em São Miguel das Missões. Passados anos, o filho de Imembuí e Morotin se perdeu na mata. O jovem foi encontrado por Acangatu que salvou e retornou com ele para as margens do Arroio També.

Este conto ficcional de Cezimbra Jacques, publicado no livro “Assuntos do Rio Grande do Sul”, no capítulo III, descreve que a intenção é oferecer informações reais, colocadas ao lado da fantasia. Mesmo deixando claro ser um conto, ele aguça aos

leitores que se interessam pela história contada no livro. O conto de Cezimbra Jacques ainda é publicado no livro de João Belém chamado: “História do município de Santa Maria 1797 /1933”, um dos seus livros mais lidos para quem quer ter entendimento da cidade de Santa Maria.

Com o passar do tempo, durante o ensino sobre a cidade, as escolas passaram a trabalhar esse texto como “Lenda”. Assim, passou a ser considerado como a fase lendária do início da cidade de Santa Maria. Muito bem aceito nas práticas escolares, a grande maioria dos profissionais de educação das séries iniciais utilizam-no como ferramenta, para deixar mais lúdica a história do município.

Desta forma, faz-se necessário utilizar a lenda como ferramenta no ensino de história. Esse auxilia na reflexão da ocupação do município por indígenas e demais povos, podendo analisar, mesmo como lenda, aspectos de importância e valorização dos primeiros povos habitantes da cidade, e refletindo de forma geral a ocupação desses povos em diferentes regiões do Brasil. É preciso mostrar a diversidade étnica da região e fazer com que os alunos reflitam sobre a presença indígena e como cidadãos podem, reflexivamente, buscar a equidade entre todos os cidadãos, sem esquecer-se dos povos originários, que são a base da formação do Estado brasileiro.

É importante deixar claro que, em nenhum momento, houve comparações entre as lendas indígenas tradicionalmente contadas nas aldeias e passadas por gerações. A lenda da Imembuí surge através de um conto muito bem escrito e com riqueza de detalhes que acaba sendo aclamado e se mantém como “a origem lendária de Santa Maria”. É possível perceber o simbolismo da lenda ao pesquisar nomes de avenidas, parques, rádio, obras de arte e hotéis, além de inúmeros estabelecimentos com nomes retirados da lenda. E esse interesse popular faz com que a história se torne vibrante e sirva como fio condutor para ampliar o conhecimento dos alunos sobre a história local, com muitas conexões transversais.

4- A IMPLEMENTAÇÃO DA CULTURA INDÍGENA NO CURRÍCULO ESCOLAR E A PRÁTICA DOCENTE

A inserção das lendas indígenas no currículo escolar é uma exigência legal, respaldada pela Lei nº 11.645/08, que determina a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena em todas as etapas da educação básica. Essa lei busca corrigir uma lacuna histórica e garantir o reconhecimento e o respeito às populações originárias no ambiente educacional.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa orientação, apontando que a Educação Escolar Indígena deve valorizar as especificidades culturais, históricas e linguísticas dos povos indígenas, promovendo a diversidade cultural e a inclusão social. Para tanto, o uso das lendas no ensino dos anos finais do Ensino Fundamental é um recurso pedagógico que atende tanto a essas diretrizes, quanto às necessidades de formação dos alunos.

O professor que incorpora as lendas indígenas em sua prática contribui para a construção de uma educação mais plural, crítica e democrática. Essa ação fortalece o compromisso da escola com a valorização dos saberes tradicionais, ampliando a compreensão dos estudantes sobre a história do Brasil e a diversidade que constituem a sociedade nacional. Daniel Munduruku (2005, p. 22) ressalta que, “Inserir a cultura indígena nas escolas é fundamental para construir pontes de entendimento e respeito entre povos que convivem no mesmo território”.

Essa ideia reforça o papel social e pedagógico do educador como mediador entre diferentes culturas e saberes. A prática docente orientada pelo estudo das lendas requer uma preparação cuidadosa, que envolva o respeito às fontes orais, o diálogo com lideranças indígenas e a articulação com o conteúdo curricular. O professor deve estar atento para não reproduzir estereótipos, mas para valorizar a diversidade e a riqueza cultural dos povos originários.

O uso das lendas favorece a interdisciplinaridade, possibilitando conexões com a literatura, a história, a geografia, as artes e as ciências naturais. Essa abordagem integrada contribui para tornar o aprendizado mais significativo e contextualizado, estimulando a curiosidade e o pensamento crítico dos alunos.

Além disso, o desenvolvimento de projetos pedagógicos, centrados nas lendas indígenas, estimula a participação ativa dos estudantes, promovendo o protagonismo

juvenil e a construção coletiva do conhecimento. Essas iniciativas fortalecem o vínculo entre escola, comunidade e território, tornando o processo educativo mais democrático e inclusivo.

A prática docente que valoriza as lendas indígenas também contribui para a preservação da memória cultural e o reconhecimento da importância dos povos originários na história do Brasil, o que é essencial para a construção de uma sociedade justa e plural. Como aponta Ailton Krenak (2022), a escola tem o poder de fazer renascer os saberes ancestrais, não para reviver o passado, mas para construir um futuro em que todos caibam. Assim, a valorização das lendas no ambiente escolar representa um passo fundamental para a educação de um cidadão mais consciente e respeitoso.

Por fim, a implementação das lendas indígenas no currículo é uma forma de contribuir para que Santa Maria reconheça e valorize sua história desde suas raízes. Estabelecendo, então, a construção de uma identidade local que respeita e celebra a diversidade cultural como um patrimônio coletivo.

4.1 A Importância das Histórias em Quadrinhos no Ensino.

As histórias em quadrinhos (HQs) consolidaram-se, nas últimas décadas, como um recurso pedagógico de grande relevância no contexto educacional. Sua principal potência reside na articulação singular entre linguagem verbal e visual, promovendo uma experiência de leitura dinâmica, acessível e multissensorial. Essa combinação favorece não apenas a compreensão textual, mas também o engajamento dos estudantes com os conteúdos propostos, contribuindo para o desenvolvimento de múltiplas competências.

Ao analisar o papel das HQs no processo de ensino-aprendizagem, Oliveira (2010) observa que “as histórias em quadrinhos possuem a capacidade singular de unir a palavra e a imagem, possibilitando uma leitura em múltiplas camadas que facilita o acesso a diferentes públicos e níveis de compreensão”. Essa afirmação evidencia como esse gênero narrativo pode alcançar diferentes perfis de alunos, promovendo a inclusão e a democratização do conhecimento.

A integração entre texto e imagem nas HQs favorece o estímulo simultâneo à cognição verbal e visual, ampliando o repertório interpretativo dos alunos. Além disso,

por meio da disposição sequencial dos quadros e da construção simbólica das cenas, os estudantes são levados a exercitar sua leitura crítica e sua percepção estética. Com isso, as histórias em quadrinhos não apenas despertam o interesse dos alunos, mas também se tornam ferramentas eficazes na promoção de aprendizagens significativas.

Além disso, Eisner (1989) afirma que o poder das HQs está em sua linguagem sequencial, que não apenas narra, mas convida o leitor a construir sentidos por meio da interação entre texto e imagem. Essa característica estimula a participação ativa do aluno na construção do conhecimento, condição indispensável para a aprendizagem significativa. Ao explorar a narrativa sequencial, o estudante é convidado a decodificar mensagens, interpretar símbolos e criar conexões entre as informações, desenvolvendo seu pensamento crítico e criativo.

O uso de histórias em quadrinhos também exerce um papel motivador, especialmente em contextos em que o interesse pela leitura pode ser baixo. Campos (2013) considera que os quadrinhos são um instrumento valioso para o incentivo à leitura, pois conseguem captar o interesse dos alunos de forma lúdica e significativa, mostrando que a aproximação do conteúdo escolar com elementos culturais mais próximos dos jovens, pode facilitar o engajamento e a permanência do aluno no processo educativo.

A efetividade das histórias em quadrinhos, como recurso didático, também está relacionada ao processo de identificação que promovem nos estudantes. Quando o aluno se reconhece em personagens, enredos ou conflitos apresentados; há um envolvimento mais profundo com o conteúdo. Como apontam Ramos e Vergueiro (2009), os mesmos acreditam que quando o aluno se identifica com a história e os personagens, ele mergulha no aprendizado, tornando-o mais eficaz e prazeroso. Essa relação afetiva contribui significativamente para a fixação do conhecimento, sobretudo, quando as temáticas abordadas dialogam com o universo cultural e social dos discentes.

Essa dimensão afetiva, contudo, não se limita ao plano individual. No âmbito social, as histórias em quadrinhos desempenham um papel fundamental na democratização do acesso ao conhecimento. Sua linguagem híbrida, que combina texto e imagem, permite maior aproximação com públicos diversos, incluindo aqueles em processo de alfabetização ou tenha pouca familiaridade com textos escritos mais densos.

Nesse sentido, Santos e Vergueiro (2012) destacam que as HQs democratizam o acesso ao conhecimento, superando barreiras culturais e socioeconômicas, ao permitir múltiplas formas de expressão e interpretação. Essa característica inclusiva reforça o valor pedagógico das HQs em contextos educacionais marcados pela heterogeneidade.

Além de facilitarem o acesso à informação e ao conhecimento, as histórias em quadrinhos se mostram potentes no estímulo à criatividade e à autoria. A possibilidade de produção de HQs pelos próprios alunos permite que eles expressem suas ideias, sentimentos e percepções de mundo por meio de uma linguagem atrativa e significativa.

Segundo Oliveira (2010), o uso das histórias em quadrinhos como recurso pedagógico pode estimular a criatividade e a expressão dos alunos, favorecendo a aprendizagem ativa”. Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem se transforma em uma experiência mais dialógica, em que o aluno deixa de ser mero receptor e assume um papel de protagonista em sua trajetória formativa.

Outra dimensão importante apontada por Eisner (1989) é que a arte sequencial das HQs propicia experiências de leitura enriquecedoras, que desenvolvem não só a imaginação, mas também a capacidade de análise e síntese. A habilidade de compreender narrativas complexas é uma competência essencial para o desenvolvimento intelectual e para o exercício da cidadania crítica.

A contribuição de Campos (2013) para a discussão sobre o uso pedagógico das histórias em quadrinhos é fundamental ao reconhecer nelas um meio potente para o desenvolvimento do hábito de leitura. Segundo sua análise, esse gênero narrativo não apenas motiva o aluno a ler, mas amplia significativamente seu repertório cultural ao estabelecer conexões com diferentes universos temáticos.

Ao promover esse engajamento inicial com a leitura, as HQs abrem caminho para o interesse por outros gêneros textuais, o que favorece a construção de uma postura crítica diante das diversas formas de produção escrita que circulam na sociedade. Assim, o contato com as HQs não é apenas recreativo, mas funciona como um catalisador do gosto pela leitura e como um instrumento de democratização do acesso ao conhecimento literário.

Na reflexão proposta por Ramos e Vergueiro (2009), evidencia-se que a força das HQs no contexto escolar reside, principalmente, na capacidade que elas têm de construir pontes entre o conteúdo disciplinar e a experiência cotidiana dos estudantes.

Para esses autores, é imprescindível que o ensino dialogue com as referências culturais do aluno e as HQs. Ao utilizarem uma linguagem visual acessível e temas atuais, cumprem essa função de maneira eficaz.

A aprendizagem se torna, portanto, mais significativa quando vinculada à realidade do educando, pois desperta interesse, gera identificação e contribui para o aprofundamento crítico do conhecimento. Já na perspectiva de Santos e Vergueiro (2012), as histórias em quadrinhos transcendem a função de recurso didático passivo e assumem papel ativo, quando utilizadas como instrumento de autoria. Ao permitir que os próprios estudantes se envolvam na criação de HQs, o professor estimula o exercício da autonomia intelectual e promove o protagonismo juvenil, aspectos centrais das metodologias ativas.

Nesse trabalho de produção, os alunos desenvolvem competências linguísticas, argumentativas e cognitivas, ao mesmo tempo, em que reforçam sua capacidade de organizar ideias, refletir criticamente sobre o mundo e comunicar-se de forma eficiente. Essa abordagem transforma o espaço da sala de aula em um ambiente de criação e não apenas de recepção de conteúdo, valorizando o sujeito como agente do seu próprio processo formativo.

4.2 Metodologias Ativas no Processo de Ensino-Aprendizagem da História

A educação contemporânea tem passado por transformações significativas, sobretudo, nas últimas décadas, exigindo a superação de modelos tradicionais centrados na figura do professor como único detentor do saber. A valorização da participação ativa dos estudantes torna-se elemento indispensável para uma prática pedagógica mais democrática e eficaz. Nesse contexto, as metodologias ativas emergem como alternativas potentes, pois favorecem o protagonismo estudantil, permitindo que os alunos construam o conhecimento de maneira crítica, colaborativa e autônoma.

A proposta das metodologias ativas parte do princípio de que a aprendizagem não ocorre de forma passiva, mas sim a partir de experimentação, pesquisa, diálogo e resolução de problemas reais. Essa abordagem estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, contribuindo para a formação integral

dos sujeitos. O processo educativo, assim, deixa de ser uma mera transmissão de conteúdos e passa a ser um espaço de criação, escuta e transformação.

Paulo Freire (1997), com sua pedagogia crítica, oferece um fundamento teórico imprescindível para essa concepção de ensino. Ele defende a construção do conhecimento como um ato dialógico e libertador, em que o educando não é apenas objeto, mas sujeito da aprendizagem. Em sua obra "Por uma pedagogia da pergunta", Freire afirma:

A pedagogia do protagonismo juvenil é fundamental para que os estudantes assumam o papel central no processo educativo, construindo o conhecimento de forma crítica e autônoma. O ato de ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção (1997, p. 35).

Essa perspectiva desloca o foco da prática docente para uma escuta ativa e a criação de situações pedagógicas que desafiem o estudante a refletir, investigar e interagir com o mundo que o cerca. O professor, nesse novo cenário, assume a função de mediador do processo, incentivando a curiosidade epistemológica e promovendo espaços de aprendizagem significativos e contextualizados.

A autonomia, nesse sentido, não é vista como independência absoluta, mas como a capacidade de tomar decisões fundamentadas, de forma responsável, crítica e comprometida com a realidade social. O protagonismo juvenil, portanto, não é apenas uma metodologia, mas uma postura ética e política que reconhece o jovem como sujeito de direitos e saberes, com histórias, vivências e perspectivas próprias.

A implementação de metodologias ativas que promovam esse protagonismo encontra respaldo em documentos curriculares e legais que orientam a prática educacional no Brasil. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), por exemplo, enfatiza a importância da formação de sujeitos críticos, autônomos e colaborativos, capazes de intervir na sociedade de maneira ética e responsável. Essa orientação vai ao encontro do pensamento freireano, que compreende a educação como um ato político, voltado à emancipação humana.

Essa abordagem rompe com o modelo tradicional, muitas vezes, considerado bancário, onde o aluno é um receptor passivo de informações. Freire (1997) argumenta que "a prática educativa deve ser um ato de liberdade, em que o educando participa ativamente da sua aprendizagem", evidenciando que a construção do

conhecimento é um processo dinâmico e dialógico, onde o educador e o educando são corresponsáveis.

A Base Nacional Comum Curricular reforça que as metodologias ativas desafiam o aluno a ser sujeito do seu aprendizado, rompendo com a passividade e o ensino bancário, o que implica em atividades que estimulem a investigação, o questionamento e a problematização, elementos essenciais para o ensino de História. Nesse contexto, o ensino da História precisa ir além da simples memorização de fatos.

É imprescindível que promova o pensamento crítico, possibilitando que os estudantes reflitam sobre os processos históricos e suas implicações no presente. O documento aponta que o ensino de História precisa fomentar o pensamento crítico por meio de participação, diálogo e reflexão sobre os processos históricos, consolidando a ideia de uma aprendizagem contextualizada e reflexiva.

Ramos e Vergueiro (2009) ressaltam que a autonomia na aprendizagem é um dos pilares para a formação de cidadãos conscientes e críticos, o que demonstra a importância de promover práticas pedagógicas que encorajem o estudante a assumir o controle de sua trajetória educacional. Além disso, Freire (1997) destaca que o diálogo é a base para a construção do conhecimento, e isso só é possível quando há uma participação efetiva do aluno, o que reforça a importância das metodologias ativas para a democratização da sala de aula. O protagonismo juvenil, dessa maneira, deve ser incentivado para que os alunos desenvolvam senso crítico e responsabilidade social.

O processo de ensino-aprendizagem contemporâneo demanda abordagens inovadoras que vão além da mera transmissão de conteúdo, buscando envolver o estudante de forma ativa e significativa. A aprendizagem se intensifica quando o estudante é desafiado a refletir, construir hipóteses e aplicar conceitos a partir de experiências concretas. Ao inserir o aluno no centro do processo, a escola o transforma em agente da própria formação, um movimento essencial para que o conhecimento se torne aplicável à sua realidade.

Nesse contexto, a prática pedagógica deve estimular a indagação, o debate e a tomada de decisões, permitindo ao sujeito desenvolver suas capacidades intelectuais, éticas e afetivas de maneira integrada. Dessa forma, Campos (2013) contribui com essa reflexão ao afirmar que, a aprendizagem mediada pela cooperação e troca de saberes contribui significativamente para a formação integral.

O autor ressalta ainda que as práticas pedagógicas que valorizam a interação, a colaboração e o trabalho em equipe, permitem que o aluno aprenda não apenas conteúdos escolares, mas também atitudes de respeito, responsabilidade e empatia, fundamentais na construção de uma sociedade democrática. Com isso, compreende-se que a dimensão relacional do conhecimento ganha destaque nas metodologias ativas, sendo tão importante, quanto o conteúdo em si.

A valorização da colaboração como eixo do ensino contemporâneo permite que os alunos se sintam pertencentes ao processo, criando vínculos afetivos e cognitivos com o conteúdo e com seus colegas. Esse sentimento de pertencimento está intimamente ligado à formação da identidade estudantil, pois reforça a ideia de que aprender é um ato coletivo e transformador. Além disso, a aprendizagem por projetos, oficinas, estudos dirigidos e sequências didáticas abertas a diferentes interpretações, estimula a criatividade e a autonomia intelectual.

Nesse sentido, o protagonismo juvenil deixa de ser apenas um objetivo e passa a constituir a essência da prática pedagógica. Santos e Vergueiro (2012) abordam essa dimensão, ao analisarem como metodologias ativas, em especial aquelas que envolvem produção de conteúdo autoral, despertando o senso de responsabilidade nos jovens. Para os autores, quando os estudantes são convidados a construir e compartilhar saberes, desenvolvem autoestima, senso crítico e consciência social; elementos indispensáveis para a formação de sujeitos autônomos e cidadãos ativos. Essa perspectiva aproxima-se de uma educação comprometida com o desenvolvimento integral, ampliando os horizontes formativos para além da sala de aula tradicional.

Dessa forma, o processo educativo adquire novas camadas de significação, pois passa a dialogar com as vivências, os interesses e os desafios dos estudantes. A formação não se restringe a disciplinas estanques, mas se apresenta como um percurso que envolve competências socioemocionais, habilidades cognitivas e práticas sociais. Isso exige do professor uma postura de escuta, planejamento flexível e disposição para construir o currículo em parceria com os alunos.

A prática pedagógica que valoriza o protagonismo juvenil exige não só intencionalidade, mas também sensibilidade. É preciso reconhecer os tempos e ritmos de aprendizagem, respeitar as singularidades e permitir que o erro seja compreendido como parte do processo. Essa compreensão promove uma cultura escolar mais acolhedora, que estimula a participação, a criatividade e o pensamento crítico.

Ao investir nas metodologias ativas, a escola amplia suas funções de reprodutora de conhecimentos prontos para espaço de experimentação, construção coletiva e vivência democrática. O estudante, nesse novo cenário, passa a experimentar sua própria voz, não como um eco do professor, mas como autor e agente do seu percurso formativo.

Por fim, cabe destacar que tais abordagens exigem também uma transformação nas práticas avaliativas, que devem acompanhar a complexidade do processo. A avaliação torna-se formativa, dialógica e reflexiva, permitindo que o professor acompanhe os avanços dos estudantes de forma mais justa e contextualizada. Para tanto, investir em metodologias ativas é comprometer-se com uma educação mais humana, democrática e crítica. É construir um espaço escolar que reconhece o estudante como sujeito histórico e protagonista do seu tempo.

4.3 O Ensino de História e a Valorização da Cultura Indígena

A valorização da cultura indígena no ensino de História é essencial para a construção de uma narrativa histórica plural e inclusiva. Munduruku (2009) destaca que o conhecimento das culturas indígenas é fundamental para que se possa compreender a diversidade e a complexidade da formação histórica brasileira, evidenciando a importância de integrar essas perspectivas ao currículo escolar.

As lendas indígenas, como expressões ricas da transmissão cultural, constituem um patrimônio imaterial que deve ser incorporado ao processo educativo. Jekupé e Vilela (2003) ressaltam que as lendas indígenas trazem um rico patrimônio cultural que deve ser valorizado como parte integrante da identidade nacional, apontando o ensino dessas histórias a fim de fortalecer o reconhecimento e o respeito às culturas originárias. A incorporação dos saberes indígenas no âmbito educacional representa uma importante ferramenta no combate a preconceitos e estereótipos historicamente enraizados, contribuindo para a promoção de uma visão mais equânime e plural da sociedade.

Nesse sentido, Krenak (2018) resalta que a valorização da cultura indígena no ensino, combate preconceitos e contribui para a construção de uma sociedade mais justa e plural, evidenciando o impacto social positivo dessa abordagem. A pedagoga Jerá Guarani, liderança Guarani Mbya, destaca que a narrativa indígena oferece outra

forma de entender o mundo, que dialoga com a história e amplia a visão de humanidade, sublinhando o valor dos conhecimentos tradicionais como meio de enriquecimento da compreensão histórica.

Essa perspectiva é corroborada pelo Ministério da Educação que afirma que, incorporar as histórias indígenas no currículo é reconhecer a importância desses povos na formação social e cultural do país, reafirmando a obrigatoriedade legal estabelecida pela Lei nº 11.645/2008. Além disso, Munduruku (2009) salienta que as narrativas indígenas, frequentemente transmitidas por meio de lendas e tradições orais, constituem fontes essenciais para a preservação de valores, ética e saberes ancestrais, complementando a visão tradicionalmente eurocêntrica da história brasileira.

Desse modo, a inserção dessas narrativas no ambiente escolar possibilita uma maior aproximação com a diversidade cultural do país. Nessa mesma linha, Jekupé e Vilela (2003) destacam que os contos guaranis transcendem o caráter meramente ficcional, expressando uma cosmovisão pautada no respeito à natureza e ao coletivo, elementos fundamentais para a formação integral dos estudantes.

Krenak (2018) adverte, ainda, para a histórica invisibilidade dos povos indígenas e ressalta o papel central da escola na reparação desse processo, assegurando o reconhecimento desses grupos como sujeitos ativos de sua própria história. Jerá Guarani (2020) complementa essa reflexão, ao afirmar que as tradições orais indígenas constituem um patrimônio vivo, cuja valorização no contexto pedagógico é imprescindível para a manutenção da continuidade cultural.

Por fim, o Ministério da Educação (BRASIL, 2017) reafirma que a inclusão da cultura indígena no currículo escolar está em conformidade com a Lei nº 11.645/2008, que determina o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena, consolidando, assim, uma educação mais democrática e plural.

4.4 As Histórias em Quadrinhos como Método de Ensino

A inserção das histórias em quadrinhos no ambiente educacional representa uma abordagem pedagógica multifacetada, capaz de potencializar tanto o desenvolvimento criativo, quanto o engajamento discente no processo de aprendizagem. Oliveira (2010) demonstra que a elaboração de HQs, no contexto

escolar, estimula a capacidade inventiva dos estudantes enquanto promove uma relação mais ativa com os conteúdos curriculares. Essa dinâmica criativa transforma o aprendizado em um processo participativo, no qual os alunos assumem o papel de construtores do conhecimento.

A natureza peculiar da linguagem quadrinhística oferece vantagens pedagógicas significativas, particularmente no ensino de disciplinas que exigem a compreensão de processos complexos. Sobre isso, Eisner (1989) destaca como a estrutura sequencial das HQs permite a organização visual de informações, facilitando a assimilação de conceitos abstratos. Essa característica se mostra especialmente valiosa no ensino de História, onde a visualização de contextos temporais e relações causais, frequentemente, apresentam desafios cognitivos.

O processo de criação de narrativas gráficas demanda dos estudantes uma reelaboração ativa dos conhecimentos adquiridos. Ramos e Vergueiro (2009) observam que, ao transformar conteúdos em narrativas visuais, os alunos realizam um trabalho profundo de interpretação e síntese. Essa prática não apenas consolida a aprendizagem, mas também desenvolve habilidades de pensamento crítico e capacidade de estabelecer conexões interdisciplinares.

A dimensão colaborativa inerente à produção de quadrinhos na escola merece especial atenção. Santos e Vergueiro (2012) apontam que trabalhos em grupo com HQs estimulam o desenvolvimento de competências sociais e emocionais. Os estudantes aprendem a negociar ideias, dividir tarefas e respeitar diferentes perspectivas - habilidades fundamentais para a vida em sociedade contemporânea.

Sob uma perspectiva sociocultural, a linguagem dos quadrinhos apresenta notável potencial como ponte entre o conhecimento formal e o universo juvenil. Campos (2013) argumenta que as HQs incorporam elementos das culturas jovens, tornando os processos educacionais mais acessíveis e relevantes. Essa sintonia com as linguagens contemporâneas contribui para reduzir a distância entre a escola e a realidade dos educandos, aumentando a motivação e o envolvimento com os conteúdos curriculares.

Do ponto de vista cognitivo, a produção de histórias em quadrinhos desenvolve múltiplas inteligências e formas de expressão. A necessidade de integrar texto e imagem estimula o pensamento visual e verbal simultaneamente, enquanto a estrutura narrativa fortalece competências linguísticas e lógico-sequenciais. Essa

multimodalidade faz das HQs um instrumento privilegiado para atender às diversas formas de aprendizagem presentes em uma sala de aula heterogênea.

A proposta pedagógica que envolve a construção de histórias em quadrinhos, sobre a cultura indígena e a formação da cidade de Santa Maria, tem o potencial de aproximar os alunos do seu contexto local e valorizar as diferentes culturas. Oliveira (2010) destaca que a produção de histórias em quadrinhos, sobre a cultura indígena, pode ser uma poderosa ferramenta para aproximar os alunos da história local e regional, o que é fundamental para a construção da identidade histórica dos estudantes.

A criação de quadrinhos permite que os alunos se apropriem do conhecimento e construam narrativas próprias, fortalecendo sua autonomia e protagonismo no processo educativo. Ramos e Vergueiro (2009) reforçam que, ao desenvolver quadrinhos, o estudante se apropria do conhecimento e cria uma narrativa própria, fortalecendo sua identidade e autonomia, promovendo, assim, um aprendizado crítico e reflexivo.

Essa prática pedagógica também contribui para o respeito e a valorização das diversidades culturais, especialmente das culturas originárias que, muitas vezes, são marginalizadas nos currículos tradicionais. Santos e Vergueiro (2012) ressaltam que "esta prática pedagógica promove o respeito às diversidades culturais e o reconhecimento da importância dos povos originários, alinhando-se com as políticas educacionais vigentes".

Eisner (1989) observa que a linguagem visual das HQs facilita o entendimento dos processos históricos e culturais, tornando o aprendizado mais acessível, uma característica que pode ser muito eficaz na abordagem de conteúdos complexos como a história indígena. A educação contemporânea enfrenta o desafio de tornar os estudantes protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem, superando os modelos tradicionais centrados na simples transmissão de conteúdo. Nesse cenário, a criação de histórias em quadrinhos surge como um recurso pedagógico potente, que estimula o protagonismo juvenil, ao permitir que os alunos se tornem autores e agentes culturais.

Ao elaborar e compartilhar suas próprias narrativas visuais, os estudantes transformam sua relação com o conhecimento, deixando de ser meros receptores para assumirem um papel ativo na construção do saber. Essa perspectiva está alinhada com a pedagogia crítica de Freire (1997), que entende a educação como um

ato político e emancipatório. A produção de quadrinhos sobre temas próximos da realidade e da comunidade escolar incentiva os jovens a investigarem seu entorno, a questionar questões sociais e a expressar suas ideias de forma criativa. Pesquisas indicam que essa prática ultrapassa o desenvolvimento de habilidades artísticas, promovendo um aprendizado significativo ao conectar o conteúdo escolar ao universo cultural dos estudantes.

A união entre produção artística e ensino de história é especialmente eficaz ao tratar de temas como a cultura indígena. Ao pesquisar e representar visualmente as narrativas tradicionais, os alunos assimilam conhecimentos históricos e aprofundam sua compreensão sobre identidade e diversidade cultural. Essa prática ajuda a desconstruir estereótipos e a valorizar as diferentes matrizes culturais que formam a sociedade brasileira.

No aspecto cognitivo e social, a linguagem dos quadrinhos oferece diversas possibilidades educacionais. Sua natureza multimodal — que combina elementos visuais, textuais e narrativos — estimula simultaneamente o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de síntese. Além disso, o trabalho coletivo na criação das HQs favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais importantes, como cooperação, negociação e respeito às diferenças.

A experiência de criar histórias em quadrinhos na escola ultrapassa os objetivos acadêmicos tradicionais, configurando-se como uma prática de letramento midiático e cultural. Ao se apropriarem, dessa forma, de expressão, os jovens adquirem ferramentas para interpretar e intervir criticamente na realidade, preparando-se para exercer uma cidadania ativa. Sendo assim, a produção de quadrinhos torna-se não apenas um recurso didático, mas uma estratégia pedagógica transformadora que contribui para uma educação mais democrática, inclusiva e alinhada às necessidades do século XXI.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO: OFICINA DE QUADRINHOS E UTILIZAÇÃO DA LENDA DA IMEMBUÍ.

A utilização dos quadrinhos como forma de trabalhar com a temática indígena surge em três momentos durante o curso de mestrado. Um deles é a participação com a turma do profhistória no 1º encontro da visibilidade e consciência indígena de Santa Maria, em 2023 e, na disciplina de seminário de pesquisa, onde foram apresentados textos que continham algumas possibilidades pedagógicas dentro do ensino de história. A partir dessas leituras, ter-se-ia que já pensar como seria o produto final, ou seja, a parte diferencial do curso, pois para os educadores que estão em sala de aula é algo muito importante.

Outra situação muito interessante que leva a temática foram alguns diálogos com os alunos após a visitação na aldeia Guarani durante o fórum. Retornando à sala de aula, os alunos foram indagados sobre o que sabiam sobre os indígenas da região e de sua presença. Percebeu-se que os alunos pouco sabiam e alguns reconheciam os indígenas apenas como figuras que estão no centro da cidade vendendo produtos na praça Saldanha Marinho.

Destas turmas, onde foram feitos alguns questionamentos, foi possível perceber que os alunos do sexto ano eram os mais curiosos e que tiveram poucas oportunidades de serem apresentados à cultura indígena e de compreender a importância dos povos originários. Assim as turmas 61 e 62 foram escolhidas para participarem da proposta pedagógica. Para desenvolver o trabalho, apresentou-se uma sequência didática para que a proposta pedagógica ficasse clara.

Os autores Freitas e Oliveira (2022), sugerem pensar uma sequência didática a partir da expectativa de aprendizagem ou do enunciado de uma demanda por aprendizagem, mas há quem sugira iniciar pela escolha de um conteúdo substantivo. E, assim como os autores, a proposta neste produto partiu do pensar o que os educandos deveriam aprender, isto é, partiu da percepção de que poucos conheciam sobre os indígenas e, muito menos, do local, onde muitos nasceram ou passaram a residir. Por isso, os diálogos e a demonstração de interesse dos alunos foram preponderantes na escolha do que era importante absorver enquanto conhecimento.

A temática estava escolhida, seria indígena, porém era necessário saber como aproximaria o tema para realizar uma prática que envolvesse os alunos do sexto ano,

tendo como tema principal a cidade e os indígenas. Diante disso, surge a ideia de utilizar a lenda da Imembuí. É claro que existe a consciência de que ela traz uma história criada pelo autor Cezimbra Jacques, mas, como colocado em outro capítulo, ela se remete a um princípio, onde os indígenas estavam presentes em maior quantidade pela região de Santa Maria e o porquê deixarem de conhecê-los de maneira atrativa e investigativa. Assim, a lenda tornou-se um ponto de partida para o estudo dos povos indígenas na região de Santa Maria.

E, por último, era necessário pensar na resolução da prática que resultasse em um produto estimulante aos curiosos alunos dos sextos anos e as histórias em quadrinhos. As chamadas HQs entram como a prática escolhida, pois trabalha o lúdico em uma fase que os alunos gostam muito, estimulando a criatividade. Sendo esta prática interdisciplinar, unindo história, arte e língua portuguesa (as duas últimas das áreas das linguagens).

Tal proposta surge, à medida que, se percebe alguns alunos como leitores de mangas, que são quadrinhos japoneses, os quais fazem muito sucesso na atualidade entre os jovens. Sabe-se que essa leitura sequencial, nos moldes orientais, apenas remeteu ao sucesso deste formato, mais dinâmico e atrativo entre os jovens leitores. Desse jeito, a oficina de quadrinhos e a utilização da lenda da Imembuí, tornou-se um produto para estudar a cidade de Santa Maria e os indígenas do passado e, presentes na localidade de Santa Maria.

ETAPA 1 - Sondagem: Para iniciar a atividade, foi necessário verificar os conhecimentos prévios dos alunos a respeito dos indígenas em Santa Maria, sobre a lenda da Imembuí e a cultura indígena do dia a dia.

Segundo Ribeiro e Bovo (2013), a identificação prévia dos conhecimentos dos estudantes no ensino de História é fundamental para orientar o processo pedagógico, pois permite ao professor ajustar suas estratégias de ensino, de acordo com as necessidades e os saberes prévios da turma, favorecendo uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Para a verificação dos conhecimentos prévios foi realizado um questionário com os 33 alunos que fazem parte das turmas 61 e 62 realizado em sala de aula com as seguintes perguntas: O que você conhece sobre os indígenas brasileiros? Sobre indígenas do Rio Grande do Sul, você tem algum conhecimento? Reconhece alguma prática indígena no seu cotidiano? Sobre indígenas, na cidade de Santa Maria, o que

você sabe? Você conhece a Lenda da Imembuí? Sobre o que trata a Lenda? Conhece alguma lenda indígena?

As perguntas foram realizadas para sondar os alunos sobre seus conhecimentos prévios e verificar o que, pelas conversas anteriores, era perceptível. No entanto, o questionário foi necessário para que, individualmente, e, com tranquilidade, fossem checados seus conhecimentos. Essas informações foram de extrema necessidade, para que a prática fosse direcionada para ampliar seus conhecimentos.

Sobre a primeira pergunta, que questionava o conhecimento dos alunos sobre indígenas brasileiros, apenas três alunos reconhecem os indígenas como sendo os primeiros habitantes do Brasil. Alguns comentaram que sabiam muito pouco, mas não sabiam exemplificar ou fazer alguma referência. Onze alunos colocaram que: “nada” e outros “nada, mas gostaria de saber”. Através destas respostas, percebe-se que os alunos sabem pouquíssimo sobre os indígenas de forma geral. Nesse sentido, a pesquisa revela que ainda há muito a ser trabalhado para uma ampliação dos conhecimentos, além de ser um desejo da grande maioria em ampliá-los.

A respeito dos indígenas do Rio Grande do Sul, sete alunos referem-se aos guaranis. Os demais alunos dizem não conhecer. Dos que não conhecem, algumas expressões chamam atenção, como: “infelizmente não” e outros comentaram que “não, mas gostariam de saber”. Frente aos dados, é perceptível que grande parte tem interesse e está disposta a aprender, o que para o ensino, é extremamente importante à disposição para obter novos conhecimentos.

Sendo essa uma turma de sexto ano, cria-se uma perspectiva maior em relação ao conhecimento sobre aos povos originários. Levando em conta a BNCC e a Lei nº 11.645/08, que reforçam a importância do estudo da história e cultura indígena, consequentemente, a esta situação, ao serem perguntados sobre costumes indígenas no cotidiano; pouquíssimos sabiam. Apenas seis comentaram sobre o chimarrão, a erva-mate e os chás, reforçando a ideia de que, apesar da cultura ser popular, poucos sabem a origem destes costumes.

Na sequência a pergunta: “Sobre os indígenas de Santa Maria, o que você sabe? ”, dentre os trinta e três alunos, dezesseis deles dizem que o seu conhecimento é referente à venda de artesanato por indígenas no centro da cidade; sem comentar sobre algo histórico ou sobre costumes, etnia, diferencial dos produtos artesanais ou o porquê de vê-los somente neste espaço.

Na questão referente ao conhecimento de alguma lenda indígena, muitos alunos conhecem a lenda do Guaraná. Poucos conhecem a da erva-mate, mandioca, açaí e Imembuí. A respeito da lenda da Imembuí, alguns comentaram que se tratava da fundação de Santa Maria. Essa colocação surge, a partir de que a lenda é contada nas escolas, na fase das séries iniciais, em estabelecimentos públicos e privados. Esse último, durante a pesquisa, foi verificado a utilização de um livro, chamado “Santa Maria, sua história, sua geografia, sua gente”, das autoras Maria Cecilia da Luz Ribeiro e Regina Maria Rulino, tendo um capítulo chamado: “A origem lendária do município”.

A respeito da Lenda, a maioria dos alunos demonstrou interesse em conhecer e saber mais sobre os indígenas da região. Muitos utilizaram as expressões como: “infelizmente, não conheço e gostaria de aprender” e demonstraram interesse durante e depois do preenchimento da pesquisa. Sendo assim, o trabalho inicial de sondagem tornou-se importante, à medida que, houve entusiasmo dos alunos em aprender um pouco mais sobre os povos indígenas da região.

Etapas 2. Introdução ao tema: Esta é a fase de conhecer um pouco mais sobre os indígenas e a cidade de Santa Maria.

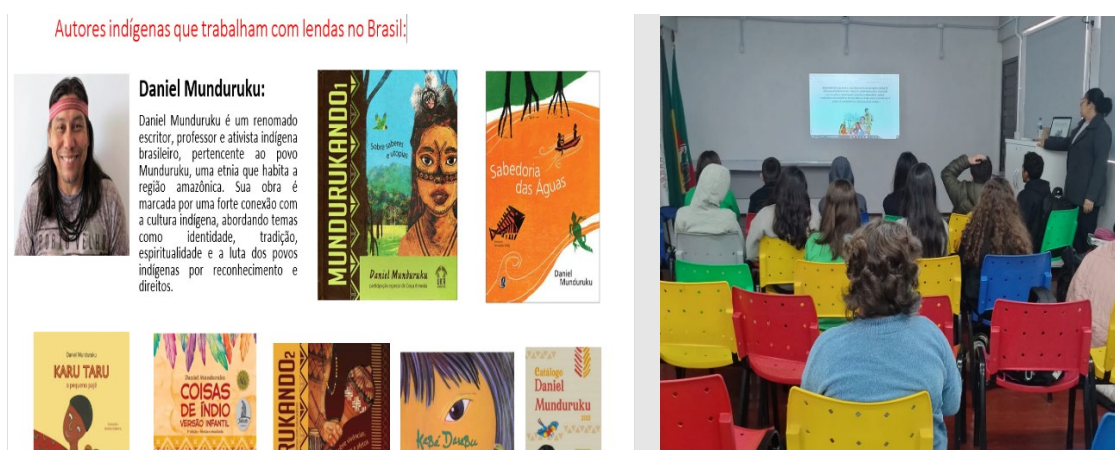
A respeito, foram exibidos alguns slides para que os alunos tivessem a possibilidade de compreender a diversidade étnica dos povos indígenas, sendo elas, em torno de 305 etnias no Brasil, com 274 línguas diferentes, mostrando a diversidade étnica e linguística. Além da diversidade cultural, para os alunos, foi explicado que antes da chegada dos europeus, calcula-se em torno de mil povos e mil e duzentas línguas. Atualmente, o Brasil tem 736 terras indígenas registradas pela FUNAI, estando em todos os biomas brasileiros, mas a maior concentração está na Amazônia Legal. Em relação a territórios e à preservação da Cultura, observaram-se os desafios dos direitos territoriais, saúde e educação.

Realizou-se também uma retrospectiva de como os europeus chegaram ao Brasil, as suas intenções e suas perspectivas sobre a terra ocupada pelos povos originários, assim como, as relações estabelecidas de forma dominadora e a forma com que a cultura indígena foi desvalorizada, sendo a história contada a partir da visão europeia. Sobre os indígenas do Rio Grande do Sul, os slides possuíam um resumo dos Guaranis, Kaingang e Xoklengs, além dos Tapes e Minuanos que se destacam inicialmente na região central.

Os alunos realizaram também uma pesquisa sobre esses povos. Na sequência dos slides, após a apresentação dos povos indígenas, houve uma retrospectiva da sua presença na região de Santa Maria e da formação inicial da cidade, além de contar a sua origem lendária. Neste momento, os alunos interagiram de forma positiva, ouvindo e demonstrando interesse e a relação dos personagens da lenda com lugares da cidade foram acontecendo. Assim, surgiu um diálogo sobre quais lugares da cidade eles conhecem ou já frequentaram. A reflexão levou a relacionar os nomes que aparecem na lenda Imembuí ao conhecido Parque Itaimbé, rádio Imembuí, hotel Morotin e Avenida Itaimbé. Para tanto, conseguiram entender a origem dos nomes, assim como, seus significados.

Na continuidade da atividade, foram apresentados alguns autores indígenas que escrevem histórias de suas comunidades, suas lendas divulgadas em seus livros. Os autores apresentados foram: Ailton Krenak, Daniel Munduruku, Olívio Jekupé e Eliane Potiguara, enaltecendo a importância desses povos na valorização da cultura indígena expressa em seus livros. Através desta escrita, pode-se conhecer a verdadeira história desses povos e a visão de mundo que eles possuem. Muitos alunos desconheciam a existência destes autores e os temas por eles trabalhados. As capas dos livros destes autores e os temas chamaram a atenção, além da biografia que foi apresentada aos alunos.

Figura 3 - Autores indígenas, auditório da Escola Marieta D'Ambrósio



Fonte: Autora, 2025.

Etapa 3. Oficina de quadrinhos: Após a preparação dos alunos, em relação à temática indígena e sobre a cidade de Santa Maria, foi ofertada a oficina de quadrinhos.

A oficina de quadrinhos foi ofertada em três aulas que foram realizadas na sala chamada de Labmaker, local onde possui mesas para os estudantes realizarem as atividades. Os slides possuem uma sequência, que vão da explicação do que são os quadrinhos, temas que podem abordar, retrospectiva histórica, alguns exemplos de quadrinhos que contam um pouco da história nacional e mundial, distinções entre charge, tirinhas, mangas e HQs, modelos de balões e onomatopeias, elementos básicos da estrutura dos quadrinhos; até a fase da elaboração de tirinhas e a finalização dos quadrinhos utilizando a lenda da Imembuí, sendo este último o produto final.

Durante a exposição, o diálogo com os alunos foi permanente, sempre indagando o que conheciam. Foram feitas inúmeras relações com seu cotidiano e até mesmo sobre como eles consomem este tipo de produto, assim como interagem dentro e fora da escola, dando oportunidade a seus questionamentos e experiências pessoais. A oficina, em relação à estrutura, será dividida em partes, começando com a explicação do que são os quadrinhos, temas que podem abordar, origem, quadrinhos com temas históricos, Distinções entre Charge, Cartum, Tirinhas, Mangas e Histórias em quadrinhos até a estrutura dos quadrinhos.

Parte 1. O que é uma história em quadrinhos? Uma história em quadrinhos é uma narrativa desenvolvida, por meio de vinhetas ou quadros contendo ilustrações, em que algumas vinhetas podem conter um texto mais ou menos breve. É considerado versátil e com inúmeras possibilidades de textos, balões e estrutura. Pode contar o real, o imaginário ou mesclar, depende da criatividade de quem escreve. É considerada uma arte sequencial. Isso parece moderno, mas é muito antigo. Consideram-se seus antecedentes remotos a pintura rupestre, nos hieróglifos egípcios e na cerâmica grega. Na maior parte da história recente, os quadrinhos foram vistos como algo infantil. Na década de 60, surgiu uma forma de expressão adulta e complexa, abordando temas mais sérios.

Neste início de apresentação do tema a ser trabalhado, muitas colocações e experiências dos alunos sobre o consumo dos quadrinhos, o que mais gostavam, personagens, poderes dos super-heróis, utilização de tirinhas em algumas disciplinas

e os elementos que mais chamavam a atenção dos alunos para a escolha de um HQ. Em relação à mensagem passada nos quadrinhos, a maioria adora personagens bem-humorados (humor), super-heróis e mangas; produções japonesas que, muitas vezes, viram animes (animação, fora do Japão são os conhecidos como desenhos animados), podendo acontecer ao contrário também e, às vezes, produções simultâneas, o lançamento de mangas e animes.

Parte 2. Que temas os quadrinhos podem abordar?

A) Fantasia: São histórias que exploram o universo ficcional, ultrapassando os limites da realidade e do concreto.

B) Autobiografia: Quando se trata desse tema, geralmente há mais texto. Apresenta a narrativa da vida do autor, conta a sua experiência de vida, traz a sua memória e a identidade do autor.

C) Política: Este é um tema que, embora possa ser desenvolvido narrativamente de forma densa, costuma funcionar muito bem em formatos curtos e combinados com humor. Tende a gerar muito vínculo com os leitores.

D) Realidade: Ajusta-se a acontecimentos reais e quer-se deixar uma crítica, analisar, contextualizar. Refletem uma determinada opinião do autor e geram questionamentos que podem, ao longo do tempo, ser um valioso testemunho para entender contextos sociais. Funcionam bem na forma de “graphic novel” (romance gráfico em um volume/livros).

E) Humor: Geralmente, são histórias contadas em vinhetas do início ao fim e que exploram temas através de situações humorísticas. O humor tende a funcionar melhor em formatos mais curtos, pois requer uma velocidade de compreensão que sempre leva a um desfecho engraçado.

Parte 3: Breve história da Origem dos HQs no Brasil e no Mundo

Biblioteca: a biblioteca é um espaço de armazenamento, a fim de disseminar o conhecimento adquirido pela humanidade além de propagar a cultura. Acreditem ou não, a história da biblioteca é tão antiga quanto às histórias em quadrinhos. Elas

remontam tempos antigos como, por exemplo, a pré-história, especificamente no período Paleolítico Superior 40.000 a.c.

O texto contido nos slides faz uma analogia considerando que a biblioteca é local/espço de depósito de conhecimento, as paredes das cavernas ou grutas foram as primeiras bibliotecas, pois serviu de local onde foram desenhadas/esculpidas informações por pessoas que relatavam seu cotidiano como caçar certos tipos de animais (bisonte e antílope), os perigos encontrados na caça e os artefatos como facas e lanças. O texto traz imagens de cavernas, a chamada arte rupestre. A seguir, tem-se o desenho nas paredes como primeira forma de se comunicar.

Os desenhos nas paredes como a primeira forma de comunicação entre os povos

Os desenhos nas paredes eram uma forma de comunicação e armazenamento de conhecimentos adquiridos por eles. Segundo pesquisadores de histórias em quadrinhos, esses desenhos, muitas vezes, sequências, revelam, rudimentarmente, os primeiros relatos do que seriam, séculos depois, as histórias em quadrinhos que conhecemos hoje.

A partir desta parte, começa a se desencadear que os quadrinhos têm uma sequência que conta algo a ser interpretado por nós leitores. Segundo Eisner (2001), os quadrinhos são considerados uma arte sequencial, que comunica ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo o movimento de certas imagens.

Figura 4 - origem dos HQs no Brasil e no Mundo.

Breve história sobre a origem dos HQs no mundo e no Brasil

Parte 1

Biblioteca: a biblioteca é um espaço de armazenamento a fim de disseminar o conhecimento adquirido pela humanidade além de propagar a cultura. Acreditem ou não, a história da biblioteca é tão antiga quanto as histórias em quadrinhos. Elas remontam tempos antigos, como por exemplo, a pré-história, especificamente no período Paleolítico Superior 40.000 a.C

Sim, parece estranho, mas por analogia considerando que a biblioteca é local/espço de depósito de conhecimento, as paredes das cavernas ou grutas foram as primeiras bibliotecas, pois serviu de local onde foram desenhadas/esculpidas informações por pessoas que relatavam seu cotidiano, como por exemplo, caçar certos tipos de animais (bisonte e antílope), os perigos encontrados na caça, os artefatos como facas e lanças.



Os desenhos nas paredes foram as primeiras formas de comunicação entre os povos...

E, consequentemente armazenavam os conhecimentos adquiridos por eles. Segundo pesquisadores de histórias em quadrinhos, esses desenhos, muitas vezes, sequencias, revelam, rudimentarmente, os primeiros relatos do que seriam, séculos depois, as histórias em quadrinhos que conhecemos hoje.



ISSO MESMO!

Ao analisar uma imagem seguida da outra, e ao realizar a conexão entre elas forma-se uma ideia. Por exemplo, fig. 1

Fig. 1 Dois momentos do atrapalhado caipira Nhô-Quim



**WILL
EISNER**

Segundo Eisner (2001 apud Evangelista, 2015, p. 31) os quadrinhos são considerados "como uma arte sequencial, que comunica ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço".

Fonte: Autora, 2025.

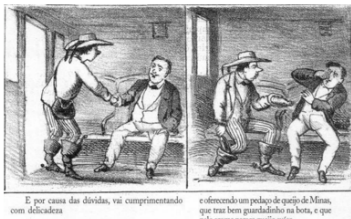
Durante este trabalho de apresentação da proposta pedagógica e, consequentemente, dos slides; foram contempladas habilidades da BNCC e do referencial gaúcho: (EF06HI02) identificar gênese da produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas. Dessa maneira, a atividade pedagógica envolve conhecimentos prévios, absorvidos em sala de aula. No primeiro trimestre, reforça a importância do ensino de história como ciência e faz a relação necessária sobre a importância desses registros, como fontes históricas, trazendo a reflexão sobre o desenvolvimento da humanidade. Essa fase ainda foi complementada com a imersão na mostra permanente a “**Caverna**”, realizada no passeio na UFSM, onde os alunos puderam ver e ouvir sobre a arte rupestre e como o homem realizava seus primeiros registros e a evolução.

Continuando a evolução histórica dos quadrinhos, a atividade traz uma seleção de alguns dos que foram considerados o ponto de partida de HQs, modelos mais próximos que se conhece hoje em dia, como Thomas Rowlandson (1798), Rodolphe Topffer (1827), Gaspard-Félix Tournachon (1848), Wilhelm Bush (1848), Charles Ross e sua mulher Isabelle Émilie deTessier (Marie Duval) pseudônimo (1867), Angelo Agostine (1869/1883), George Coulomb (Christophe/1889), Richard F. Outcault (1896). Este último, com o personagem yellow kid/, Menino Amarelo é **considerado**

primeira tira moderna por integrar texto e ilustração, utilizando o “balão” que era sua própria roupa.

No Brasil, se tem o Nhô-Quim e Zé Caipora, que retratam com realismo, aspectos humanos e geográficos da época. A respeito de Zé Caipora, é parente do Curupira e protege aos animais. Durante a atividade, este personagem foi interessante para rever uma das lendas do folclore brasileiro, remeter aos conhecimentos deles e lembrá-los da importância de cuidar da natureza, assim como a cosmologia indígena já faz há muito tempo.

Figura 5 - Primeiras Histórias em Quadrinhos



A N O : 1869
Autor: Angelo Agostini
Nacionalidade: Italiano/naturalizado brasileiro
Personagem: Nhô Quim
Descrição: Caipira rico, ingênuo, trapalhão e exilado na Corte pela família.
Para saber mais:
<http://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/521244>



A N O : 1883
Autor: Angelo Agostini
Nacionalidade: Italiano/naturalizado brasileiro
Personagem: Zé Caipora
Descrição: Conhecido como José Corimba é um homem urbano, vivendo no Rio de Janeiro do final do século XIX. Seu apelido, Zé Caipora (Caipora protege os animais e é o terror dos caçadores) é uma lenda indígena, parente do curupira, deve-se às trapalhadas e aventuras marcadas pela falta de sorte que ele vive no início de sua saga.
Para saber mais:
<http://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/521244>

A N O : 1889
Autor: George Coulomb (Christophe)
Nacionalidade: Francês
Personagem: Famille Fenouillard
Para saber mais:
<https://www.caim.info/revue-herodote-2007-4-page-190.htm>



A N O : 1896
Autor: Richard F. Outcault
Nacionalidade: Estadunidense
Personagem: Yellow Kid/ Menino Amarelo

Nos Estados Unidos, **O Menino Amarelo (1895)**, de Richard F. Outcault, é **considerado como a primeira tira moderna** por integrar texto e ilustração, utilizando o “balão”.

(CARDOSO, 2013).

Agora, Nhô-Quim e Zé Caipora terão a chance de serem comparados com o Menino Amarelo e outros personagens de quadrinhos famosos do repertório universal, valorizando assim as obras nacionais. As histórias de Nhô-Quim e Zé Caipora retratam com grande realismo os aspectos humanos e geográficos da nossa terra. (CARDOSO, 2013).

Fonte: Autora,2025.

Parte 4: Quadrinhos que trazem temas históricos

Este bloco da oficina de quadrinhos, foi escolhido para que os alunos pudessem observar que os quadrinhos, além de ser uma leitura dinâmica e concisa, podem conter muita informação, pois alguns autores trazem momentos históricos, a exemplo

de: Asterix e Obelix, Turma da Monica, capitão América, Barbas do Imperador: Dom Pedro II e Grandes Figuras em Quadrinhos, Dom Pedro II o Magnânimo.

A respeito das revistas que trazem conteúdo histórico, é importante lembrar que os quadrinhos como recursos didático-metodológicos, em sala de aula, é recurso variável e dinâmico. A ideia central, neste trabalho e ao findar desta oficina, é produzir uma história em quadrinhos. Para isso, é necessário afirmar que, enquanto recursos para analisar alguns fatos históricos, é muito interessante.

O exemplo inicial são os quadrinhos Asterix e Obelix do roteirista René Goscinny e desenhista Albert Uderzo. A autora apresenta um conteúdo sobre a antiguidade, a cultura romana, a história de Gália e os conceitos como: civilização, tribo, estado, imperialismo e cidadania. Neste contexto, dois amigos que resistem ao imperialismo romano, têm uma narrativa que leva ao debate sobre a concessão da cidadania romana aos novos territórios conquistados. Sobre os direitos e os privilégios do status de cidadão e a forma como os gauleses e os demais são vistos como não civilizados, pelos romanos. As revistas foram criadas, a partir de 1959, no período pós Segunda Guerra Mundial e também fornecem reflexões sobre seu período de produção, assim como elementos culturais contemporâneos.

Figura 6 - Quadrinhos que trazem temas históricos.

Quadrinhos que trazem temas históricos:

Asterix e Obelix

Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda ? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor." Essa é a introdução que aparece antes de cada aventura de Asterix, o gaulês, famoso herói das histórias em quadrinhos francesas. Nas aventuras de Asterix, os legionários romanos quase sempre aparecem apanhando dos gauleses, especialmente de Obelix, o melhor amigo de Asterix.



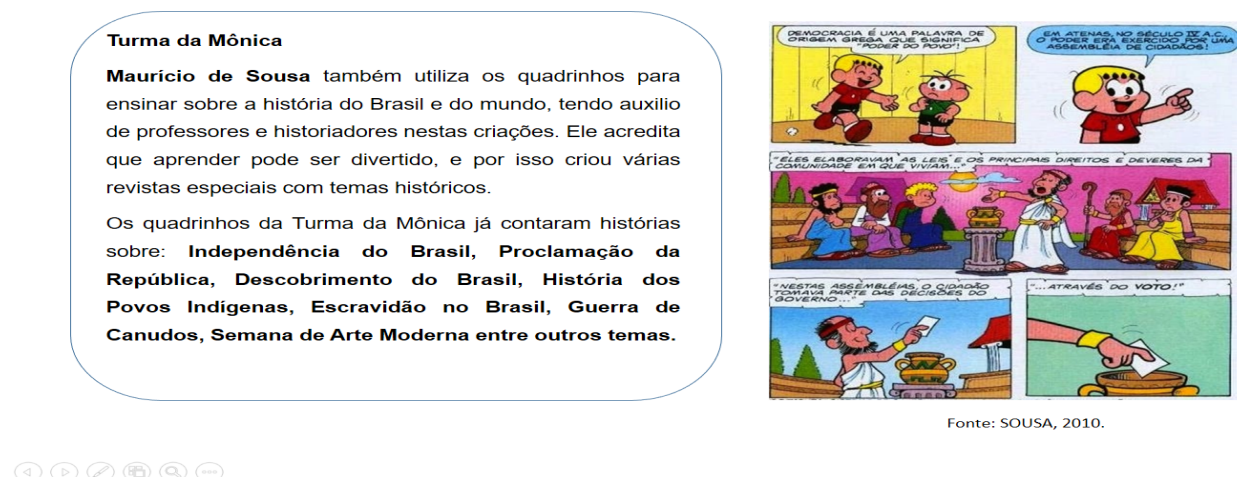
Fonte: GOSCINNY; UDERZO, 1985.

Fonte: autora, 2025.

Na sequência, há a revista Turma da Mônica, do autor Maurício de Sousa, que criou várias revistas especiais para contar a história do Brasil. O destaque fica para a parceria com a historiadora Mary Del Priore, nos quadrinhos “Brasil Independente”, em que é abordada a independência do Brasil de forma lúdica e com humor. Além disso, tem a coleção “História do Brasil”, que revela momentos de destaque como: a vinda da família real para o Brasil, a figura de Dom Pedro e a Dona Leopoldina, o Dia do Fico, os conflitos e as tensões da época.

Os quadrinhos de Maurício de Sousa ainda trazem temas como: a Proclamação da República, o Descobrimento do Brasil, a História dos Povos Indígenas, a Escravidão no Brasil, a Guerra de Canudos, a Semana de Arte Moderna, dentre outros. Além de fatos históricos, os quadrinhos do autor trazem outras questões como bullying, diversidade, família, saúde e inclusão. Existe uma abordagem social importante que refletem as mudanças na sociedade, desmistifica tabus, leva à reflexão sobre alguns dilemas da sociedade contemporânea.

Figura 7 - Turma da Mônica – Quadrinho que trazem temas históricos.



Fonte: Autora, 2025.

Outro trabalho interessante são as HQs do personagem Capitão América, criado em 1940 que continua a ser publicado. Seus autores Joe Simon e Jack Kirby, durante a Segunda Guerra Mundial, antes dos Estados Unidos entrar no conflito,

assim como outras revistas, é possível analisar o contexto de sua criação. Ele era um soldado franzino que se tornou um super soldado após um experimento secreto, lutou contra os nazistas, representando os ideais de justiça e liberdade, assim como outros eventos como Guerra Fria. De esse produto observar-se o patriotismo americano e as ameaças ideológicas do comunismo.

Apesar de um bom contexto histórico, precisa-se destacar que não foi tão aprofundado com os alunos, pela intenção de fazer algumas conexões em relação ao contexto histórico, porém alguns já tinham noção de lutas interessantes como, por exemplo, o combate ao nazismo, que foi interessante descobrir que já têm algumas noções sobre diferentes períodos, aos quais ainda não estão estudando.

Figura 8 - Turma da Mônica – Quadrinho que trazem temas históricos.

Capitão América

O Capitão América, personagem icônico da Marvel Comics, tem suas raízes na Segunda Guerra Mundial, refletindo o contexto histórico e o patriotismo americano da época. **Criado por Joe Simon e Jack Kirby**, ele foi concebido como um símbolo da luta contra o nazismo e um propagandista do alistamento militar.



Fonte: Autora, 2025.

E, a última parte correspondente a quadrinhos que falam sobre história, na revista “As Barbas do Imperador: Dom Pedro II”, a História de um Monarca em Quadrinhos de 2013, de autoria da historiadora Lilia Schwarcz e do quadrinista Spacca, a narrativa tem Dom Pedro II e sua relação com o Brasil no século XIX, período que ainda era jovem no início de seu reinado, apresentando suas fragilidades, contradições e conflitos. A obra aborda questões sociais, políticas e culturais; além da diversidade das relações, querendo além de informar e estimular uma reflexão sobre a identidade nacional, a formação da história brasileira.

A outra revista, que está na atividade é Dom Pedro II o Magnânimo, Grandes Figuras em Quadrinhos, da autora Nair Rocha Miranda (1959), a obra se contrapõe em relação à anterior, porque glorifica e traz a figura de um imperador benevolente, culto, com valores de justiça e sabedoria, sendo este capaz de manter a estabilidade e progresso ao país. A obra aborda uma visão positiva, em busca da construção de uma identidade nacional, ao destacar as contribuições de Dom Pedro II.

É importante ressaltar que, como apenas foi exibido o essencial do contexto histórico da época, pois os alunos do sexto ano estão gradativamente construindo seus saberes para compreenderem a importância dessa fase da história do Brasil. As duas últimas revistas trazem excelentes temas para reflexão sobre a construção do Brasil, havendo possibilidades de serem trabalhadas em sala de aula com mais tranquilidade, explorando a figura de Dom Pedro II e, principalmente, as transformações do período em que acontece.

Figura 9 - Revistas brasileiras sobre o Brasil Império.



Fonte: Print Screen das capas da primeira edição, de 2013, e da décima edição, de 1959, respectivamente.

Fonte: Autora, 2025.

Parte 5: Distinções entre Charge, Cartum, Tirinhas, Mangas e Histórias em quadrinhos.

Charge: desenho humorístico, com ou sem legenda ou balão, geralmente veiculado pela imprensa; tendo por tema algum acontecimento atual, que comporta crítica e focaliza, por meio de caricatura, uma ou mais personagens envolvidas; cartum.

Cartum: nos meios de comunicação é um desenho humorístico ou caricatural, espécie de anedota gráfica que satiriza comportamentos humanos, quase sempre, destinada à publicação jornalística.

Figura 10 - Charge e Cartum.

Distinções entre Charge, Cartum, Tirinha, mangas e Histórias em Quadrinhos.

CHARGE: desenho humorístico, com ou sem legenda ou balão, geralmente veiculado pela imprensa e tendo por tema algum acontecimento atual, que comporta crítica e focaliza, por meio de caricatura, uma ou mais personagens envolvidas; caricatura, cartum.



CARTUM:

MEIOS DE COMUNICAÇÃO: desenho humorístico ou caricatural, espécie de anedota gráfica que satiriza comportamentos humanos, geralmente destinada à publicação jornalística.

CINEMA: desenho animado.



Fonte: Autora, 2025

Tirinha: Uma tirinha é um tipo de história em quadrinhos, com apenas alguns quadros (geralmente três ou quatro), que conta uma história curta e engraçada ou com uma mensagem. Elas são conhecidas por sua brevidade e capacidade de transmitir uma ideia ou sentimento de forma concisa.

Mangá: é o termo usado no Japão para histórias em quadrinhos em geral. São conhecidas por seu estilo artístico distinto, frequentemente, publicado em preto e branco, personagens com olhos grandes e por gêneros e formatos variados. A forma de leitura é da direita para esquerda.

Sobre os mangás, os alunos adoram este gênero, uma leitura que muitos já tiveram a oportunidade de realizar, sendo um dos geradores deste trabalho, pois na observação do recreio, eles leem e desenhavam figuras semelhantes a este tipo de quadrinho que, muitas vezes, dá origem aos animes como, por exemplo: Naruto, One Piece, Pokémon, Dragon Ball e cavaleiros do zodíaco. Durante esta atividade, havia

dois Mangás que circularam na sala para que pudessem observar o tipo de leitura e estrutura dos quadrinhos.

Figura 11 - Tirinha e Mangá.

Tirinha: Uma tirinha é um tipo de história em quadrinhos, geralmente com apenas alguns quadros (geralmente três ou quatro), que conta uma história curta e geralmente engraçada ou com uma mensagem. Elas são conhecidas por sua brevidade e capacidade de transmitir uma ideia ou sentimento de forma concisa.



Mangá: (漫画) é o termo usado no Japão para histórias em quadrinhos em geral, mas fora do Japão, geralmente se refere a histórias em quadrinhos produzidas no Japão. São conhecidas por seu estilo artístico distinto, frequentemente publicado em preto e branco, e por gêneros e formatos variados.



Fonte: Autora, 2025

Histórias em quadrinhos (HQs): é uma forma de narrativa que combina texto e imagens dispostas em sequência em quadros ou vinhetas, para contar uma história. Elas utilizam linguagem verbal e não-verbal, explora a interação entre texto e imagem para criar uma experiência narrativa única. Durante a atividade, circularam alguns quadrinhos para oportunizar a visualização.

Figura 12 - Histórias em quadrinhos.



Fonte: Autora, 2025.

Parte 6: Modelos de Balões

A respeito dos balões, parte importante para organização dos quadrinhos, a oficina trouxe alguns modelos como o de fala comum, pensamento, sussurro, grito, expressão de medo, fala eletrônica e, até mesmo, quando o personagem está com sensação de frio.

Nesta parte da oficina, os alunos puderam explorar a criação de balões, registrando em seus materiais.

Figura 13 - Modelo de balões.

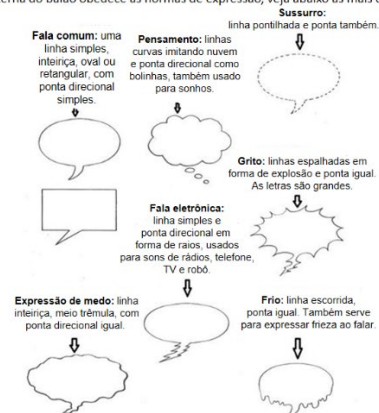
Exploração do quadrinho:



Fonte: Recursos usados nas histórias em quadrinhos. UOL –página da internet

MODELOS DE BALÕES

A parte externa do balão obedece às normas de expressão, veja abaixo as mais comuns:



Fonte: Autora, 2025.

Parte 7: Elementos Básicos para criar um HQ.

De um modo geral, as histórias em quadrinhos costumam acompanhar a vida das pessoas desde a infância. Desse modo, suas características básicas estão, de algum modo, arraigadas na memória. Ainda assim, muita gente simplesmente “trava” diante de uma possibilidade de fazer quadrinhos, seja numa brincadeira criativa sem compromisso, seja para realizar alguma atividade criativa na escola. Estes elementos são: o requadro, a calha, a narrativa visual, o desenho/imagem, além da definição de roteiro e a criação de personagens.

Requadro: as HQs são conhecidas exatamente por esta marcante característica básica. Esse conjunto de linhas que delimitam o espaço de cada cena e constituem o quadrinho, a moldura mais conhecida como requadro entre os profissionais da área. Em algumas histórias, tais linhas podem ganhar formatos diferentes, chegam a ser circulares, trêmulas. Um formato mais angulosa ajuda na narrativa visual e deixa a leitura mais dinâmica, por exemplo. Até existem casos, nos quais as linhas não existem efetivamente. O autor deixa ao leitor a tarefa de imaginá-las. É uma opção estética para a obra.

Calha: em geral existe um vão entre um quadrinho e outro. É o que se chama calha. Ela pode ajudar a delimitar o tempo: mais larga, indica mais tempo entre um quadro e outro. Se é mais curta, indica uma ação mais rápida e contínua.

Narrativa Visual: Há certas regras a serem seguidas na escrita, certo? Para que o processo de leitura de uma HQ aconteça naturalmente, também existem padrões a seguir na construção da narrativa visual, ou seja, a que é possibilitada por meio do desenho. Na prática, é a ordem da história, da esquerda para a direita, para leitura de imagens.

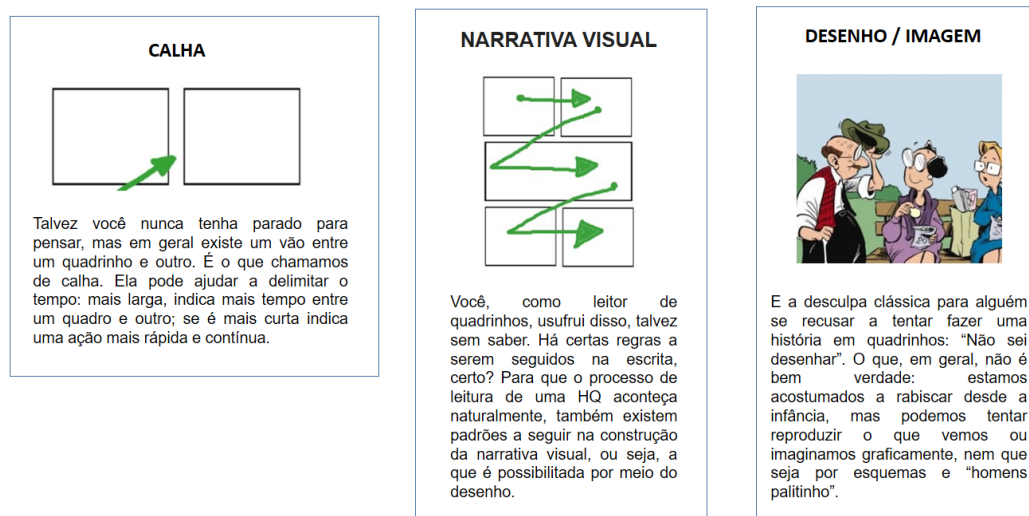
Desenho: É o elemento visual, com sequências e narrativas, que trazem os traços dos personagens, cores ou não, expressões corporais e faciais, que contam uma história.

Ainda sobre a estrutura dos quadrinhos, os ocidentais escrevem da esquerda para a direita, de cima para baixo. A diagramação dos quadrinhos e da arte, neles

contidos, deve levar isso em conta, do contrário dá um nó na cabeça do leitor, que não sabe bem a ordem de “leitura”, tanto do texto, quanto das imagens.

Dentro desta estrutura, ainda se tem que pensar na definição de roteiro, com uma história central, com começo, meio e fim. Devem ser planejados quadro a quadro. E para concretizar a história, os personagens, definição de sua personalidade, aspectos físicos, qualidades e defeitos.

Figura 16 - Elementos Básicos de um HQ.



Fonte: Autora, 2025.

5.1 Atividade Prática: Após o conhecimento da estrutura de algumas formas de gêneros textuais, os alunos construíram tirinhas com o tema livre, podendo criar seus próprios personagens e seu roteiro.

Figura 17 - Elaboração de Tirinhas.



Fonte: Autora, 2025.

Parte final / Prática com a lenda da Imembuí:

Na parte prática, os alunos assistem a dois vídeos. O primeiro com o ilustrador Mathias Townsend, que faz parte do programa nacional do livro didático; autor e ilustrador de livros infantis. Ele também realizou a ilustração da Lenda da Imembuí. O outro vídeo é da Rita Reis, que pediu uma releitura de uma lenda gaúcha, em que sua aluna, do sétimo ano, escolheu a Lenda da Imembuí. Ambos os vídeos estão disponíveis na internet.

Figura 18 - Introdução a Lenda da Imembuí.

O desenho, a arte e as cores:

O desenho deve ser feito inicialmente a lápis e as linhas de todos os elementos devem ser marcadas: personagens, cenário, balões, onomatopeias e os contornos dos quadrinhos.

O texto deverá ser feito usando a caneta esferográfica preta preferencialmente. Para manter o equilíbrio entre o texto e a imagem, planeje o desenho e o texto simultaneamente.

**Introdução à Lenda:** Apresentação da Lenda da Imembuí.

- <https://youtu.be/0sURAYcrWY?si=5VowrjKFuX5M0nCG>
- https://youtu.be/DB-SvifTik?si=SerFd_LIVDpQDnSr
- Entrega de cópias da Lenda da Imembuí.

Fonte: Autora, 2025.

Introdução à lenda

Os alunos assistiram aos vídeos que são disponibilizados no “youtube” em aula, para introduzir a Lenda de uma forma mais visual e lúdica para, depois, criá-la em quadrinhos. Após este momento, os alunos receberam a lenda da Imembuí para que pudessem fazer uma leitura e destacar as palavras as quais não conheciam, muitas do vocabulário gauchesco e outros elementos históricos que a história oportuniza. Em aula foram tiradas dúvidas e curiosidades.

Depois da leitura individual, foram feitos questionamentos a respeito da lenda e algumas palavras surgiram para pesquisa como: Cacique, tribo, bandeirantes, peleias, Tupã, guaranis, quera, anciãos, além de duas tribos do Rio Grande do Sul e duas de outras regiões do Brasil. A atividade era composta também por um resumo de uma lenda indígena que o aluno achasse interessante para compartilhar com seus colegas.

Na aula semanal seguinte, os alunos trouxeram suas pesquisas. Os alunos, que desejassem, fizeram suas colocações das palavras e outros, resumidamente, contaram a lenda que pesquisaram.

Dentre as lendas pesquisadas estavam: Guaraná, Erva-mate, Açaí, A origem do fumo, A gralha azul, Vitória-régia, Mandioca, Sol, João-de-barro e Iara. Essas foram algumas das lendas encontradas e narradas por eles.

Figura 19 - Prática: criação de um roteiro coletivo.



VAMOS PARA PRÁTICA!

- Personagens: debater sobre os aspectos históricos da época (roupas, moradias, aspectos geográficos da região e étnicos) e reconhecer os personagens da lenda.
- Resumir a história e criando um pequeno roteiro.
- Escolher a quantidade de quadros e como serão feitos
- Os desenhos serão organizados em uma exposição no auditório da escola, juntamente com outras lendas indígenas.

Fonte: Autora, 2025.

Prática: Confeção dos quadrinhos

Depois da leitura individual, foram feitos questionamentos a respeito da lenda, e algumas palavras surgiram para pesquisa como: Cacique, tribo, bandeirantes, peleias, Tupã, guaranis, quera, pajé, anciãos, além de duas tribos do Rio Grande do Sul e duas de outras regiões do Brasil. A atividade era composta também por um resumo de uma lenda indígena que o aluno achasse interessante para compartilhar com seus colegas.

Na aula semanal seguinte, os alunos trouxeram suas pesquisas, alguns educandos mais espontâneos leram suas anotações / palavras e outros resumidamente contaram a lenda que pesquisaram.

Dentre as lendas pesquisadas estavam: Guaraná, Erva-mate, Açaí, A origem do fumo, A gralha azul, Vitória-régia, Mandioca, Sol, João-de- barro e Iara. Essas foram algumas das lendas encontradas e narradas por eles. A turma expôs suas pesquisas. Pode-se perceber que a maioria pesquisou lendas que já tinham conhecimento ou como eles comentaram “tinham uma vaga memória”. Desta forma, foram compartilhadas algumas lendas.

A atividade da confecção dos quadrinhos iniciou a partir de um roteiro organizado coletivamente, seguindo os acontecimentos da lenda da Imembuí, que serão divididos por partes, sendo esta sequência a base, mas que todos estavam livres para criação dos desenhos e usar a criatividade.

Roteiro:

Parte 1: O nascimento da linda menina chamada Imembuí.

Parte 2: A mais bela de todas da tribo, possuía vários admiradores, sendo Acangatu o mais interessado, mas para a moça era apenas amigo.

Parte 3: A tribo sofreu a invasão dos bandeirantes, mas com a ajuda de Tupã, saíram vitoriosos.

Parte 4: Acangatu volta vitorioso, mas Imembuí não demonstra interesse.

Parte 5: Como resultado, os indígenas fizeram um prisioneiro, chamado Rodrigo, que foi batizado de Morotim.

Parte 6: Imembuí passou a levar comida para o prisioneiro.

Parte 7: Imembuí se apaixona por Morotim.

Parte 8: Acangatu percebe o interesse da moça e não gosta da situação, recorre ao conselho da tribo, exigindo a morte de Morotim por seu atrevimento.

Parte 9: Imembuí pede para seu pai, o cacique que interceda e não deixe que Morotim seja morto, pois está apaixonada.

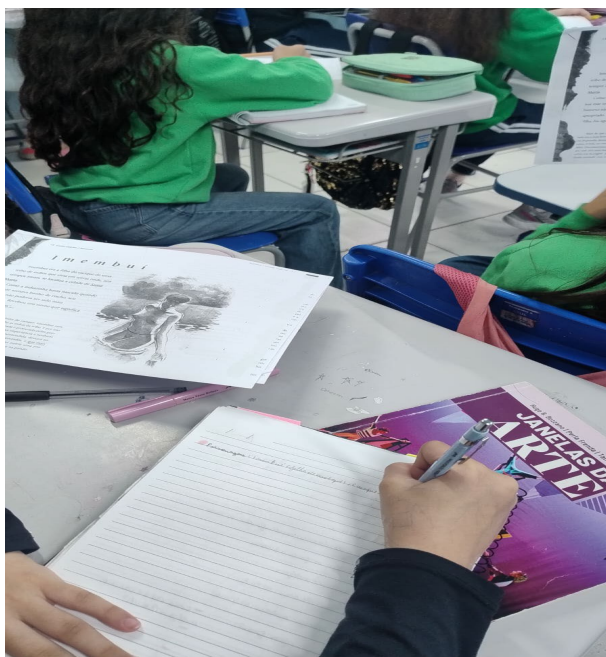
Parte 10: O cacique, percebendo que ambos tinham interesse um pelo outro, abençoou o casamento de sua filha.

Parte 11: Acangatu foge ao mato para não ver a felicidade de Imembuí.

Parte 12: Morotim e Imembuí tiveram muitos filhos e seus descendentes se tornaram os fundadores da cidade de Santa Maria.

A partir das decisões sobre o roteiro, os alunos começaram a realizar seus e a atividade foi realizada em duplas.

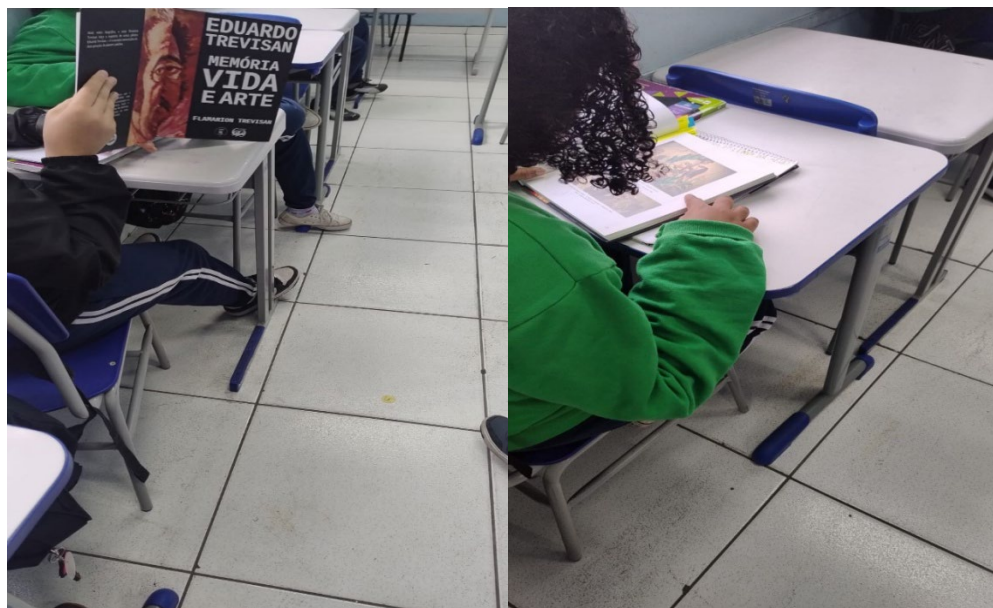
Figura 20 - Leitura da Lenda da Imembuí.



Fonte: Autora, 2025.

Assim, que se organizou o roteiro-base para a criação dos quadrinhos, se teve a oportunidade de realizar um passeio na Universidade federal de Santa Maria, para que os alunos tivessem a oportunidade de conhecer os painéis que descrevem a história de Imembuí. Além de conhecerem o acervo artístico da UFSM, os alunos previamente tiveram acesso ao livro escrito e organizado por Flamarion Trevisan, filho de Eduardo Trevisan. Nele consta a vida e as obras do artista, que também descreve como foi construído o mural da Lenda da Imembuí universidade e seus significados.

Figura 21 - Livro: Eduardo Trevisan Memória vida e Arte.



Fonte: Autora, 2025.

Figura 21 - Vídeo TV Campus.



Fonte: Autora, 2025.

Passeio na Universidade Federal de Santa Maria

Para que o passeio acontecesse de forma mais proveitosa, previamente os alunos conheceram o livro que retrata a obra de Eduardo Trevisan e assistiram a um vídeo da TV Campus. Murais popularizam acesso à arte pelo Campus da UFSM.

Neste mesmo passeio, os alunos foram ao acervo artístico da universidade e a exposição permanente chamada de Caverna.

A exposição permanente “Caverna” é um espaço de imersão, multidisciplinar que recria a pré-história, utilizando tinta neon, luz negra e recursos sonoros. Durante a exposição, eles tiveram a oportunidade de reavivar seus conhecimentos sobre a arte rupestre, gerando uma significância em seus aprendizados, pois atrai a atenção dos estudantes sobre o passado e a comunicação dos homens.

Essa etapa da prática pedagógica possibilita ao educando, estabelecer relações interativas que auxiliam na absorção dos conhecimentos, saindo da mera reprodução dos conteúdos, pois ao visualizar e ouvir o processo de comunicação da história partindo da arte rupestre, eles podem perceber a evolução humana e que os registros são importantes para a humanidade. Haja vista, traz à tona o objetivo da história que é compreender o passado e não reviver, tendo o homem e as sociedades humanas no tempo como objeto histórico.

A atividade trouxe várias perspectivas, pois conhecer a evolução humana e como a arte pode contribuir para o ensino de história. Os painéis expostos pela Universidade Federal de Santa Maria trazem a reflexão sobre alguns momentos históricos como o mural “Quinhentos anos da invasão da América”, estampa a faixa do teatro Caixa Preta (CAL), a obra feita por Juan Amoretti no ano de 1992.

A obra que, visualmente, mostra como os europeus usaram de violência e não respeitaram os nativos, ou seja, a população indígena sofreu imposição da cultura do outro. Esta obra colabora com o estudo/ a temática que tem como fundo a lenda da Imembuí para que se possa compreender a forma como os europeus chegaram na América, levando ao debate o processo de ocupação do Brasil e do atual Rio Grande do Sul. A Lenda traz a possibilidade à observação como reflexo de um período em que os indígenas estavam bem mais presentes no cotidiano gaúcho, e que as diferentes etnias resistiram para manter seus lugares de ocupação.

Figura 21 - Mural quinhentos anos da invasão da América.



Fonte: autora, 2025.

O mural de Eduardo Trevisan, na reitoria, com a Lenda da Imembuí, é criado em 1976, baseado no conto de Cezimbra Jacques, do ano de 1912. As informações sobre a obra constam no livro “Eduardo Trevisan Memória Vida e Arte” de Flamarion Trevisan, que descreve a perda de um paraíso nativo com milhares de anos de organização social, mostrando a dominação do continente. O riacho Itaimbé, onde nasceu Imembuí, era supostamente perto da casa onde Eduardo e familiares viviam, na Rua do Acampamento, local onde acamparam os bandeirantes, os demarcadores de terra e os caçadores de escravos.

O Itaimbé era um riacho selvagem, com vegetação nativa e animais. Sua nascente é no Bairro Nossa Senhora de Lurdes e atravessava a área central de Santa Maria, até desaguar no riacho Cadena, no Bairro Itararé.

O estudo de Eduardo, sobre o conto é de 1950, para as festividades do centenário da cidade. De acordo com o livro, sobre o mural “Lenda da Imembuí”, existe uma alusão à Rua do Acampamento, aos invasores das terras roubadas, as proximidades do riacho Itaimbé, e aos indígenas Tapes e Minuanos, índios que povoavam o Iguitorí, atual Santa Maria. Além disso, o perdão com aconselhamento do índio mais velho e o amor entre uma indígena e um europeu branco, em que o casal dá origem a criação do gaúcho.

Ainda em segundo plano, o mural mostra a captura dos invasores, um guardião e Imembuí adulta e mais duas outras indígenas laborando. A índia, em destaque, está com o pilão, triturando alimentos. Além delas, o jovem observa a amada distanciar-se de seu coração. Ainda marca a obra uma árvore majestosa que emoldura a narrativa e encerra-se, de acordo com o autor, em um brado afirmativo na figura do fundo de

um nativo em contraste ao céu. Finaliza com o grito dos livres: “Sapucai! Esta terra tem dono”!

A descrição do mural revela um pouco da história vivida pelos indígenas e conhecida por boa parte da população, mostrando a invasão dos europeus; a natureza sempre respeitada pelos indígenas; a defesa de suas terras; a importância de todos os guerreiros, inclusive dos mais velhos; a mulher com seus afazeres e, consequentemente, a divisão das tarefas e os valores comunitários.

A exploração da obra colabora mostrando o cotidiano de uma aldeia que deseja permanecer em paz, mas traz também a defesa do seu território. A forma visual que conta um pouco da história da formação da sociedade, tem como fundo o amor entre o europeu e a indígena. Os alunos, ao se depararem com a pintura, puderam analisar diversos nuances da história, utilizando como uma contribuição para a interpretação de acontecimentos sociais, que apesar da ficção partindo de um conto, ilustra de forma dinâmica, a formação do povo gaúcho e a presença na região de Santa Maria dos indígenas, tão esquecida. Aquém, o apagamento destes povos, que ainda têm a região como um lugar de referência, visto que há estudos sobre a presença indígena e dois grupos: os Kaingang e os Guaranis na cidade, atualmente.

Figura 22 - Mural Imembuí / Reitoria UFSM.



Fonte: Autora, 2025.

Figura 23 - Observação do mural Imembuí- Reitoria /UFSM.



Fonte: autora, 2025

O grupo de alunos, durante a atividade, pode observar os detalhes do mural e esse levantou questionamentos sobre vestimenta, aspectos físicos indígenas, elementos da natureza, utilização de armamentos e retomada do período das invasões no Rio Grande do Sul. Desse jeito, o estudo de história se ampliou naturalmente. Pode-se dialogar sobre os jesuítas, pois com a união dos personagens da lenda, surge este questionamento: quem casaria eles em outra religião? Dessa forma, houve uma conversa sobre como os jesuítas atuaram na catequização e a utilização do trabalho indígena. No dia seguinte, após o passeio, os alunos puderam fazer novas reflexões sobre a atividade e iniciaram a confecção dos quadrinhos. O roteiro, previamente, já estava organizado coletivamente e os alunos iniciaram a atividade em duplas.

Figura 24 - Livro Lendas Gaúchas utilizado para leitura e criação do roteiro.



A partir deste momento, os alunos começaram a criar os quadrinhos, o que ocupou cinco períodos. A proposta pedagógica, que tem uma sequência didática no ensino de história, utilizou os quadrinhos com um tema gerador que é o indígena na região de Santa Maria. A sequência didática é um facilitador do processo de ensino-aprendizagem, sendo uma ação planejada, com atividades interligadas entre si que favorecem o bom andamento das aulas e, consequentemente, o aprendizado.

Os quadrinhos como ferramenta didática, é uma linguagem simples, porém atravessada por uma sequência de pensamentos e informações com início, meio e fim, tendo os personagens e os acontecimentos que devem estar bem compreendidos pelos alunos. Assim como todas as atividades realizadas pelos alunos, eles têm subsídios para começarem o processo, de acordo com Chinen:

Numa linguagem como as histórias em quadrinhos, que reúne o elemento gráfico (desenho) e o narrativo (roteiro, diálogos), a inserção de um personagem implica não apenas uma representação de seu aspecto físico, mas também de sua personalidade, constituída, naturalmente, por características individuais, mas que sofre influência da cultura de seu meio e de sua formação. (2019, p 18).

Em correlação, a proposta de criação dos quadrinhos envolveu os alunos, que tiveram como base a pesquisa sobre os povos indígenas, podendo observar a presença na região de Santa Maria. Essa prática exigiu que os alunos criassem o roteiro, a parte gráfica/desenhar e as características de seus personagens. Foram escolhidos alguns desenhos para representar a atividade feita pelos alunos.

É importante reforçar que, a aquisição de conhecimentos prévios da história indígena e local aconteceram através de aulas expositivas, vídeos, pesquisas e visita ao mural “lenda da Imembuí” de Eduardo Trevisan e os quadrinhos são

resultados de interação e construção do conhecimento dos alunos desde a estrutura dos quadrinhos até os elementos históricos apresentados pela professora em aula ou nas visitas. Em outras palavras, o processo de ensino-aprendizagem, que se antecedeu à lenda da Imembuí, culminou na construção dos quadrinhos.

A lenda é carregada de elementos que puderam auxiliar na construção do conhecimento, pois traz personagens e um enredo que envolve situações semelhantes a fatos que realmente aconteceram como a invasão dos bandeirantes, linguajar da época, (queras/peleias) e vestimentas, além do cotidiano indígena que demonstra respeito aos anciãos, à natureza, a deus Tupã, à organização da tribo e às relações étnicas que construíram o Rio Grande do Sul.

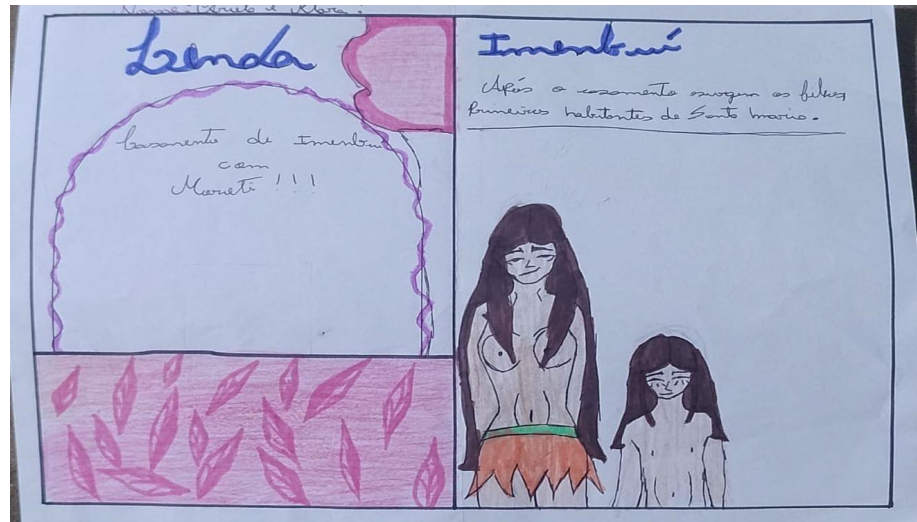
Apesar de o estudo local ser diretamente utilizado nas séries iniciais, a lenda foi uma excelente ferramenta didática para a temática indígena, ampliando estes conhecimentos e fazendo ligações históricas mais amplas entre a história local, regional e a movimentação de fatos como as grandes navegações e o colonialismo.

Através destes quadrinhos, é possível observar que os alunos descreveram como os indígenas tinham vestimentas bem distintas dos europeus, ou seja, costumes diferentes. Na invasão dos bandeirantes, aos alunos reconhecem a organização indígena, citando o cacique como chefe da aldeia. Em alguns quadrinhos demonstram saber que a religião da Imembuí é diferente do europeu para o casamento. Assim, pode-se afirmar que os diálogos dos quadrinhos demonstram a aquisição de novos conhecimentos.

Abaixo seguem alguns exemplares dos quadrinhos produzidos.

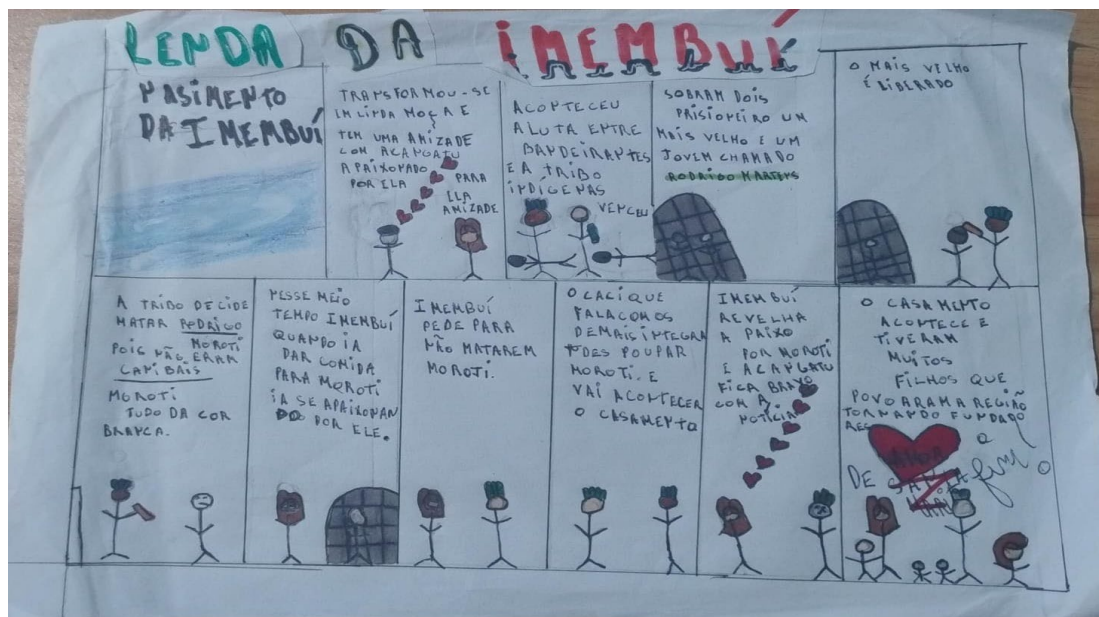
Figura 25 - Lenda da Imembuí/ quadrinhos.





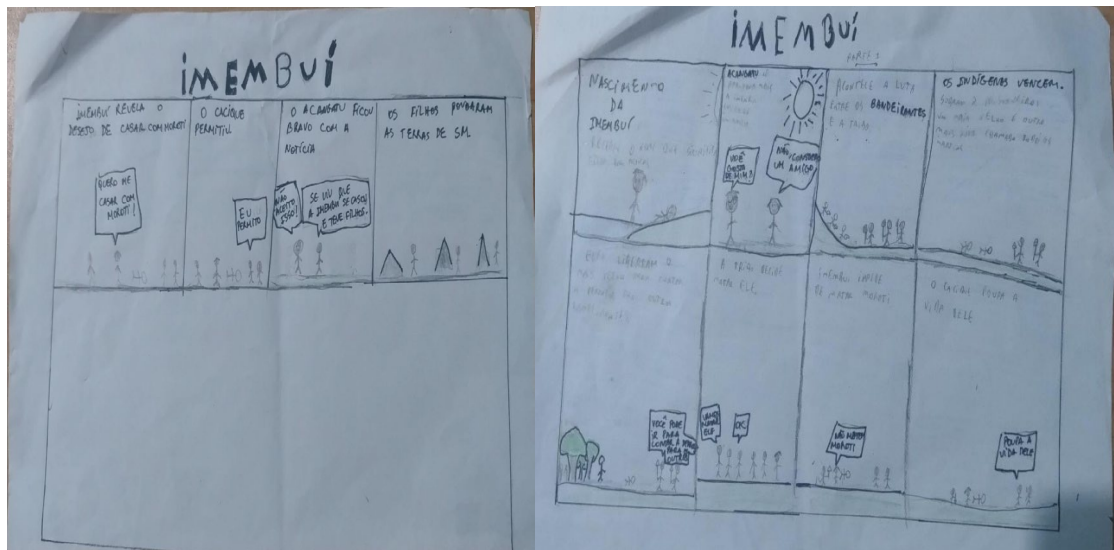
Fonte: Discente 6º ano da Escola Marieta D'Ambrósio, 2025.

Figura 26 - Lenda da Imembuí destaque a paixão da Imembuí.



Fonte: Discente 6º ano da Escola Marieta D'Ambrósio, 2025.

Figura 27 - Destaque na lenda para Acangatu e ao cacique.



Fonte: Discente 6º ano da Escola Marieta D'Ambrósio, 2025.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento desta proposta pedagógica teve como um dos principais objetivos tratar a temática indígena e fazer com que os alunos percebessem a presença deles na região de Santa Maria, além de trabalhar o ensino de forma mais atrativa e dinâmica com a criação dos quadrinhos, estes como instrumento pedagógico tornam-se um fio condutor na construção do conhecimento.

Todo processo educativo visa auxiliar na construção do conhecimento, quando se percebe que, no sexto ano, os alunos tinham pouquíssimo conhecimento sobre os indígenas do Brasil e menos ainda sobre a região de Santa Maria. Entende-se que era necessário ampliar e estimular o conhecimento sobre os povos originários. Deve ser observado ainda que, apesar da Lei nº 11.645/2008, poucos colegas, nas séries iniciais, apresentam a temática de uma forma significativa para os alunos.

Sabe-se que em meio a exaustivos incentivos para trabalhar o português e a matemática, alguns temas não são contemplados como deveriam, porém, nos anos finais é necessário criar bases sólidas em busca de uma cidadania consciente.

A partir dessa base, uma cidadania consciente pode acontecer a partir de um processo de aprendizagem, que tenha práticas pedagógicas a serem utilizados com recursos relacionados ao ambiente do público-alvo. Tudo isso tem um potencial para criar um terreno fértil à estimulação e à curiosidade, a fim de ampliar conhecimentos de forma prazerosa. Assim, o uso dos quadrinhos nessa fase escolar, traz a proximidade do ambiente lúdico desses estudantes, que ainda assistem desenhos animados e leem quadrinhos, sendo essa uma leitura mais curta e visual, mas que consegue passar a mensagem com seu dinamismo.

Dessa forma, o presente trabalho utiliza a construção de quadrinhos a partir da lenda da Imembuí, procurando resgatar a importância dos primeiros habitantes da região, ao esclarecer que a origem lendária é uma forma de reconhecimento à presença indígena e à origem do povo gaúcho. O conto de Cezimbra Jacques que, através da publicação de Beltrão, amplia sua divulgação e é utilizado em muitas escolas como origem lendária, aguçando conhecimentos sobre a origem e a ocupação de Santa Maria.

A lenda faz com que se perceba a importância de conhecer a história local e verificar como e quem eram os indígenas que, aqui, estiveram e se existe algum grupo

na região. Considerando a sua existência, é pertinente questionar sobre a invisibilidade que ainda circunda os indígenas que moram na cidade.

Muitos alunos apenas identificam-nos como vendedores no centro da cidade, mas não reconheciam a importância dos povos originários e sua herança cultural. De acordo com Schmidt e Cainelli (2009), o estudo da localidade e da história regional contribui para compreensão múltipla da história, tendo duas possibilidades de se ver mais de um eixo na história local, e a outra é analisando micro histórias que pertençam /englobem uma história que, ao mesmo tempo, traz suas particularidades. Por fim, a lenda proporciona uma investigação de fatos reais sobre como os povos originários contribuíram e permanecem contribuindo na sociedade.

Desta maneira, utilizar a lenda da Imembuí trouxe a possibilidade de estudar a história local, regional e do mundo, através das conexões, ampliando o conhecimento, possibilitando ao aluno reconhecer a comunidade da sua cidade, despertar atitudes investigativas a partir do momento, em que o educando percebe que o seu cotidiano é repleto da influência dos indígenas: alimentação, vocabulário, utilização de ervas medicinais e, até mesmo, na literatura. Isso porque, durante esse processo, os estudantes puderam conhecer diversas lendas e autores indígenas do Brasil.

A prática pedagógica é composta por uma constante reflexão de quais metodologias, recursos didáticos e abordagens se pode realizar para tornar os estudos mais significativos. Haja vista, os quadrinhos se tornam a atividade escolhida. Ao compreender como os alunos constroem o conhecimento, o professor precisa organizar suas estratégias, promovendo uma educação que amplie as perspectivas e possa superar os desafios do cotidiano, pois a construção do conhecimento histórico requer intencionalidade e estratégias para atingir, de forma significativa, os estudantes. O impacto de uma estratégia bem elaborada reverbera na qualidade do ensino e na formação de cidadãos conscientes do presente e da importância do passado.

A proposta pedagógica, que visou construir histórias em quadrinhos, é composta por uma oficina de HQs, reforçando sobre a história de Santa Maria e do Brasil, para que os alunos pudessem entender como os europeus chegaram ao sul do país; conheceram diferentes tribos indígenas, ou seja, a diversidade étnica dos povos estudados, alguns costumes e práticas, além de perceberem a existência, a resistência e a invisibilidade destes.

A oficina de quadrinhos faz uma retrospectiva histórica dos registros do homem e das histórias em quadrinhos, pois um dos primeiros registros está na arte rupestre. É a partir dela que se entender um pouco mais sobre as relações cotidianas do homem. Igualmente, a evolução dos quadrinhos passa uma mensagem que deve ser interpretada, pois a trajetória traz elementos do período em que foram ou são criadas que, com o tempo passou a ser um meio de comunicação de massa (acessível), com linguagem visual, narrativa própria, capaz de transmitir ideias e influenciar opiniões e trazer reflexão sobre vários temas.

Desse modo, a proposta pedagógica teve articulação com outros suportes didáticos metodológicos como vídeos, aula expositiva, pesquisa, leitura, práticas de diferentes quadrinhos, passeio pelos murais da UFSM, imersão na exposição “Caverna”, sendo o seu conjunto de ações planejadas, importantes para promover uma aprendizagem mais dinâmica. A vivência desta atividade revelou o envolvimento dos alunos e a apropriação do conteúdo histórico.

A invisibilidade indígena percebida inicialmente nos diálogos que antecederam a escolha da proposta foi dando lugar à curiosidade e ao interesse sobre os povos indígenas. A lenda foi um despertar sobre os primeiros habitantes da região e a construção da cidade, conseqüentemente, cidadãos que valorizam a história local e são compreensivos de que deve haver respeito e equidade social na diversidade brasileira.

REFERÊNCIAS

ABREU, M.A. Reconstruindo uma história esquecida: origem expansão inicial das favelas do Rio de Janeiro. **Espaço e Debate**. N. 37, ano XIV, 1994.

BELÉM, João. **História do Município de Santa Maria: 1797-1933**. Santa Maria: UFSM, 2000.

BELIERI, C.; SFORNI, Ações docentes no ensino de Filosofia no Ensino Médio. Quaestio – **Revista de Estudos em Educação**, v. 19, n.3, p. 689-710, 16 nov, 2017.

BELTRÃO, Romeu. **CRONOLOGIA HISTÓRICA de Santa Maria e do extinto município de São Martinho, 1787-1930**. 2. ed. Canoas: La Salle, 1979.

BELTRÃO, ROMEU. **Cronologia histórica de Santa Maria e do extinto município de São Martinho**. Santa Maria, Pallotti, 1979. ACQUES, João Cezimbra. Assuntos do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: ERUS, 1979. (237 p).

BELTRÃO, Romeu. **Os índios tapes viviam em Santa Maria**. Revista Rainha, Santa Maria, jun. 1967.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: Lei 11.645, de 10 de março de 2008.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1990.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9394/1996**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 06 jan. 2025.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAINELLI, M.; SCHMIDT, M. A. **Introdução**: percursos das pesquisas em educação histórica: Brasil e Portugal. In: _____. (Org.). Educação histórica: teoria e pesquisa. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011. p. 9-17.

CAMPOS, Cláudio César de Oliveira. **Quadrinhos e o incentivo à leitura**. Brasília: FCI/UnB, 2013. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/6091/1/2013_ClaudioCesarDeOliveiraCampos.pdf. Acesso em: 20 abr. 2018.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. Tradução de Maria Leticia Ferreira. São Paulo: Contexto, 2018.

CARDOSO, A, E. **As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros em 1869-1883, Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013. Disponível em: <http://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/251244>, Acesso em junho de 2028.

CERTEAU, Michel de. **A Escrita da história**. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun. Tradução de Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Editora UNESP, 1998.

CHINEN, Nobu. **O Negro nos Quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Petrópolis, 2019.

CLUBE QUINDIM. (Plano Semestral, 1 livro/mês, de janeiro a junho de 2025). Disponível em: <https://quindim.com.br/>. Acesso em: 05 ago. 2025.

DAMATTA, R. A. O que faz o brasil, Brasil? Rocco. Rio de Janeiro – 1986.

DEMO, Pedro. **Educar Pela Pesquisa**. 8 ed. Campinas: Autores Associados, 2007.

Diário de Santa Maria. Artista ilustra lenda de Imembui. Youtube, 2021. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=0sURAYcrWyY> acesso em ago. de 2025.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22483/2177-5796.2017v19n3p689-710>; acesso em dez. 2018.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EVANGELISTA, E. **Quadrinhos digitais: potencializando a leitura**. 2015. 200f. Dissertação (mestrado em Design e Expressão Gráfica) – Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <http://repositório.ufsc.br/handle/123456789/15952>. Acesso em junho de 2018.

FERREIRINHA, I. M. N; RAIZ. T.R. As relações de poder em Michel Foucault: reflexões teóricas. **Rev. Adm. Pública**, Rio de Janeiro, v. 44, n. 2, p. 367-383, apr 2010.

FONSECA, Orlando; QUEVEDO, Júlio. **Cezimbra Jacques: Passado & Presente**. Porto Alegre: Martins Livreiro, 2000.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

FREIRE, Paulo. **Por uma pedagogia da pergunta**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREITAS, Itamar; OLIVEIRA, Maria Margarida Dias. **Sequências didáticas para o ensino de História**. Ananindeua, PA: Editora Cabana, 2022.

FREITAS, Itamar; OLIVEIRA, Maria Margarida Dias. **Sequências didáticas para o ensino de História**. Ananindeua, PA: Editora Cabana, 2022.

GALUCH, Maria Terezinha Bellanda; SILVA, Cleonice Aparecida Raphael da. **História & Ensino**, Londrina, v. 25, n. 1, p. 227-252, jan-jun. 2019.

GOFF, Jacques Le. **Memória-História**. In: GOFF, Jacques Le. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional/casa da Moeda, 1984. p. 11-50. Vol.1.

GUARANI, Jerá. **Tornar-se selvagem**. *PISEAGRAMA*, Belo Horizonte, n. 14, p. 12-19, 2020.

JACQUES, João Cezimbra. **Assuntos do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: União de Seguros Gerais, 1979.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Estimativas da população residente em 1º de julho de 2024**. Santa Maria (RS). Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rs/santa-maria>. . Acesso em: 8 ago. 2025.

JEKUPÉ, Olívio. **Literatura escrita pelos povos indígenas**. São Paulo: Scortecci, 2009.

JEKUPÉ, Olívio; VILELA, Fernando. **As queixadas e outros contos guaranis**. [Local: Editora], 2003.

JEKUPÉ. Tekoa: **conhecendo uma aldeia indígena**. São Paulo: Global, 2005.

KRENAK, Ailton; GERÁ GUARANI. **Tornar-se selvagem**. [Local: Editora], 2022.
Lendas Gaúchas. **Coletânea de Histórias Populares do Rio Grande do Sul**. RBS TV, Zero Hora, Porto Alegre, 2000.

MENDONÇA, M. J, REIS, L. C. T. Histórias em quadrinhos: um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos. **Geo. UERJ**. Rio de Janeiro, n. 27, 2025, p. 98/119. Disponível em: <http://www.e-publicações.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/12347>. Acesso em jun. de 2018.

MILDER, S. E. S.; SANTI, J. R.; ZUSE, S. **Ocupação pré-colonial da região de Santa Maria por grupos horticultores Guarani**. In: Nova História de Santa Maria: contribuições recentes, Gráfica Editora Pallotti. Santa Maria, 2010, p. 89-106.

MILDER, V. dos S. **“Escuchando el sonido de nuestros calabazos e tacuaras”**: a cultura material relacionada a resistência e manutenção cultural de grupos Guarani arqueológicos/Boca do Monte – Santa Maria/RS. Monografia (Graduação) - Departamento de História da UFSM, Santa Maria, 2014.

MILDER, V. dos S. **Sistema tecnológico e a história indígena em três sítios cerâmicos guarani, situados nos distritos de São Valentin e Boca do Monte, Santa Maria - RS**. 248p, Teses de doutorado programa de pós-graduação em arqueologia Museu de Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, 2021.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: vozes, 2001.

MORAES, Natália. **Criação de Histórias em Quadrinhos** – Guia do Minicurso. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro. IFTM Uberaba/2019. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/560764>, acesso em 20 ago. 2025.

MUNDURUKU, Daniel. **Contos indígenas brasileiros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MUNDURUKU, Daniel. **Meu vô Apolinário**: um mergulho no rio da (minha) memória. São Paulo: Studio Nobel, 2001.

NETO, Geraldo Salgado. **Identidade do povo indígena Guarani da cidade de Santa Maria/RS, Brasil**. Ciência e Natura, Santa Maria, v. 36 n. 3 set - dez. 2014, p. 519–526. Revista do Centro de Ciências Naturais e Exatas – UFSM ISSN impressa: 0100-8307 ISSN on-line: 2179-460X.

NORA, P. **Entre memória e história**: a problemática dos lugares. Projeto História (Revista do Programa de Estudos Pós-graduados em História/Departamento de História, PUC-SP), São Paulo, v.10, 1993.

O melhor da língua portuguesa. Página da internet. Disponível em <https://profhelencristina.blogspot.com/2016/08/onomatopeia.html>

OLIVEIRA, B. S. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para o ensino de língua portuguesa**. Revista IDEA, Uberlândia, n. 2, 2010. Disponível em: <http://www.slmb.ueg.br/iconeletras/artigos/volume7/primeirasletras/historiasemquadrinhos.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2018.

PERIUS, Eduardo. **INDÍGENAS KAINGANG EM SANTA MARIA: ETNOGÊNESE E ESPAÇO URBANO**. Espaço Ameríndio, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 109, 2020.

PESCADOR, Cladimir. **Santa Maria Indígena: uma possibilidade de Estudo Histórico**. Curso de Pós-graduação em História do Brasil. Orientador: Teófilo Otoni Vasconcelos Torronteguy, Santa Maria, 1994.

PÔRTO, Aurélio. **Sobre a língua dos Charruas**. Revista do Instituto Histórico e Geográfico do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, XVIII, 111.º trimestre, 1938.

QUADRINHOS GUIA PRÁTICO. **MultiRio**, 2018. Disponível em <https://multi.rio/index.php/publicacoes/23-livros/9769-quadrinhos-guia-pratico-2>, acesso em marc de 2018.

QUIATTO, Denise Belitz. RIBEIRO, José Iran. **Uma História de Santa Maria**. Pallotti, Santa Maria, 2020.

RAMIREZ, Hugo (org.). **O índio no Rio Grande do Sul: aspectos arqueológicos, históricos, etnográficos e étnicos**. Porto Alegre: Governo do Estado do Rio Grande do Sul, Comissão Executiva de Homenagem ao Índio, 1975.

RAMOS, P.; VERGUEIRO, W. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

Recursos usados nas histórias em quadrinhos. UOL –página da internet. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/recursos-usados-nas-historias-quadrinhos.htm>

RIBEIRO, Renilson Rosa; BOVO, Cláudia Regina. **Os desafios da avaliação diagnóstica em História.** Revista História Hoje, v. 4, pág. 315-338, 2013.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica:** teoria da história: fundamentos da ciência histórica. Brasília: Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico, 2019.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica:** teoria da história: fundamentos da ciência histórica. Trad. Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2001.

SAINT-HILAIRE, Auguste. **Viagem ao Rio Grande do Sul.** Tradução de Leonande Azevedo Penna. São Paulo: Livraria Itatiaia Editora Ltda., USP, 1974.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. H. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática.** Revista Científica, São Paulo, n. 27, jan. /abr. 2012. Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/244/2/HISTÓRIAS%20EM%20QUADRINHOS.pdf>. Acesso em: 08 jul. 2025..

SANTOS, Ramos. Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado:** da teoria à prática. EccoS - Rev. Cient., São Paulo, n. 27, jan./abr. 2012, p.81-95.

SANTOS, J. R. Q. dos. **As Missões Jesuítico-Guaranis.** In: História Geral do Rio Grande do Sul/Colônia. Passo Fundo: Editora Méritos, 2006.

SANTOS, J. R. Q. dos. **As origens missioneiras de Santa Maria.** In: Nova História de Santa Maria: contribuições recentes. Santa Maria: Pallotti, 2010.

SANTOS, J. R. Q. dos. **Missões:** reflexões e questionamentos. Santa Maria: Editora e Gráfica Caxias, 2016.

SANTOS, J. R. Q. dos. **Guerreiros e Jesuítas na utopia do Prata.** Bauru: EDUSC, 2000.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos; CAINELLI, Marlene. **Ensinar História**. 2. ed. São Paulo: Scpione, 2009.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. STARLING, Heloisa M. **Brasil: Uma Biografia**. 2. ed. São Paulo: Companhia das letras, 2018. Editora UNB, 2010.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. STARLING, Heloisa M. **Brasil: Uma Biografia**. 2. ed. São Paulo: Companhia das letras, 2018.

SILVA, Keliene Christina da. Ensino de História, Histórias em Quadrinhos e Fake News: Uma Experiência com o Aplicativo Cômica. In: _____. LEITE, Priscila Gontijo (Org.); BORGES, Cláudia Cristina do Lago; JUNIOR, Arnaldo Martin Szlachta. **Ensino de História, Tecnologias e Metodologias ativas: Novas Experiências e Saberes Escolares**. João Pessoa: Editora do CCTA, 2022.

SIQUEIRA, A. B. **Mídia-educação na biblioteca**, 2015. Disponível em <https://www.scielo.br/j/er/a/6McM9C95x79FDYK3WNpKrZd/?lang=pt&format=pdf>
Acesso em out de 2018.

SIQUEIRA. **As Barbas do Imperador: D. Pedro II um Monarca nos Trópicos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

SIQUEIRA; SPACCA. **As Barbas do Imperador: D. Pedro II, a História de um Monarca em Quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

TREVISAN, Flamarion. **Eduardo Trevisan: memória. Vida e arte/ Flamarion Trevisan**. - Santa Maria, RS: UFSM, Ed. da PRE, 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Petrópolis, 2017.

VERGUEIRO. Uso dos HQ's no Ensino. In: _____. BARBOSA, Alexandre. *et al* (Orgs.). **Como usar as Histórias em Quadrinhos em Sala de Aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2022.

VILELA, Tulio. **Os quadrinhos no ensino de História**. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela. (Org.). *Como usar as Histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto. 2016, p. 105-130.

VILELA, Túlio. **Quadrinhos e Antiguidade** - O mundo antigo segundo Asterix e Obelix. Reportagem Portal UOL. Disponível em <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/quadrinhos-e-antiguidade-o-mundo-antigo-segundo-asterix-e-obelix.htm?cmpid=copiaecola> Acesso em ago. de 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007. 182 p. (Psicologia e Pedagogia).

ZANINI, Adenilson. PEREIRA FILHO, Waterloo. **Formação Histórico Geográfica de Santa Maria: origem e evolução do Coração do Rio Grande**. Câmara Municipal de Vereadores. Impressão Indústria Gráfica, 2023.

ANEXOS**Anexo 1 - Questionário**

Escola Estadual de Ensino Fundamental Marieta D'Ambrósio.

Aluno (a): _____ Turma _____

Professora: Flavia Linhares Pedrozo

Questionário

1 – O que você conhece sobre os indígenas brasileiros?

2- Sobre os indígenas no Rio Grande do Sul você tem algum conhecimento?

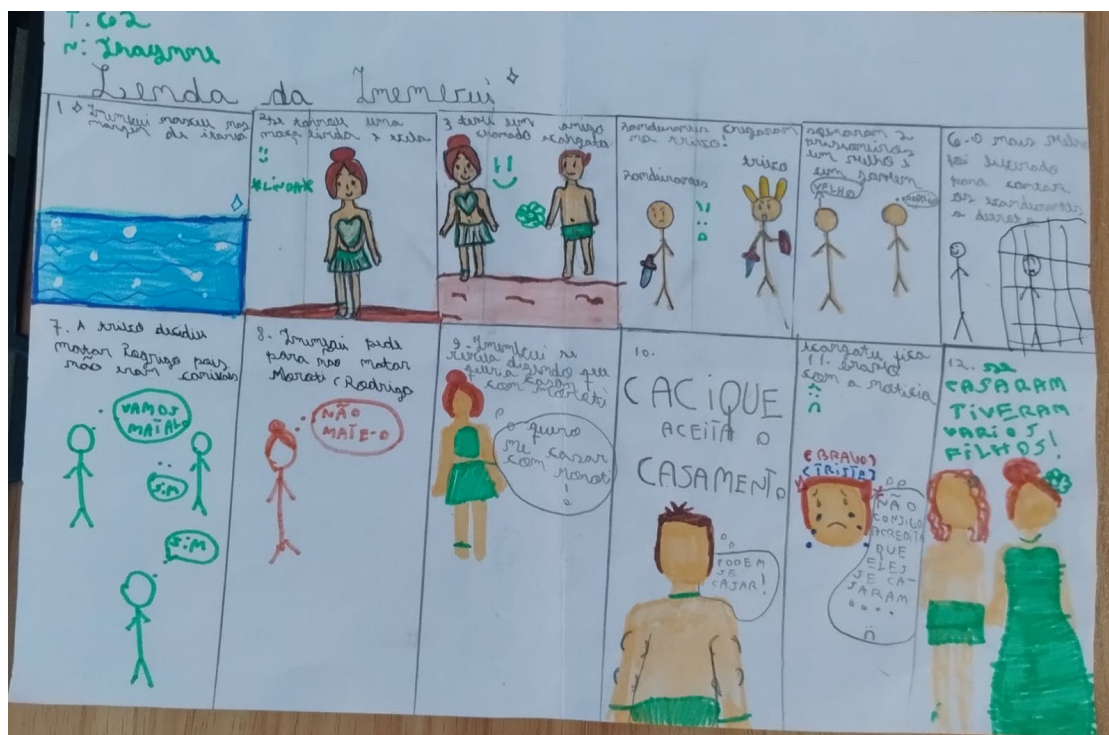
3- Você reconhecesse alguma prática indígena no seu cotidiano?

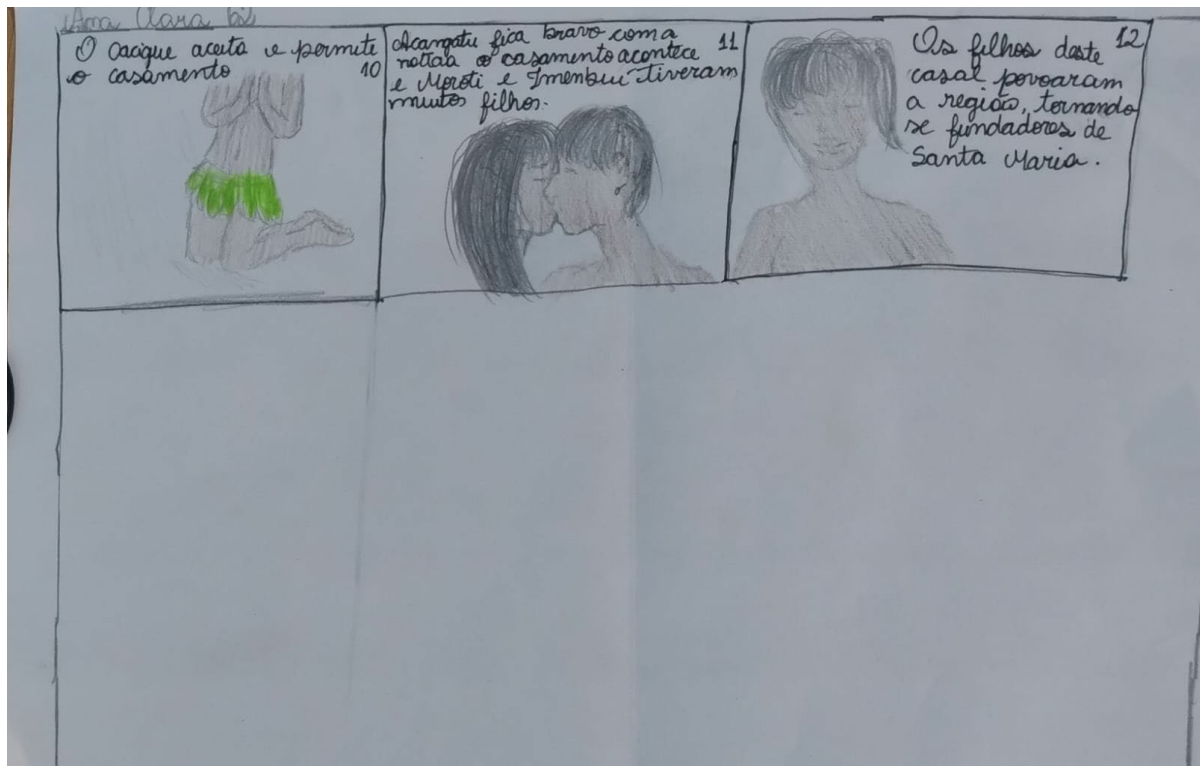
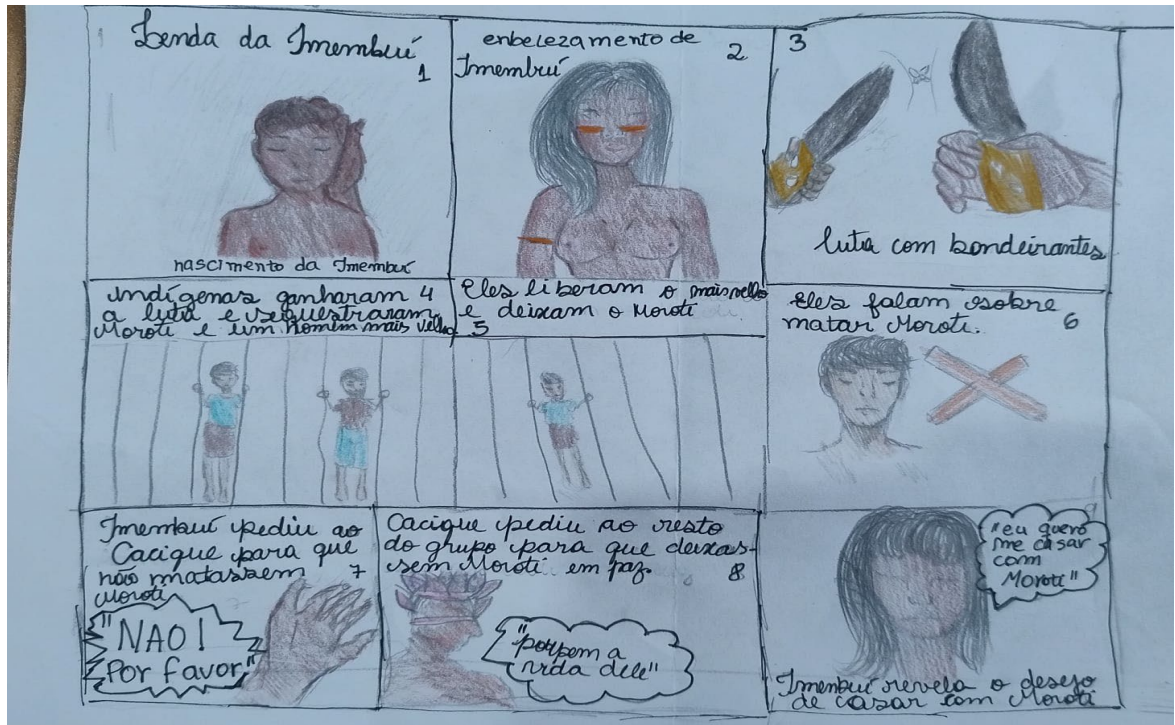
4- Sobre indígenas na cidade de Santa Maria o que você sabe?

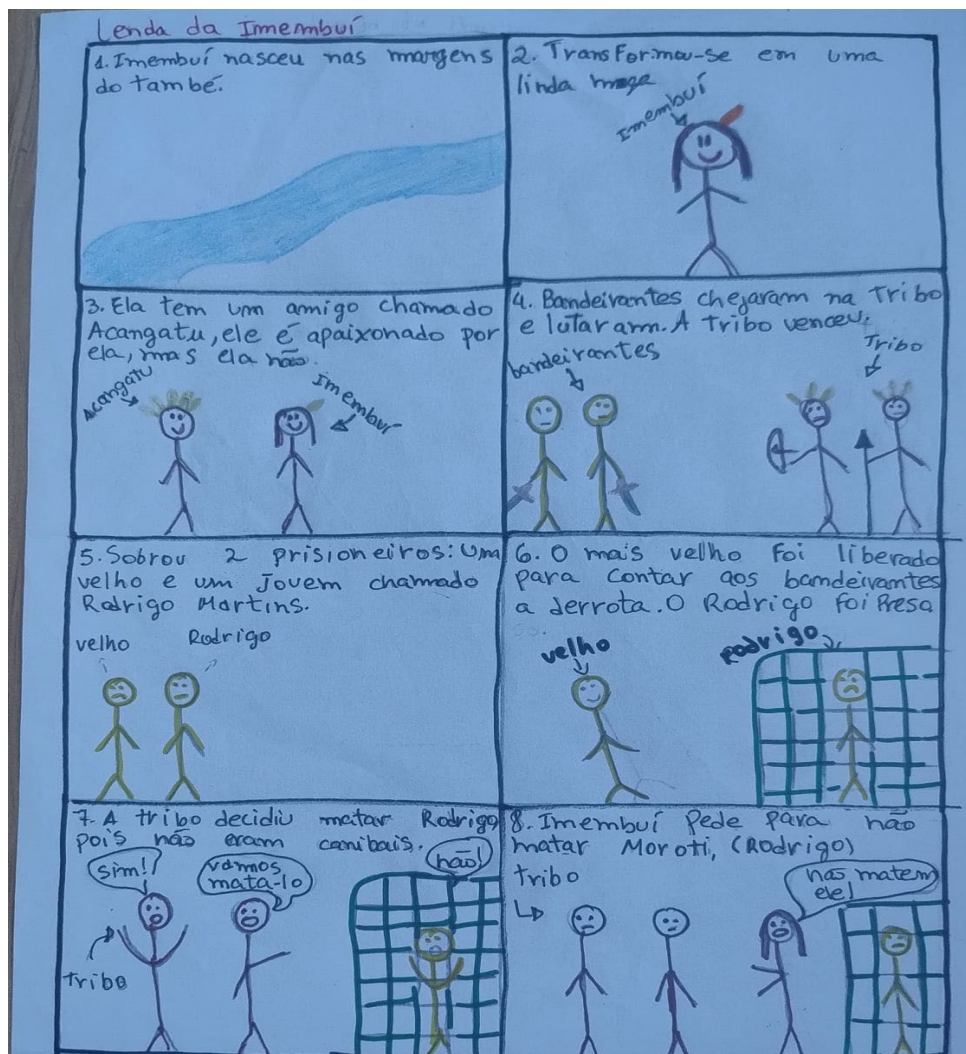
5- Você conhece alguma lenda indígena? Quais?

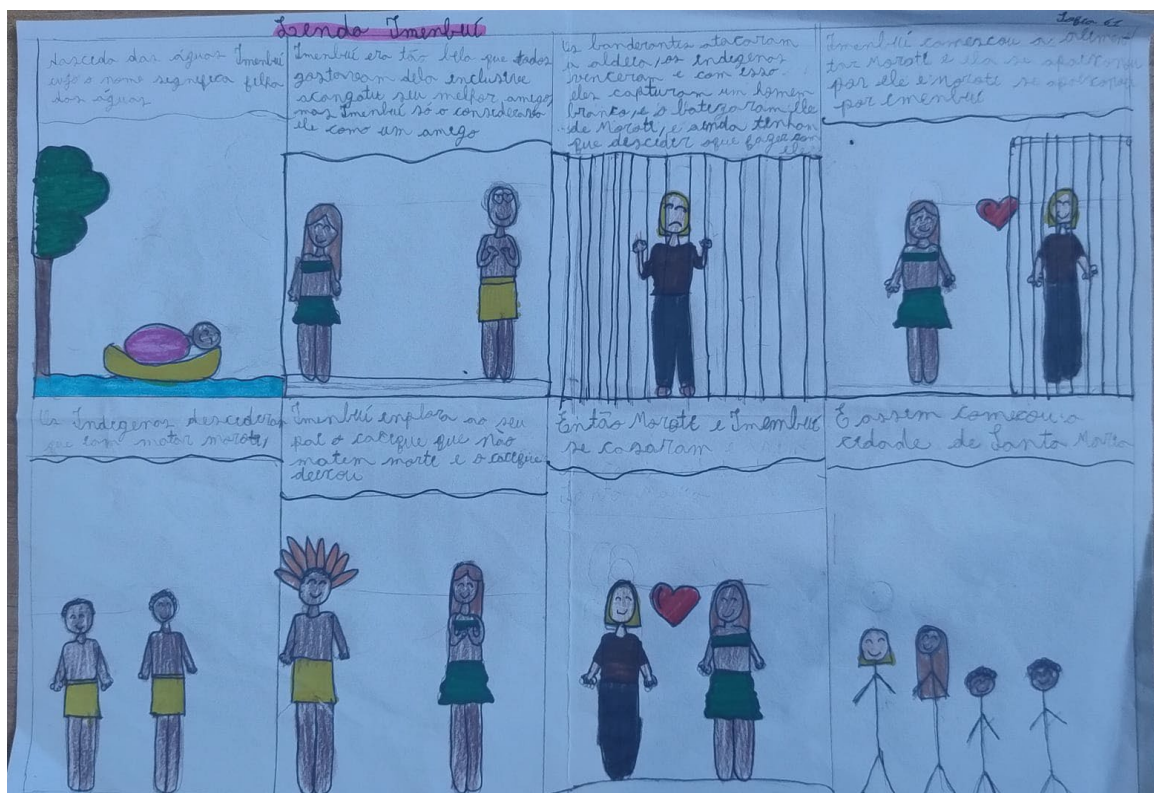
6- Você conhece a lenda da Imembuí? Sobre o que trata a mesma?

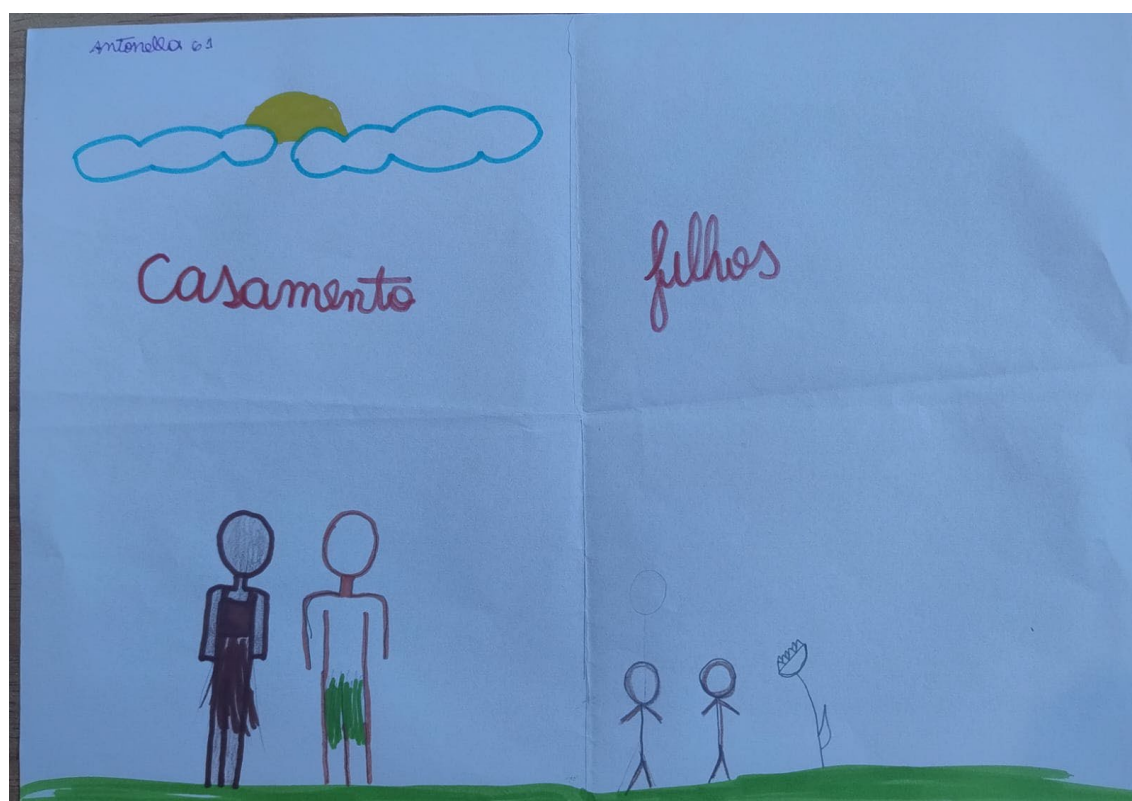
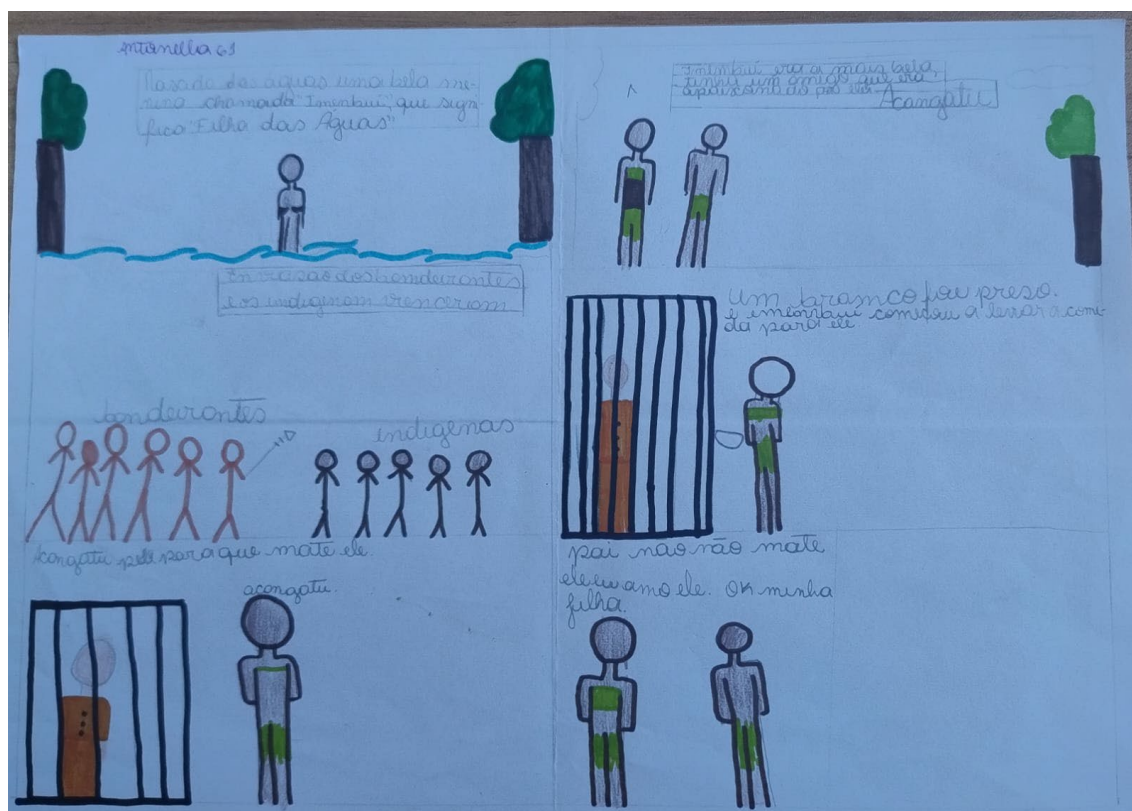
Anexo 2 – Desenhos Lenda da Imembuí

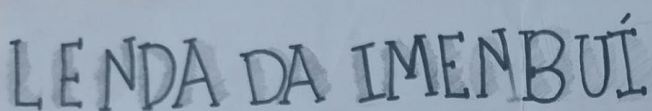












Julienne
Michelin, Donna
Flores

1. nascimento Imembui

2º Acarrega tu a paixão do

3º Invasão dos Bandeirantes

moroti Recebendo
4º comida

Acamgatu ordena a morte de moroti

Imembui pai

Deixem-o vivo

casamento de Imembui e Moroti



Marigosa e Ysadora
UMA INDICADA ESTA FORMANDO
PARADO NO RIO QUANDO SEY
BEBE NASCEU CORDO INHAU

INTERV: TINHA UM AMIGO
CHAMADO ALGATU, ELE
ERA APAIXONADO POR
INTERV:

MASTUNHAM INIMIGOS
OS BRANDEIRANTES

OS INDÍGENAS CANHARAM A
LUTA, UM DOS BANDEIRANTES
FOI CONTRA PARA OS OUTROS
SOBRE A DERROTA.

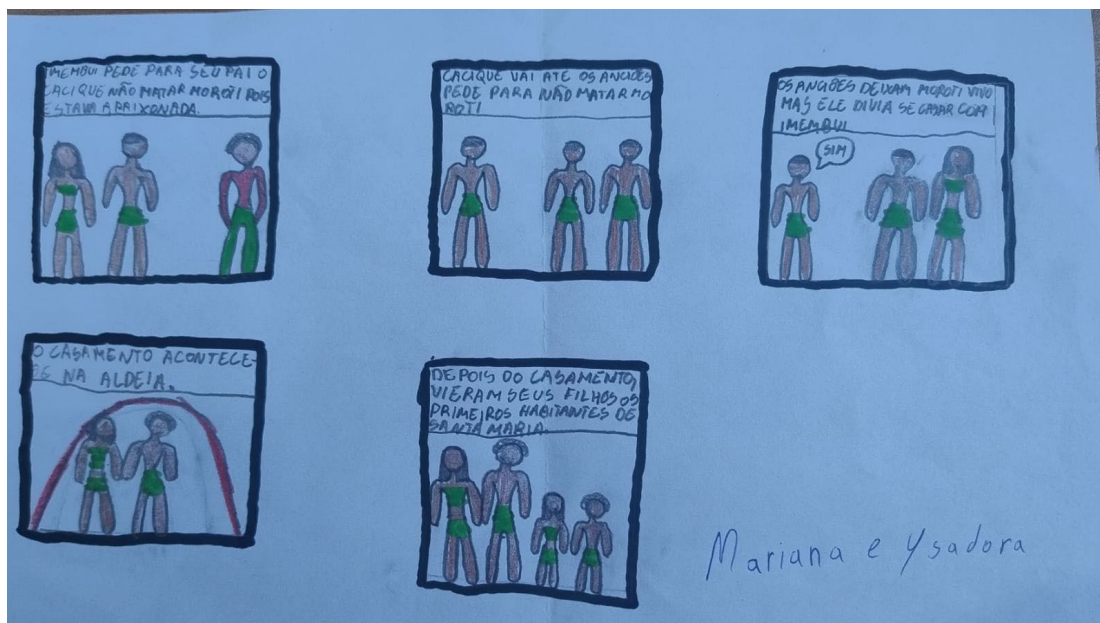
COMO PREMIO LEVARAM
RODRIGO E APILIDAM
DE MOROTI.

MEMBUI COMEÇA A LEVAR CO-
MIDA PARA MOROTI O PRISO-
NEIRO.

ALANGATU VÊ QUE JMEMBUÍ/ES-
TAVA FICANDO APAIXONADA E
FICOU COM CULHAS.

ALANWATU VAI ATÉ OS DEMAIS
PARA MATAR MOROTI.

IMEMBUI FICA SABENDO QUE VAM
MATAR MOROTI.





Anexo 3 – Produto

OFICINA DE QUADRINHOS



O que é uma história em quadrinhos?



Mafalda', de Quino, é um clássico que mescla humor com política.

- Tecnicamente, uma história em quadrinhos é uma narrativa desenvolvida por meio de vinhetas ou quadros contendo ilustrações. Algumas vinhetas (ou todas) também podem conter um texto mais ou menos breve. Esta simples definição explica porque é considerado um formato tão versátil: o uso criativo que podemos dar às vinhetas, ilustrações, palavras e recursos que veremos a seguir, demonstra que é impossível esgotar suas possibilidades.
- A HQ, como o cinema, é considerada uma **arte sequencial** porque trata de contar uma história através de sequências. Isso, que parece muito moderno, na verdade é muito antigo: a arte sequencial tem seus antecedentes mais remotos nas pinturas rupestres, nos hieróglifos egípcios e na cerâmica grega.
- Em todo caso, na maior parte da história recente, os quadrinhos foram vistos como algo infantil. Apenas na década de 1960 surgiu uma forma de expressão adulta e complexa que permitiu a abordagem de temas mais sérios.

Que temas os quadrinhos podem abordar?

Fantasia

São histórias em quadrinhos que exploram universos ficcionais e falam de seres que vão além do humano. Ultrapassam os limites da realidade e do concreto. Sua leitura pode ser caótica. Este tema tende a funcionar bem em graphic novels, pois requer tempo de desenvolvimento.

Autobiografia

Quando se trata desse tema, temos a narrativa da vida do autor, contando sua experiência de vida, trazendo a memória e a identidade do autor.

Política

Este é um tema que, embora possa ser desenvolvido narrativamente de forma densa, costuma funcionar muito bem em formatos curtos e combinados com humor. Tende a gerar muito vínculo com os leitores.

Realidade

Ajustam-se a acontecimentos reais e querem deixar uma crítica, analisar, contextualizar. Refletem uma determinada opinião do autor e geram questionamentos que podem, ao longo do tempo, ser um valioso testemunho para entender contextos sociais. Funcionam bem na forma de *graphic novel*.

Humor

Geralmente são histórias contadas em vinhetas do início ao fim e que exploram temas através de situações humorísticas. O humor tende a funcionar melhor em formatos mais curtos, pois requer uma velocidade de compreensão que sempre leva a um desfecho engraçado.



Snoopy' cria um mundo de fantasia no qual um cachorro é o protagonista.

Breve história sobre a origem dos HQs no mundo e no Brasil

Parte 1

Biblioteca: a biblioteca é um espaço de armazenamento a fim de disseminar o conhecimento adquirido pela humanidade além de propagar a cultura. Acreditem ou não, a história da biblioteca é tão antiga quanto as histórias em quadrinhos. Elas remontam tempos antigos, como por exemplo, a pré-história, especificamente no período Paleolítico Superior 40.000 a.C

Sim, parece estranho, mas por analogia considerando que a biblioteca é local/espaço de depósito de conhecimento, as paredes das cavernas ou grutas foram as primeiras bibliotecas, pois serviu de local onde foram desenhadas/esculpidas informações por pessoas que relatavam seu cotidiano, como por exemplo, caçar certos tipos de animais (bisonte e antlope), os perigos encontrados na caça, os artefatos como facas e lanças.



Os desenhos nas paredes foram as primeiras formas de comunicação entre os povos...

E, consequentemente armazenavam os conhecimentos adquiridos por eles. Segundo pesquisadores de histórias em quadrinhos, esses desenhos, muitas vezes, sequencias, revelam, rudimentarmente, os primeiros relatos do que seriam, séculos depois, as histórias em quadrinhos que conhecemos hoje.



ISSO MESMO!

Ao analisar uma imagem seguida da outra, e ao realizar a conexão entre elas forma-se uma ideia. Por exemplo, fig. 1

Fig. 1 Dois momentos do atrapalhado caipira Nhô-Quim



WILL EISNER

Segundo Eisner (2001 apud Evangelista, 2015, p. 31) os quadrinhos são considerados "como uma arte sequencial, que comunica ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço".

Em relação às principais histórias em quadrinhos trouxemos uma rápida seleção das que foram consideradas o ponto de partida de HQs no modelo que conhecemos hoje!

ANO: 1798

Autor: Thomas Rowlandson.

Nacionalidade: Inglês

Personagem: Dr. Syntax

Para saber mais:

<https://www.digitalcommonwealth.org/collections/commonwealth:1q57p691w>



ANO: 1827

Autor: Rodolphe Topffer

Nacionalidade: Suíço

Personagem: Monsieur Vieux Bois

Para saber mais: <http://lecturayocura.com/tas-aventuras-vieux-bois/>



ANO: 1848

Autor: Gaspard-Félix Tournachon.

(Nadar) fotógrafo.

Nacionalidade: Francês

Personagem: Mousieu Réac.

Para saber mais:

<https://pt.scribd.com/document/391723047/Nadar-Mousieu-Reac-1859>



ANO: 1848

Autor: Wilhelm Bush

Nacionalidade: Alemão

Personagem: Max e Moritz

Para saber mais: <https://www.dw.com/pt-br/max-e-moritz-pais-da-hist%C3%B3ria-em-quadrinhos-moderna/a-17504138>



ANO: 1867

Autor: Charles Ross e sua mulher Isabelle Émilie de

Tessier (Marie Duval) pseudônimo

Nacionalidade: Inglês

Personagem: Ally Sloper

Para saber mais: <https://allysloper.co.uk/tag/ky-mo/>



É por causa da dúvida, ele complementando com detalhes

ANO: 1869

Autor: Angelo Agostini

Nacionalidade: Italiano/naturalizado brasileiro

Personagem: Nhô-Quim

Descrição: Caipora rico, ingênuo, trapalhão e exilado na Corte pela família.

Para saber mais:

<http://www2.senado.leg.br/bdsf/item?id/521244>



O pobre está convencido de que se aproximando um polêmico sobre Nhô-Quim, mas de repente, uma personagem aparece no decorrer dos fatos e impede o mesmo. Não precisa pensar.

ANO: 1883

Autor: Angelo Agostini

Nacionalidade: Italiano/naturalizado brasileiro

Personagem: Zé Caipora

Descrição: Conhecido como José Corimbo é um homem urbano, vivendo no Rio de Janeiro do final do século XIX. Seu apelido, Zé Caipora (Caipora protege os animais e é o terror dos capangas, é uma lenda indígena, parente do cupim), deve-se às trapalhadas e aventuras marcadas pela falta de sorte que ele vive no início de sua saga.

Para saber mais:

<http://www2.senado.leg.br/bdsf/item?id/521244>

ANO: 1889

Autor: George Coulomb (Christophe)

Nacionalidade: Francês

Personagem: Famille Fenouillard

Para saber mais:

<https://www.caim.info/revue-herodote-2007-4-page-190.htm>



ANO: 1896

Autor: Richard F. Outcault

Nacionalidade: Estadunidense

Personagem: Yellow Kid/ Menino Amarelo

Nos Estados Unidos, O Menino Amarelo (1896), de Richard F. Outcault, é considerado como a primeira tira moderna por integrar texto e ilustração, utilizando o "balão". (CARDOSO, 2013).

Agora, Nhô-Quim e Zé Caipora terão a chance de serem comparados com o Menino Amarelo e outros personagens de quadrinhos famosos do repertório universal, valorizando assim as obras nacionais. As histórias de Nhô-Quim e Zé Caipora retratam com grande realismo os aspectos humanos e geográficos da nossa terra. (CARDOSO, 2013).



Arte: Rafael Lanhelas
<http://rafaellanhelas.blogspot.com/>



Quadrinhos que trazem temas históricos:

Asterix e Obelix

Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda ? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor." Essa é a introdução que aparece antes de cada aventura de Asterix, o gaulês, famoso herói das histórias em quadrinhos francesas. Nas aventuras de Asterix, os legionários romanos quase sempre aparecem apanhando dos gauleses, especialmente de Obelix, o melhor amigo de Asterix.



Fonte: GOSCINNY; UDERZO, 1985.

Turma da Mônica

Maurício de Sousa também utiliza os quadrinhos para ensinar sobre a história do Brasil e do mundo, tendo auxílio de professores e historiadores nestas criações. Ele acredita que aprender pode ser divertido, e por isso criou várias revistas especiais com temas históricos.

Os quadrinhos da Turma da Mônica já contaram histórias sobre: **Independência do Brasil, Proclamação da República, Descobrimento do Brasil, História dos Povos Indígenas, Escravidão no Brasil, Guerra de Canudos, Semana de Arte Moderna** entre outros temas.



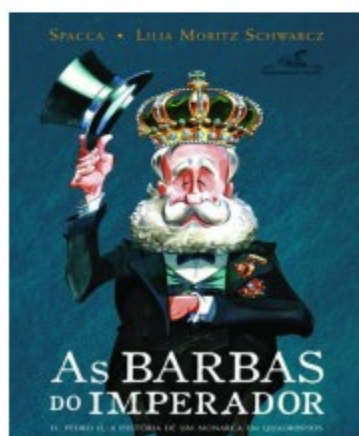
Fonte: SOUSA, 2010.

Capitão América

O Capitão América, personagem icônico da Marvel Comics, tem suas raízes na Segunda Guerra Mundial, refletindo o contexto histórico e o patriotismo americano da época. Criado por Joe Simon e Jack Kirby, ele foi concebido como um símbolo da luta contra o nazismo e um propagandista do alistamento militar.

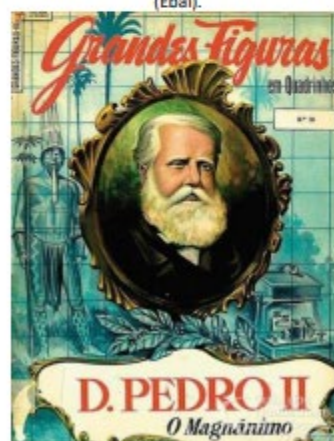


- 1- As Barbas do Imperador: D. Pedro II, a História de um Monarca em Quadrinhos, de 2013. Autoria da historiadora Lília Schwarcz e do quadrinista Spacca, publicada pela Editora Companhia das Letras.



1. "Grandes Figuras em Quadrinhos, D. Pedro II O Magnânimo", de 1959.

Autoria de Nair da Rocha Miranda, e do quadrinista Nico Rosso, pela Editora Brasil - América Limitada (Ebal).



Fonte: Print Screen das capas da primeira edição, de 2013, e da décima edição, de 1959, respectivamente.

Tirinha: Uma tirinha é um tipo de história em quadrinhos, geralmente com apenas alguns quadros (geralmente três ou quatro), que conta uma história curta e geralmente engraçada ou com uma mensagem. Elas são conhecidas por sua brevidade e capacidade de transmitir uma ideia ou sentimento de forma concisa.



Mangá: (漫画) é o termo usado no Japão para histórias em quadrinhos em geral, mas fora do Japão, geralmente se refere a histórias em quadrinhos produzidas no Japão. São conhecidas por seu estilo artístico distinto, frequentemente publicado em preto e branco, e por gêneros e formatos variados.



Histórias em quadrinhos (HQs): são uma forma de narrativa que combina texto e imagens dispostas em sequência, geralmente em quadros ou vinhetas, para contar uma história. Elas utilizam linguagem verbal e não-verbal, explorando a interação entre texto e imagem para criar uma experiência narrativa única.



Exploração do quadrinho:



Fonte: Recursos usados nas histórias em quadrinhos. UOL –página da internet

MODELOS DE BALÕES

A parte externa do balão obedece as normas de expressão, veja abaixo as mais comuns:



Balões que indicam o som das falas: onomatopeias



Fonte: O melhor da língua portuguesa. Página da internet.

Trrrrimmm Trrrrimmm	Toque de telefone
Smak	Beijo
Tic-Tac	Som de relógio
Bum!	Explosão
Sniff! Sniff	Choro
Au-au	Latido
Atchim	Espiro
Blá-Blá-Blá	Conversa fiada
Bibi	Buzina
Coff, coff!	Tosse
Fiu, fiu!	Assovio
Glub-glub!	Beber algo
Quá-quá-quá	Risadas
Zzzzzz	Dormir

ELEMENTOS BÁSICOS PARA CRIAR UMA HQ

De um modo geral, as histórias em quadrinhos costumam acompanhar a vida das pessoas desde a infância. Deste modo, suas características básicas estão de algum modo arraigadas na nossa mente. Ainda assim, muita gente simplesmente "trava" diante de uma possibilidade de fazer quadrinhos, seja numa brincadeira criativa sem compromisso, seja para realizar alguma atividade criativa na escola.

Não se preocupe tanto com isso a ponto de ficar sem ação: você verá que os princípios básicos para a produção de uma HQ são simples.

Elementos básicos, que estão presentes de uma forma ou de outra em qualquer gênero de HQ, seja infantil, adulta, graphic novel e mangás.



REQUADRO



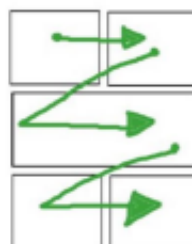
As HQs são conhecidas exatamente por esta marcante característica básica: este conjunto de linhas que delimitam o espaço de cada cena e constituem o quadrinho, esta moldura mais conhecida como requadro entre os profissionais da área. Em algumas histórias, tais linhas podem ganhar formatos diferentes, chegam a ser circulares, trêmulas ...Um formato mais anguloso ajuda na narrativa visual e deixa a leitura mais dinâmica, por exemplo. Até existem casos nas quais as linhas não existem efetivamente, o autor deixa ao leitor a tarefa de imaginá-las. É uma opção estética para a obra, implica em outros questionamentos.

CALHA



Talvez você nunca tenha parado para pensar, mas em geral existe um vão entre um quadrinho e outro. É o que chamamos de calha. Ela pode ajudar a delimitar o tempo: mais larga, indica mais tempo entre um quadro e outro; se é mais curta indica uma ação mais rápida e contínua.

NARRATIVA VISUAL



Você, como leitor de quadrinhos, usufrui disso, talvez sem saber. Há certas regras a serem seguidas na escrita, certo? Para que o processo de leitura de uma HQ aconteça naturalmente, também existem padrões a seguir na construção da narrativa visual, ou seja, a que é possibilitada por meio do desenho.

DESENHO / IMAGEM



E a desculpa clássica para alguém se recusar a tentar fazer uma história em quadrinhos: "Não sei desenhar". O que, em geral, não é bem verdade: estamos acostumados a rabiscar desde a infância, mas podemos tentar reproduzir o que vemos ou imaginamos graficamente, nem que seja por esquemas e "homens palitinho".

É básico, por exemplo: nós ocidentais escrevemos da esquerda para a direita, de cima para baixo. A diagramação dos quadrinhos e da arte nele contidos devem levar isso em conta, do contrário dá um nó na cabeça do leitor, que não sabe bem a ordem de "leitura", tanto do texto quanto das imagens. Em geral, as pessoas sabem posicionar bem os quadrinhos, mas se esquecem do conteúdo de cada um. Por exemplo, se há dois personagens em cena, em geral, quem fala primeiro deve ficar mais à esquerda, assim como seu balão. Se duas pessoas estão conversando, tente posicioná-las como seria na vida real, é só observar: elas procuram se olhar na maior parte do tempo. E se alguém aponta para uma direção, a outra pessoa da cena acaba por olhar para lá e não mais para o interlocutor

Definição do roteiro:

É a ideia geral da história, com começo, meio e fim. Deve ser planejado quadro a quadro, nesta fase as páginas são diagramadas (traçadas), as cenas descritas e os diálogos finalmente definidos.

Diálogos: Devem transmitir informação de forma clara e resumida e em sequência para compreensão e andamento da história.

Criação dos personagens:

Ao começar a fazer um HQ, ou seja, desenhar é preciso planejar uma história, ou ter uma como referência. A primeira coisa é criar um personagem e definir sua personalidade, seus aspectos físicos, suas qualidades e seus defeitos. Nessa fase, o artista deve desenhar cada um dos tipos em posições variadas e com expressões faciais bem marcadas. Treinando o seu traço o personagem mantém um padrão que o identifica.

O desenho, a arte e as cores:

O desenho deve ser feito inicialmente a lápis e as linhas de todos os elementos devem ser marcadas: personagens, cenário, balões, onomatopeias e os contornos dos quadrinhos.

O texto deverá ser feito usando a caneta esferográfica preta preferencialmente. Para manter o equilíbrio entre o texto e a imagem, planeje o desenho e o texto simultaneamente.



Introdução à Lenda: Apresentação da Lenda da Imembuí.

- Leitura e cópias da lenda
- <https://youtu.be/0sURAYcrWYy?si=5VowrjKFuXSM0nCG>
- https://youtu.be/DB-SvifTik?si=SerFd_LIVDpQDnSr



VAMOS PARA PRÁTICA!

- Personagens: debater sobre os aspectos históricos da época (roupas, moradias, aspectos geográficos da região e étnicos) e reconhecer os personagens da lenda.
- Resumir a história e criando um pequeno roteiro.
- Escolher a quantidade de quadros e como serão feitos
- Os desenhos serão organizados em uma exposição no auditório da escola, juntamente com outras lendas indígenas.

Referências

- ABREU, M.A. Reconstruindo uma história esquecida: origem expansão inicial das favelas do Rio de Janeiro. *Espaço e Debate*. N. 37, ano XIV, 1994.
- BELIERI, C.; SFORNI, Ações docentes no ensino de Filosofia no Ensino Médio. Quæstio – *Revista de Estudos em Educação*, v. 19, n.3, p. 689-710, 16 nov, 2017.
- Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22483/2177-5796.2017v19n3p689-710>; acesso em dez. 2018.
- CARDOSO, A. E. *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Calpura*: os primeiros quadrinhos brasileiros em 1860-1883, Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013. Disponível em: <http://www2.senado.gov.br/bds/bitstream/251244>. Acesso em junho de 2028.
- CLUBE QUINDIM. (Plano Semestral, 1 livro/mês, de Janeiro a Junho de 2025). Disponível em: <https://quindim.com.br/>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- Diário de Santa Maria. Artista ilustra lenda de Imembui. Youtube, 2021. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=0sURAYcWVY> acesso em ago de 2025.
- DAMATTA, R. A. O que faz o Brasil, Brasil? Rocco. Rio de Janeiro – 1986.
- EVANGELISTA, E. *Quadrinhos digitais: potencializando a leitura*. 2015. 200f. Dissertação (mestrado em Design e Expressão Gráfica) – Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/15952>. Acesso em junho de 2018.
- FERREIRINHA, I. M. N.; RAIZ, T.R. As relações de poder em Michel Foucault: reflexões teóricas. *Rev. Adm. Pública*, Rio de Janeiro, v. 44, n. 2, p. 367-383, apr 2010.
- MENDONÇA, M. J.; REIS, L. C. T. Histórias em quadrinhos: um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos. *Geo UERJ*. Rio de Janeiro, n. 27, 2025, p. 98/119. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/12347>. Acesso em jun de 2018.
- MORAES, Natália. Criação de Histórias em Quadrinhos – Guia do Minicurso. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico, 2019.
- O melhor da língua portuguesa. Página da internet. Disponível em <https://profhelencristina.blogspot.com/2016/08/onomatopoeia.html>
- QUADRINHOS GUIA PRÁTICO. *MultiRio*, 2018. Disponível em <https://multi.rio/index.php/publicacoes/23-livros/9769-quadrinhos-guia-pratico-2>, acesso em març de 2018.
- SIQUEIRA, A. B. *Mídia-educação na biblioteca*. 2015. Disponível em <https://www.scielo.br/er/a/6McM9C95x79FDYK3WNpKZd/?lang=pt&format=pdf> Acesso em out de 2018.
- SCHWARCZ, Lilia Moritz; STARLING, Heloisa M. *Brasil: Uma Biografia*. 2. ed. São Paulo: Companhia das letras, 2018.
 - _____. *As Barbas do Imperador*: D. Pedro II um Monarca nos Trópicos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
 - _____. *SPACCA. As Barbas do Imperador*: D. Pedro II, a História de um Monarca em Quadrinhos. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- Recursos usados nas histórias em quadrinhos. UOL –página da internet. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/recursos-usados-nas-historias-quadrinhos.htm>
- VILELA, Túlio. Quadrinhos e Antiguidade - O mundo antigo segundo Asterix e Obelix. Reportagem Portal UOL. Disponível em <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/quadrinhos-e-antiguidade-o-mundo-antigo-segundo-asterix-e-obelix.htm?cmpid=copiaecola> Acesso em ago de 2025.