



INTERNATIONAL  
INTEGRALIZE  
SCIENTIFIC

ed.41

NOVEMBRO

2024





INTERNATIONAL  
INTEGRALIZE  
SCIENTIFIC

**ed.41**

NOVEMBRO

2024



**INTERNATIONAL  
INTEGRALIZE  
SCIENTIFIC**



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

Biblioteca da EDITORA INTEGRALIZE, (SC) Brasil

International Integralize Scientific. 41ª ed. Novembro/2024. Florianópolis - SC

Periodicidade Mensal

Texto predominantemente em português, parcialmente em inglês e espanhol

ISSN/2675-5203

1 - Ciências da Administração

2 - Ciências Biológicas

3 - Ciências da Saúde

7 - Linguística, Letras e Arte

8 – Ciências Jurídicas

4 - Ciências Exatas e da Terra

5 - Ciências Humanas/ Educação

6 - Ciências Sociais Aplicadas

9 – Tecnologia

10 – Ciências da Religião /Teologia





**INTERNATIONAL  
INTEGRALIZE  
SCIENTIFIC**

**Dados Internacionais de  
Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca da Editora Integralize - SC – Brasil**

Revista Científica da EDITORA INTEGRALIZE- 41ª ed. Novembro/2024  
Florianópolis-SC

**PERIODICIDADE MENSAL**

Texto predominantemente em Português,  
parcialmente em inglês e espanhol.  
ISSN/2675-5203

1. Ciências da Administração
2. Ciências Biológicas
3. Ciências da Saúde
4. Ciências Exatas e da Terra
5. Ciências Humanas / Educação
6. Ciências Sociais Aplicadas
7. Ciências Jurídicas
8. Linguística, Letras e Arte
9. Tecnologia
10. Ciências da Religião / Teologia





**INTERNATIONAL  
INTEGRALIZE  
SCIENTIFIC**



## EXPEDIENTE

### INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC

ISSN/2675-5203

É uma publicação mensal, editada pela  
EDITORA NTEGRALIZE | Florianópolis - SC

Florianópolis-SC

Rodovia SC 401, Bairro Saco Grande, CEP 88032-005.

**Contato: (48) 99175-3510**

**<https://www.integralize.online>**

#### **Diretor Geral**

Luan Trindade

#### **Diretor Financeiro**

Bruno Garcia Gonçalves

#### **Diretora Administrativa**

Vanessa Sales

#### **Diagramação**

Balbino Júnior

#### **Conselho Editorial**

Marcos Ferreira

#### **Editora-Chefe**

Prof. PhD Vanessa Sales

#### **Editores**

Prof. PhD Hélio Sales Rios

Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva

Prof. Dr. Francisco Rogério Gomes da Silva

Prof. Dr. Fábio Terra Gomes Júnior

Prof. Dr. Daniel Laiber Bonadiman

#### **Técnica Editorial**

Rayane Souza

#### **Auxiliar Técnica**

Rayane Rodrigues

#### **Editores Auxiliares**

Reviane Francy Silva da Silveira

James Melo de Sousa

Priscila de Fátima Lima Schio

Lucas Teotônio Vieira

Permitida a reprodução de pequenas partes dos artigos, desde que citada a fonte.





**INTERNATIONAL  
INTEGRALIZE  
SCIENTIFIC**



**INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC  
ISSN / 2675-5203**

É uma publicação mensal editada pela  
EDITORA INTEGRALIZE.  
Florianópolis – SC  
Rodovia SC 401, 4150, bairro Saco Grande, CEP 88032-005  
Contato (48) 4042 1042  
<https://www.integralize.online/acervodigital>

**EDITORA-CHEFE**

Dra. Vanessa Sales

Os conceitos emitidos nos artigos são de  
responsabilidade exclusiva de seus Autores.





INTERNATIONAL  
**INTEGRALIZE**  
SCIENTIFIC

# LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTE

LINGUISTICS,  
LETTERS AND ART



INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC ISSN/2675-520

**ed.41**  
NOVEMBRO  
2024

**LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTE**

**CORES DA MENTE: O PAPEL DA ARTE NA CONSTRUÇÃO DA EXPRESSÃO CRIATIVA EM ESTUDANTES DE ENSINO MÉDIO.....08**

**Autor:** Priscila Martins Diniz

**Contato:** priscilla.mdiniz@gmail.com

**Orientador:** Prof. Dr. Paulo Roberto Tavares

**COLORS OF THE MIND: THE ROLE OF THE ARTS IN THE SOCIO-EMOTIONAL DEVELOPMENT OF HIGH SCHOOL STUDENTS**

**COLORES DE LA MENTE: EL PAPEL DEL ARTE EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA**

## **CORES DA MENTE: O PAPEL DA ARTE NA CONSTRUÇÃO DA EXPRESSÃO CRIATIVA EM ESTUDANTES DE ENSINO MÉDIO**

**COLORS OF THE MIND: THE ROLE OF THE ARTS IN THE SOCIO-EMOTIONAL DEVELOPMENT OF HIGH SCHOOL STUDENTS**

**COLORES DE LA MENTE: EL PAPEL DEL ARTE EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA EXPRESIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA**

Priscila Martins Diniz

priscilla.mdiniz@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/6054207473454160>

DINIZ, Priscila Martins. **Cores da mente: o papel da arte na construção da expressão criativa em estudantes de ensino médio.** Revista Internacional Integralize Scientific, Ed. n.41, p. 08 – 22, Novembro/2024. ISSN/2675 – 5203

**Orientador:** Prof. Dr. Paulo Roberto Tavares - <https://lattes.cnpq.br/8011557620379266>

### **RESUMO**

O campo das artes é vasto e permeia diversas atividades humanas, desde escolhas cotidianas, como as roupas que vestimos, os penteados, as cores que nos representam, a seleção das músicas que ouvimos, dentre outras inúmeras escolhas. Essas decisões, muitas vezes de caráter estético, compõem o processo de desenvolvimento da individualidade, sensibilidade estética e criatividade em cada ser humano. Este artigo tem como objetivo discutir como desenvolve-se esse processo à luz de teóricos que abordam o desenvolvimento humano nos aspectos psicossociais e na construção de competências criativas. Como metodologia para esse estudo foi escolhida a abordagem qualitativa por meio de pesquisa bibliográfica de fundamentação teórica no campo da estética, da arte com foco específico na percepção das cores e no desenvolvimento do processo criativo. A arte através de suas linguagens apresenta inúmeras possibilidades para estimular a expressão pessoal, o pensamento crítico e criativo, além da construção de novas perspectivas na resolução de problemas. O ensino de arte nas escolas oferece um ambiente propício para que jovens possam explorar sua individualidade e criatividade, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades importantes para sua formação integral contribuindo para a construção de uma mentalidade inovadora e aberta ao novo, essencial para a adaptação às demandas da vida adulta e para a resolução criativa de problemas. Esse processo também contribui para a formação do senso crítico, permitindo que os estudantes façam julgamentos mais refinados sobre a qualidade artística e cultural ao seu redor, valorizando a diversidade de expressões estéticas presentes em diferentes contextos. Nesse contexto, a arte assume um papel fundamental, atuando como um meio de expressão e manifestação pessoal, ao mesmo tempo em que organiza as relações dos indivíduos com o espaço, o tempo e o mundo ao seu redor.

**Palavras-chave:** Criatividade. Processo Criativo. Cores. Sensibilidade Estética.

### **SUMMARY**

The field of the arts is vast and permeates various human activities, from everyday choices such as the clothes we wear, our hairstyles, the colors that represent us, the selection of music we listen to, among countless other choices. These decisions, often of an aesthetic nature, make up the process of developing individuality, aesthetic sensitivity and creativity in each human being. The aim of this article is to discuss how this process develops in the light of theorists who approach human development in terms of psychosocial aspects and the construction of creative skills. A qualitative approach was chosen as the methodology for this study by means of bibliographical research on theoretical foundations in the field of aesthetics, art with a specific focus on the perception of colors and the development of the creative process. Through its languages, art offers countless possibilities to stimulate personal expression, critical and creative thinking, as well as the construction of new perspectives in problem-solving. Teaching art in schools provides a favorable environment for young people to explore their individuality and creativity, while at the same time developing skills that are important for their integral formation, contributing to the construction of an innovative mentality that is open to the new, essential for adapting to the demands of adult life and for creative problem-solving. This process also contributes to the formation of a critical sense, allowing students to make more refined judgments about the artistic and cultural quality around them, valuing the diversity of aesthetic expressions present in different contexts. In this context, art plays a fundamental role, acting as a means of personal expression and manifestation, while at the same time organizing individuals' relationships with space, time and the world around them.

**Keywords:** Creativity. Creative process. Colors. Aesthetic Sensitivity.

## RESUMEN

El campo de las artes es vasto e impregna diversas actividades humanas, desde las elecciones cotidianas como la ropa que llevamos, nuestros peinados, los colores que nos representan, la selección de música que escuchamos, entre otras innumerables elecciones. Estas decisiones, a menudo de carácter estético, conforman el proceso de desarrollo de la individualidad, la sensibilidad estética y la creatividad de cada ser humano. El objetivo de este artículo es discutir cómo se desarrolla este proceso a la luz de los teóricos que abordan el desarrollo humano en términos de aspectos psicosociales y de construcción de competencias creativas. Se eligió un enfoque cualitativo como metodología para este estudio, utilizando la investigación bibliográfica con fundamentos teóricos en el campo de la estética, el arte con un enfoque específico en la percepción del color y el desarrollo del proceso creativo. A través de sus lenguajes, el arte ofrece innumerables posibilidades para estimular la expresión personal, el pensamiento crítico y creativo, así como la construcción de nuevas perspectivas en la resolución de problemas. La enseñanza del arte en las escuelas proporciona un ambiente favorable para que los jóvenes exploren su individualidad y creatividad, al mismo tiempo que desarrollan habilidades importantes para su formación integral, contribuyendo a la construcción de una mentalidad innovadora y abierta a lo nuevo, esencial para adaptarse a las exigencias de la vida adulta y para la resolución creativa de problemas. Este proceso también contribuye a la formación del sentido crítico, permitiendo a los alumnos emitir juicios más refinados sobre la calidad artística y cultural de su entorno, valorando la diversidad de expresiones estéticas presentes en diferentes contextos. En este contexto, el arte desempeña un papel fundamental, actuando como medio de expresión y manifestación personal, al tiempo que organiza las relaciones de los individuos con el espacio, el tiempo y el mundo que les rodea.

**Palabras clave:** Creatividad. Proceso creativo. Colores. Sensibilidad estética.

## ARTE COMO DESENVOLVIMENTO DA SENSIBILIDADE ESTÉTICA

A arte é uma atividade que caracteriza o ser humano. A atitude de encantamento ou fruição que qualifica a emoção produzida pela arte só foi verificada nos seres humanos, já que ainda não foi possível identificar nos animais algum tipo de alegria ou emoção resultante apenas da contemplação de uma paisagem, da observação de um objeto ou imagem ou da audição de um som especial.

A sensibilidade estética está relacionada em aprender a avaliar a paisagem do mundo que se vive. Conforme aponta Costa(2004 p.11) essa habilidade de avaliar a paisagem do mundo vem desde os tempos mais remotos, em que se foi trocando a paisagem natural por um cenário criado pelo ser humano, em que circulam pessoas, produtos, informações e principalmente imagens. Um dos propósitos do desenvolvimento humano é deixar de ser apenas observador passivo e tornar-se espectador crítico e participante na composição dessa paisagem.

O meio social e cultural influencia fortemente na percepção das manifestações artísticas e se entrelaçam no desenvolvimento da sensibilidade artística. Para o sujeito quanto mais distante uma obra estiver de sua cultura e de seu cotidiano, mais informações serão necessárias para se compreender o sentido e o significado proposto pelo artista.

De tal forma, o campo das artes é abrangente e percorre o espaço das mais diversas atividades humanas, indo de uma simples escolha cotidianas das roupas que se vai vestir, penteados, a cor que nos identifica, a música que escolhemos ouvir, ou seja, de muitas decisões de caráter estético são feitas as mais simples escolhas. Essas decisões fazem parte do processo de desenvolvimento da individualidade e identidade de cada ser humano, é nessa organização e nas relações estabelecidas com o espaço, o tempo e o mundo que a arte desempenha um papel essencial, sendo meio de manifestação e expressão dos indivíduos.

A arte tem representado, desde a Pré-História, uma atividade fundamental do ser humano. Atividade que, ao produzir objetos e suscitar certos estados psíquicos no receptor, não esgota absolutamente o seu sentido nessas operações. Estas decorrem de um processo totalizante, que as condiciona: o que nos leva a sondar o ser da arte enquanto modo específico de os homens entrarem em relação com o universo e consigo mesmos(BOSI, 2001 p.08).

Desenvolver algumas habilidades como a sensibilidade em relação às cores, aos sons e as imagens e a capacidade de nos expressarmos através dessas linguagens podem potencializar a criatividade não só para o fazer artístico, mas também para a resolução de problemas nas mais diversas áreas da vida. Nesse sentido, de acordo com Costa(2004 p .13) o ensino de artes pode estar presente nas diferentes disciplinas e práticas pedagógicas para o desenvolvimento de habilidades não só cognitivas, mas também socioemocionais.

Aprender e ensinar arte é um processo vivo que se desenvolve no encontro com teorias, produções artísticas e vivências culturais. Não se trata de apenas explicar sobre arte ou apresentar certezas, mas abrir espaço para conversar, trocar ideias e experiências(FERRARI, 2012 p.20).

Segundo Deleuze e Gattari(1995), os saberes são construídos na vivência cotidiana, que nos permitem em dado momento tomar consciência desses saberes, quando nos deparamos com algo que nos toca. Ideias não são dadas, são criadas e recriadas. A fim de ilustrar seus pensamentos, pegaram de empréstimo da botânica o termo Rizoma para construir uma analogia com a construção do pensamento humano(1995, p.17). Esse conceito descreve um modo de pensar que é não-linear e interconectado, rejeitando a estrutura hierárquica tradicional e explorando uma lógica de múltiplas conexões.

Rizomas são plantas cujo caules crescem em linhas horizontais e em várias direções, em formas irregulares que se entrelaçam, bifurcam, ramificam para onde a terra estiver nutrida. Desenvolvem-se criando ramificações, assim Deleuze e Gattari (1995) compreendem o pensamento humano movente, construído em redes e tendo como essência a multiplicidade e expansão de ideias que se alastram por campos conceituais.

O homem é devolvido ao rizoma material e imaterial que o constitui,(...) elaborar um material de pensamento capaz de captar a multiplicidade e a complexidade do real, substituindo a analogia de proporção por uma analogia de interconexão. Deleuze e Gattari, (1995 p. 17)

Trata-se de uma estrutura de pensamento rizomática, que se desenvolve de forma não-linear, impulsionada pela inteligência e pela afetividade, pelos encontros e desejos que atravessam o ser humano. Esse pensamento não segue um caminho pré-estabelecido, mas cria conexões múltiplas entre saberes e ideias, refletindo a vida em seu fluxo constante de intensidades e variações, onde potências e limitações se entrelaçam em um processo contínuo de transformação e devir.

Esse processo reflete o desenvolvimento humano, em que dia após dia somos impactados por diferentes experiências, entretanto, apenas algumas são marcantes, geralmente pela intensidade de emoções provocadas. Uma parte notável dessas experiências significativas vividas pelos seres humanos se dá no campo da arte, assim podemos classificá-las como experiências estéticas.

Ao vivenciar essas experiências entramos no campo do sensível, sendo esse estado conhecido por Estesia, palavra irmã da estética, tem sua origem no termo grego Aísthesis, que constitui a ideia de estar aberto a sentir, disponível ao sentimento do belo.(FERREIRA, 2012 p.41)

O desenvolvimento da sensibilidade estética é o processo pelo qual o indivíduo aprimora sua capacidade de perceber, interpretar e apreciar formas, cores, texturas, sons e outros elementos sensoriais que compõem uma experiência estética. A estética, segundo o filósofo Immanuel Kant em sua obra *Crítica da Faculdade do Juízo* (1790), refere-se ao campo da filosofia que estuda o belo e as condições da percepção sensível. Kant argumenta que a experiência estética envolve um julgamento desinteressado, ou seja, o prazer ou a admiração que sentimos por algo belo não é motivado por necessidades práticas ou desejos, mas sim por uma contemplação livre e subjetiva.

Segundo Santos(2010), a estratégia seguida por Kant, no tratamento das questões estéticas, não visa propor uma filosofia do belo ou uma teoria das belas artes, nem fornecer uma descrição das obras de arte e das suas qualidades estéticas. O que ele faz é verdadeiramente o que se poderia chamar uma abordagem fenomenológica, dada sob a forma de uma análise da experiência estética do juízo estético ou juízo de gosto - no intuito de captar, interpretar e compreender o que nela está envolvido. Esse tipo de abordagem é o que Kant designa por “crítica” e, por isso, a meditação kantiana sobre os problemas estéticos dá-se como uma “Crítica do juízo estético”.

Experiência estética é, assim, um acontecimento no fluxo da vida. O acender dessas experiências pode acontecer por meio de encontros com as coisas mais simples até os contextos mais complexos(FERREIRA, 2012). A arte nos proporciona essa experiência através de suas diversas linguagens, no encontro com poesias, desenhos, pinturas, esculturas, sons, dança, apresentações teatrais, instalações, arte urbana, etc., somos impactados pela experiência estética, e esse impacto pode ser potencializado a partir do conhecimento e contato com a arte. Essa é uma habilidade a ser desenvolvida em todos nós: a sensibilidade estética. Esse processo de prestar atenção no mundo, estar no mundo e vivenciá-lo de forma sensível pode ser concretizar através do ensino de arte. Assim é a que a arte tem por natureza o germe da provocação, que pode desencadear a percepção sensível da experiência e que torna repleta de múltiplos significados. É um acontecimento.(FERREIRA, 2012).

No contexto educacional, o desenvolvimento da sensibilidade estética é fundamental para que os alunos possam não só apreciar as artes e a natureza, mas também se tornem mais conscientes do impacto que o ambiente sensorial tem sobre suas emoções e pensamentos. Esse processo também contribui para a formação do senso crítico, permitindo que os estudantes façam julgamentos mais refinados sobre a qualidade artística e cultural ao seu redor, valorizando a diversidade de expressões estéticas presentes em diferentes contextos.

## **DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO CRIATIVO**

O desenvolvimento do processo criativo em crianças e adolescentes é um aspecto fundamental para a formação de habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Durante a infância, a criatividade surge de maneira natural, por meio de brincadeiras, experimentações e da exploração do mundo ao seu redor. Nesse estágio, a imaginação é uma ferramenta poderosa,

permitindo que a criança crie narrativas, construa mundos fictícios e solucione problemas de maneira intuitiva e lúdica. À medida que as crianças crescem e se tornam adolescentes, o processo criativo torna-se mais complexo, influenciado por fatores sociais, culturais e emocionais.

Nesse período, a criatividade se expande por meio de atividades artísticas mais estruturadas, como a música, o teatro, a escrita e as artes visuais, que proporcionam um espaço seguro para a expressão de emoções e a elaboração de questões identitárias. Além disso, o desenvolvimento da criatividade em adolescentes é potencializado pelo estímulo ao pensamento crítico e à capacidade de fazer conexões entre diferentes áreas do conhecimento. Esse processo, quando incentivado em ambientes educativos e familiares, contribui para a construção de uma mentalidade inovadora e aberta ao novo, essencial para a adaptação às demandas da vida adulta e para a resolução criativa de problemas.

As atividades artísticas desafiam os estudantes a observar o mundo sob diferentes ângulos, questionar a realidade e criar novas interpretações sobre o que percebem. Ao serem incentivados a experimentar novas técnicas, estilos e formas de expressão, os jovens são levados a superar a mera reprodução de modelos estabelecidos, desenvolvendo uma mentalidade aberta à inovação. Esse processo de questionamento e criação fortalece habilidades de resolução de problemas, que são valiosas não só para o contexto artístico, mas para todas as áreas do conhecimento.

Atualmente, uma das competências mais solicitadas no mercado de trabalho é a criatividade, desde que empresas da área da tecnologia como Google e Microsoft viraram notícia por inovarem o ambiente de trabalho com uma proposta diferenciada no trato com seus colaboradores, como o uso de jogos e salas de desconpressão durante a jornada de trabalho, com o objetivo de fomentar o processo criativo dos colaboradores, notou-se uma forte valorização dessa competência no mercado de trabalho em geral.

Sob esse ponto de vista, o ensino de arte é potencialmente formador de mentes criativas tanto nas escolas como fora delas. A concepção de uma educação voltada para a aquisição de competências criativas vem trilhando vários caminhos no Brasil e no mundo. Pesquisas nessa área despontam e uma expoente desse processo é Ana Mae Barbosa (2008), autora da metodologia que propõe a abordagem triangular no ensino de artes por meio da ênfase em três campos conceituais que são o ler, fazer e contextualizar. Em que ler se dá no sentido de leitura de mundo (imagens), fazer no realizar artístico, na experimentação do fazer, tudo isso num processo contextualizado no campo da arte.

No desenvolvimento do processo criativo em adolescentes, essa abordagem proporciona uma aprendizagem significativa, pois combina a compreensão teórica da arte com a prática e a interpretação crítica. Ao estimular os alunos a explorar a história e o contexto das obras, a Abordagem Triangular incentiva uma reflexão mais profunda sobre o papel da arte na sociedade. Simultaneamente, a leitura de mundo e imagem desenvolve o pensamento crítico e a sensibilidade estética, enquanto o fazer artístico permite que os estudantes experimentem e expressem suas ideias de forma criativa.

Essa metodologia é especialmente eficaz no ensino médio, pois engaja os adolescentes em processos criativos ao mesmo tempo que os conecta a um repertório cultural amplo, promovendo uma integração entre teoria, crítica e prática. Segundo Barbosa (2008) os debates se ampliam diante de estudos sobre o ensino de arte por meio de uma concepção

contemporânea, com discussão da multiculturalidade, enfatiza a importância de reconhecer e valorizar a diversidade cultural como um elemento central no ensino da arte. Para ela, o currículo escolar deve refletir essa pluralidade, permitindo que os alunos tenham contato com diferentes culturas e expressões artísticas, promovendo o respeito e a compreensão das variadas identidades e formas de ver o mundo. A arte-educação multicultural é uma prática que visa à inclusão e à representação de culturas diversas no espaço educacional, abrindo-se à riqueza e à complexidade das manifestações artísticas, especialmente daquelas tradicionalmente marginalizadas. (BARBOSA, 1991)

Nesse sentido, sua abordagem busca não apenas ensinar arte, mas também formar cidadãos críticos, capazes de dialogar com as múltiplas culturas que compõem a sociedade contemporânea.

No desenvolvimento do processo criativo é possível perceber a integração de várias áreas do saber numa inter-relação de múltiplas ideias e conceitos em níveis pluri, inter, multi e transdisciplinares. Em que os conhecimentos de diversas disciplinas corroboram para que os indivíduos possam explorar o extenso campo da criatividade.

Para esse artigo foram elencados alguns campos de estudo como a Cultura Maker e o Design Thinking como proposição de metodologias para o desenvolvimento do processo criativo em jovens estudantes do ensino médio.

## **CULTURA MAKER**

Uma etapa importante do processo criativo é a prática, não se pode negar que em todos os processos de aprendizagem criativa existe o fazer, já que colocar em prática de alguma forma o que se aprende é essencial e valida as diversas possibilidades educacionais. Segundo Barbosa(2008) em sua abordagem triangular, aponta o fazer artístico, valorizando a criação prática como parte fundamental do ensino da arte,

Dentre essas possibilidades identifica-se o Movimento Maker, também conhecido como Cultura Maker, que traz em sua essência o exercitar, apoiando-se na prática do executar. Enquadra-se no contexto do desenvolvimento da autonomia e criatividade do indivíduo, além de explorar o trabalho em equipe, postura empreendedora e de inovação(DINIZ & COSTA, 2022).

Antes chamado de DIY, ou “Do it yourself”, atualmente a cultura maker é uma evolução da prática antiga de aprender a fazer pelas próprias mãos. Muito associada às áreas de construção e marcenaria, o universo maker pode se expandir para muito além dessas fronteiras.

Segundo Costa & Diniz(2022) são denominados “makers” todo aquele que constrói dispositivos e equipamentos diversos, que solucionem um problema ou simplesmente satisfaçam um gosto pessoal, ou ainda, para se obter algo que não poderia ou não queira comprar, seja qual for o motivo. Sob este contexto, tornar-se maker é desenvolver o aprendizado baseado em projetos, tornar-se curioso e, a partir de uma situação-problema, desenvolve-se o passo a passo de tudo o que for preciso para atingir os objetivos definidos por aquele projeto.

No contexto da sala de aula, a palavra maker pode ser mais uma definição para a metodologia de aprendizagem baseada em problemas, ou aprendizagem baseada em projetos. Podendo se transformar em uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem, que incorpora

novas tecnologias, inovação, empreendedorismo e técnicas das diversas áreas do conhecimento(COSTA & DINIZ, 2022).

O fazer artístico na Abordagem Triangular de Barbosa (2008), que valoriza a criação prática como parte fundamental do ensino da arte, conecta-se de maneira direta com o conceito de cultura maker, que incentiva o "aprender fazendo". Ambas as abordagens promovem a experimentação, a autonomia criativa e o envolvimento ativo do aluno no processo de produção

Ao colocar as ideias em prática os alunos têm a oportunidade de externalizar suas experiências de vida, refletindo sobre si mesmos e sobre o mundo ao seu redor. Esse processo de auto expressão ajuda a fortalecer a autoestima e a autoconfiança, elementos essenciais para o desenvolvimento criativo.

Através da arte, os alunos aprendem que o processo criativo pode ser potencializado quando diferentes vozes e talentos se unem para criar algo novo. Projetos artísticos coletivos, como apresentações teatrais, grupos de música ou criação de murais, permitem que os adolescentes aprendam a trabalhar em conjunto, respeitando as ideias dos colegas e integrando diferentes perspectivas. Esse tipo de dinâmica estimula a empatia, a comunicação e a capacidade de lidar com a diversidade de opiniões, habilidades fundamentais para a convivência social e o ambiente escolar.

Enquanto o fazer artístico na Abordagem Triangular estimula o estudante a criar a partir de referências teóricas e críticas, a cultura maker amplia essa prática para um contexto mais tecnológico e colaborativo, utilizando ferramentas digitais e materiais inovadores para concretizar ideias. Um aspecto importante do processo criativo desenvolvido através da arte é a sua capacidade de estabelecer conexões com outras áreas do conhecimento. Projetos que integram arte e outras disciplinas podem enriquecer o aprendizado dos adolescentes, oferecendo novas perspectivas e formas de pensar.

O diálogo entre essas perspectivas promove uma educação mais prática e criativa, na qual os alunos não apenas aprendem sobre arte e tecnologia, mas também se tornam agentes criadores de sua própria cultura visual e tecnológica.

Nesse sentido, a arte digital vem ocupando grande espaço no processo criativo dos jovens. Com o avanço dos recursos digitais e o fácil acesso a softwares de edição, ilustração e modelagem 3D, os estudantes têm à disposição um conjunto de ferramentas que transformam a maneira como se expressam e desenvolvem suas habilidades artísticas.

Cada vez mais cedo, percebe-se o uso da tecnologia na alfabetização visual das crianças. Em conjunto com disciplinas que envolvem tecnologia são estimulados para a criação com as ferramentas digitais, que percorrem desde o uso de ferramentas básicas de edição em programas popularizados de edição de texto ou criação de slides, até o uso de ferramentas online disponíveis para a criação de desenhos e imagens.

A arte digital permite um alto grau de experimentação e oferece possibilidades ilimitadas de criação, como a manipulação instantânea de formas, cores e texturas sem as limitações dos materiais físicos. Isso gera um ambiente onde os jovens podem explorar estilos visuais, técnicas e efeitos que refletem a cultura que se identificam e vivenciam.

Nas disciplinas que envolvem tecnologia, como design, programação de jogos e mídia digital, robótica, dentre outras, a arte digital não apenas complementa o aprendizado técnico, mas também amplia o leque de possibilidades criativas. As ferramentas digitais facilitam a produção de trabalhos audiovisuais, animações, jogos e projetos de realidade aumentada,

permitindo que os estudantes transformem suas ideias em projetos visuais concretos e interativos.

Esse processo fortalece a capacidade dos alunos de pensar de forma interdisciplinar e colaborativa. Além disso, as possibilidades do compartilhamento de suas criações de forma digital e online, permite que os jovens ampliem sua rede de contatos e possam trocar experiências com outros criadores, formando uma rede de aprendizagem colaborativa que incentiva o desenvolvimento contínuo e o aperfeiçoamento de técnicas e processos criativos.

Assim, a arte, também em seu formato digital torna-se uma ponte entre o conhecimento formal e a criatividade, possibilitando uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

## DESIGN THINKING

A arte é um campo vasto de estudos e como tal seu ensino pode explorar essa amplitude. Nesse sentido algumas metodologias vêm se destacando tanto no ensino, como em seu uso no campo profissional, dentre elas se destaca uma proposta com foco no processo criativo, o Design Thinking, que segundo(BROWN, 2010 apud STUMM & WAGNER, 2019) é uma abordagem inovadora para a solução de problemas complexos que coloca as necessidades das pessoas no centro do processo de criação.

Originado no campo do design, pode ser chamado de Pensamento no design, é um método que busca compreender profundamente os desafios enfrentados pelos usuários, utilizando a empatia, a criatividade e a colaboração para desenvolver soluções que sejam viáveis, desejáveis e funcionais(STUMM e WAGNER, 2019).

É uma abordagem estruturada para gerar e aprimorar ideias, que vai desde identificar um desafio, até encontrar e construir uma solução. Problemas são como oportunidades disfarçadas para o design. Várias habilidades são utilizadas nesse processo, tais como: ser intuitivo, acolher as inspirações, curiosidade, capacidade de investigação, interpretar o que se observa, comunicação aberta como foco em falar e ouvir o outro, definir prioridades, estar aberto à experimentação, abertura para mudança, pensar de forma expansiva, dentre muitas outras.

Como característica pode-se apontar a centralidade no ser humano, buscando um profundo entendimento das necessidades das pessoas para as quais se direciona o projeto a ser desenvolvido. A colaboração, visto que o trabalho em equipe proporciona várias mentes juntas focadas na solução de um problema, tendo como um centro a ideia de que se pode ocasionar mudanças, mesmo para problemas complexos, trata-se de uma vertente positiva de perspectiva de solução de desafios. Somando-se a isso vem a proposta de experimentar, visto a possibilidade de errar. Esse processo é intencional para se chegar em algo novo, com a ideia de transformar desafios em oportunidade e em soluções criativas, como base de desenvolvimento de processos criativos.

Quadro 1 – Características do design thinking

CARACTERÍSTICAS DO DESIGN THINKING	
Centro no ser humano Empatia	buscando um profundo entendimento das necessidades das pessoas para as quais se direciona o projeto a ser desenvolvido
Colaboração Múltiplas perspectivas	o trabalho em equipe proporciona várias mentes juntas focadas na solução de um problema,

Otimismo Crença na Mudança	tendo como um centro a ideia de que pode-se ocasionar mudanças, mesmo para problemas complexos, trata-se de uma vertente positiva de perspectiva de solução de desafios. Acreditar que se pode fazer a diferença.
Criatividade	Confiança nas habilidades criativas para transformar desafios complexos em oportunidades. Ser curioso, buscando novas formas de pensar e novos pontos de vista.
Experimentação	Liberdade de errar e aprender com os próprios erros, é um processo contínuo de prática, feedback e aprimoramento
<b>ETAPAS DO DESIGN THINKING</b>	
Descoberta	Existe um desafio, como posso abordá-lo. Qual é o problema específico e intencional a ser resolvido. É o propósito para o qual se irá trabalhar. Passos: Entender o desafio, preparar pesquisa, reunir inspirações
Interpretação	Encontrou o desafio, como posso interpretá-lo. Colete pensamentos. Mergulhe no contexto. Procure inspiração em ambientes similares. Passos: conte histórias, procure significados, estruture oportunidades
Ideação	Existe uma oportunidade, como posso criar. É a geração de várias ideias, seguida de seleção das mais promissoras, lista obstáculos, pense em novas soluções para os obstáculos encontrados. Documente o processo Passos: gere ideias, expanda ideias e refine ideias
Experimentação	Surge uma ideia, como posso concretizá-la. Significa tornar as ideias tangíveis. Organize um plano de ação. Estabeleça combinados. Passos: faça protótipos, obtenha feedbacks para refinar a ideia.
Evolução	Criou-se algo, como posso aperfeiçoá-lo. Defina o que é o sucesso do projeto. Selecione os indicadores de sucesso. Promova a ideia. Envolve outras pessoas, construa parcerias e uma comunidade. Passos: acompanhe o aprendizado, avance.

Fonte: Adaptado da Versão em Português: Instituto Educadigital. Texto original completo está disponível em <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

Nesse sentido, a abordagem proposta no Design Thinking se relaciona diretamente com desenvolvimento do processo criativo em alunos adolescentes do ensino médio, especialmente através da arte, ao fornecer uma abordagem centrada no ser humano que estimula a empatia, a colaboração e a prototipagem de ideias. Essa metodologia incentiva os estudantes a mergulharem profundamente na compreensão dos problemas e das necessidades, permitindo que eles explorem soluções inovadoras por meio de processos interativos de criação e experimentação.

Assim, há a oportunidade de se desvencilhar do pensamento linear, provocando o aluno a sair da sua zona de conforto, aprimorando a sua capacidade de trabalhar em equipe e a se colocar no lugar do outro. É o momento em que se propicia a geração de insights para a solução de situações ou problemas. (Stumm & Wagner, 2019)

No contexto escolar, o Design Thinking pode ser utilizado em projetos artísticos que demandam uma visão holística e colaborativa, onde os alunos são incentivados a desenvolver protótipos visuais e performáticos, testar suas ideias e aprimorá-las com base no feedback dos colegas. Isso não apenas amplia o repertório criativo dos estudantes, mas também fortalece suas habilidades de resolução de problemas de forma criativa e adaptável, preparando-os para enfrentar desafios de maneira mais dinâmica e aberta a novas perspectivas.

## CULTURA MAKER

Uma etapa importante do processo criativo é a prática, não se pode negar que em todos os processos de aprendizagem criativa existe o fazer, já que colocar em prática de alguma forma o que se aprende é essencial e valida as diversas possibilidades educacionais. Segundo Barbosa(2008) em sua abordagem triangular, aponta o fazer artístico, valorizando a criação prática como parte fundamental do ensino da arte,

Dentre essas possibilidades identifica-se o Movimento Maker, também conhecido como Cultura Maker, que traz em sua essência o exercitar, apoiando-se na prática do executar. Enquadra-se no contexto do desenvolvimento da autonomia e criatividade do indivíduo, além de explorar o trabalho em equipe, postura empreendedora e de inovação.(DINIZ & COSTA, 2022).

Antes chamado de DIY, ou “Do it yourself”, atualmente a cultura maker é uma evolução da prática antiga de aprender a fazer pelas próprias mãos. Muito associada às áreas de construção e marcenaria, o universo maker pode se expandir para muito além dessas fronteiras.

Segundo Costa & Diniz(2022) são denominados “makers” todo aquele que constrói dispositivos e equipamentos diversos, que solucionem um problema ou simplesmente satisfaçam um gosto pessoal, ou ainda, para se obter algo que não poderia ou não queira comprar, seja qual for o motivo. Sob este contexto, tornar-se maker é desenvolver o aprendizado baseado em projetos, tornar-se curioso e, a partir de uma situação-problema, desenvolve-se o passo a passo de tudo o que for preciso para atingir os objetivos definidos por aquele projeto.

No contexto da sala de aula, a palavra maker pode ser mais uma definição para a metodologia de aprendizagem baseada em problemas, ou aprendizagem baseada em projetos. Podendo se transformar em uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem, que incorpora novas tecnologias, inovação, empreendedorismo e técnicas das diversas áreas do conhecimento(COSTA & DINIZ, 2022).

O fazer artístico na Abordagem Triangular de Barbosa(2008), que valoriza a criação prática como parte fundamental do ensino da arte, conecta-se de maneira direta com o conceito de cultura maker, que incentiva o "aprender fazendo". Ambas as abordagens promovem a experimentação, a autonomia criativa e o envolvimento ativo do aluno no processo de produção

Ao colocar as ideias em prática os alunos têm a oportunidade de externalizar suas experiências de vida, refletindo sobre si mesmos e sobre o mundo ao seu redor. Esse processo de auto expressão ajuda a fortalecer a autoestima e a autoconfiança, elementos essenciais para o desenvolvimento criativo.

Através da arte, os alunos aprendem que o processo criativo pode ser potencializado quando diferentes vozes e talentos se unem para criar algo novo. Projetos artísticos coletivos, como apresentações teatrais, grupos de música ou criação de murais, permitem que os adolescentes aprendam a trabalhar em conjunto, respeitando as ideias dos colegas e integrando diferentes perspectivas. Esse tipo de dinâmica estimula a empatia, a comunicação e a capacidade de lidar com a diversidade de opiniões, habilidades fundamentais para a convivência social e o ambiente escolar.

Enquanto o fazer artístico na Abordagem Triangular estimula o estudante a criar a partir de referências teóricas e críticas, a cultura maker amplia essa prática para um contexto mais tecnológico e colaborativo, utilizando ferramentas digitais e materiais inovadores para concretizar ideias. Um aspecto importante do processo criativo desenvolvido através da arte é

a sua capacidade de estabelecer conexões com outras áreas do conhecimento. Projetos que integram arte e outras disciplinas podem enriquecer o aprendizado dos adolescentes, oferecendo novas perspectivas e formas de pensar.

O diálogo entre essas perspectivas promove uma educação mais prática e criativa, na qual os alunos não apenas aprendem sobre arte e tecnologia, mas também se tornam agentes criadores de sua própria cultura visual e tecnológica.

Nesse sentido, a arte digital vem ocupando grande espaço no processo criativo dos jovens. Com o avanço dos recursos digitais e o fácil acesso a softwares de edição, ilustração e modelagem 3D, os estudantes têm à disposição um conjunto de ferramentas que transformam a maneira como se expressam e desenvolvem suas habilidades artísticas.

Cada vez mais cedo, percebe-se o uso da tecnologia na alfabetização visual das crianças. Em conjunto com disciplinas que envolvem tecnologia são estimulados para a criação com as ferramentas digitais, que percorrem desde o uso de ferramentas básicas de edição em programas popularizados de edição de texto ou criação de slides, até o uso de ferramentas online disponíveis para a criação de desenhos e imagens.

A arte digital permite um alto grau de experimentação e oferece possibilidades ilimitadas de criação, como a manipulação instantânea de formas, cores e texturas sem as limitações dos materiais físicos. Isso gera um ambiente onde os jovens podem explorar estilos visuais, técnicas e efeitos que refletem a cultura que se identificam e vivenciam.

Nas disciplinas que envolvem tecnologia, como design, programação de jogos e mídia digital, robótica, dentre outras, a arte digital não apenas complementa o aprendizado técnico, mas também amplia o leque de possibilidades criativas. As ferramentas digitais facilitam a produção de trabalhos audiovisuais, animações, jogos e projetos de realidade aumentada, permitindo que os estudantes transformem suas ideias em projetos visuais concretos e interativos.

Esse processo fortalece a capacidade dos alunos de pensar de forma interdisciplinar e colaborativa. Além disso, as possibilidades do compartilhamento de suas criações de forma digital e online, permite que os jovens ampliem sua rede de contatos e possam trocar experiências com outros criadores, formando uma rede de aprendizagem colaborativa que incentiva o desenvolvimento contínuo e o aperfeiçoamento de técnicas e processos criativos.

Assim, a arte, também em seu formato digital torna-se uma ponte entre o conhecimento formal e a criatividade, possibilitando uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

## **O IMPACTO DA COR**

Desde as mais antigas expressões artísticas, percebe-se no ser humano uma preocupação com a cor, certamente é um elemento dominador na arte. Estudos apontam que vemos primeiramente a cor nos objetos, antes mesmo de percebermos sua forma, por certo é enorme o impacto que a cor promove na percepção de mundo dos indivíduos. A capacidade de distinguir as diferenças entre formas, padrões e cores é conhecida como acuidade visual, e esse processo é desenvolvido ao longo da vida.

A cor é um instrumento privilegiado da expressão, capaz de despertar emoções e interpretações sobre tudo o que nos cerca. A cor é mais do que um fenômeno apenas ótico, causa impacto e percepção em todos os indivíduos.

[...]cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual - são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. (Heller, 2013 p.17)

A partir dos tempos mais remotos tem se tecido em torno das cores significados dos mais diversos, baseados em lendas, mitos, preceitos e preconceitos. Sendo assim, o que cada cor pode representar é um campo vasto e determinado por cada contexto cultural.

Um dos primeiros estudiosos sobre os efeitos sensoriais da cor foi o alemão Goethe (1749-1832) que em 1810 publicou sua teoria sobre as cores. Segundo Heller (2013) um dos objetivos do estudo foi desmascarar a teoria de Newton, que havia demonstrado um século antes que a incolor luz do sol continha todas as cores, que denominou como cores espectrais, decompostas do arco-íris, através experimento espectro de cores. Newton deduziu que a soma de todas as cores da luz é a luz branca.

Goethe apontava que a soma de todas as cores era o cinza, buscava categorizar as cores por hierarquia com cores superiores e inferiores.

Para ele o vermelho, "o rei das cores", e seu pólo contrário "o verde, modesto e pequeno-burguês". As cores altas e baixas deveriam ser utilizadas conjuntamente, para criar contraste, umas reforçando as outras. "Polaridade" e "elevação" são os dois princípios básicos que fundamentam sua Teoria das Cores. Com isso ele queria fundamentar sua filosofia da natureza, que deveria ultrapassar as ciências naturais. No fundo, sua filosofia natural é uma teoria da sociedade que propaga como ideal da natureza o dominar e ser dominado, o que fica demonstrado com mais nitidez em suas considerações sobre o "efeito sensível-moral" das cores(HELLER, 2013 p. 285).

Goethe argumentou que os cientistas estavam apenas controlando detalhes e nenhum deles teria aprendido a “verdadeira essência das cores em si”, entretanto seu argumento não convenceu a ciência, que apontava em sua teoria a falta de procedimentos de mensuração científica e, portanto, suas afirmações sobre a teoria das cores não tinham como serem testadas.

Em contrapartida, seu estudo sobre o efeito “sensório-moral” das cores em que argumentava sobre a ação psicológica e simbólica das cores tiveram repercussão por extenso período, sendo motivo de investigação nas áreas de arte e design ao longo do tempo.

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. O contexto é o critério que irá revelar se uma cor será percebida como agradável e correta ou errada e destituída de bom gosto(HELLER, 2013 p.18).

Nesse sentido, na década de 1980, com o objetivo de entender melhor o significado de cada cor, foi realizada uma pesquisa na Alemanha com duas mil pessoas de diversas profissões, em que foram inquiridos sobre suas cores prediletas, sobre as cores que menos lhe agradavam, além dos efeitos que cada cor poderia ter relacionada com diversos cento e sessenta tipos de sentimentos, assim foi possível associar as doze cores do círculo cromático, somadas ao preto

e ao branco para compreender os efeitos psicológicos das cores na percepção das pessoas, desse estudo resultou o livro *Psicologia das Cores* da autora Eva Heller(2013).

As cores foram divididas em primárias(vermelho, amarelo, azul), secundárias (verde, laranja, violeta), as terciárias, além das misturas subordinadas(rosa, cinza e marrom). Não há unanimidade a respeito do branco e preto serem cores verdadeiras, entretanto são consideradas nos estudos sobre o efeito psicológico das cores, resultando em treze cores psicológicas.

Foram relacionados cento e sessenta diferentes sentimentos e características associadas às cores específicas. Algo a se destacar na pesquisa foi que apesar de haverem 13 cores a escolha, mais da metade das citações recaíram sobre duas ou três cores apenas.

Com o auxílio do simbolismo psicológico e da tradição histórica, esclareceremos por que isso é assim. Um terço da criatividade consiste em talento, um terço de influências ambientais que estimulam dons especiais e um terço de conhecimentos aprendidos a respeito do setor criativo em que se trabalha. Quem não souber nada a respeito dos efeitos gerais e da simbologia das cores, quem quiser confiar apenas em seus talentos naturais, será sempre ultrapassado por aqueles que possuem, além disso, esses conhecimentos. Usar as cores de maneira bem direcionada significa poupar tempo e esforço(HELLER, 2013 p. 17)

Os resultados da pesquisa demonstram que cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando enraizadas em nossa linguagem e no nosso pensamento(HELLER, 2013).

Assim corrobora Barros(2006), apontando sobre como os fatores psicológicos influenciam a atração e repulsa em relação às cores. A consciência da nossa subjetividade esclarece algumas limitações que podemos apresentar na elaboração de combinações de cores, ao mesmo tempo que revela nossas características expressivas e qualidades(BARROS, 2006 p. 326).

Uma cor, ou uma composição colorida, pode significar algo diferente para cada indivíduo, assim, pode-se afirmar que a cor não se forma apenas no olho, no nosso fisiológico, mas também no “eu”.

Das muitas maneiras de perceber as cores, surgem modos de usá-la para moldar nosso ambiente, seja nas habitações, nos ambientes de trabalho e nos locais públicos. Dentre milhares de possibilidades no uso das cores, muitas vezes se recorre ao preto e branco ou aos tons neutros, em vez de correr o risco de provocar um efeito imprevisível nos outros, muitas vezes se evita inteiramente outras cores. Muitos preferem usar preto no trabalho para evitar transmitir mensagens indesejáveis, ou pintam a casa de cores neutras com receio de afastar possíveis compradores, pode-se observar certa cromofobia, frequentemente em edifícios, escritórios e escolas.

Em contrapartida, percebe-se nos dias atuais uma tendência para espaços mais coloridos, principalmente em espaços em que se fomentam a criatividade, cada vez mais se acolhem com entusiasmo novos usos e estimulantes da cor.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste artigo foi discutido alguns dos principais aspectos que tornam a arte um meio poderoso para o desenvolvimento criativo de estudantes adolescentes que vivenciam um

período de intensas transformações e descobertas pessoais. Despertar a intuição artística, desenvolver as suas formas de expressão e ampliar a capacidade de absorvê-la está relacionado intimamente com o despertar da expressividade e subjetividade humana.

O processo de desenvolvimento da individualidade, sensibilidade estética e criatividade em cada ser humano se dá principalmente no ambiente escolar, como uma abordagem da arte mostrando como ela está ligada à nossa maneira de ver o mundo, vivê-lo e compartilhá-lo, e nesse sentido discutir como desenvolve-se esse processo a partir de aspectos psicossociais. A arte funciona como um veículo de autoconhecimento e expressão, permitindo que os jovens explorem suas emoções, pensamentos e identidades de forma segura e estruturada.

O ensino da arte no ambiente escolar também favorece o desenvolvimento de habilidades técnicas e da sensibilidade estética dos alunos. Contribui para a formação de uma visão mais ampla e crítica sobre a arte e a cultura. A sensibilidade estética, desenvolvida a partir dessa vivência, permite que os adolescentes apreciem a beleza de diferentes formas e reconheçam a importância da criatividade em sua vida cotidiana. Nesse sentido, ao entender a amplitude de possibilidades interativas das cores, através da proposição de exercícios, estimulação de associações com a promoção de abordagens dinâmicas e criativas são atitudes enriquecedoras no ensino de artes.

Através da exploração de sua identidade, da experimentação de novas ideias, do trabalho colaborativo e do contato com diferentes formas de expressão artística, os jovens são incentivados a ver o mundo de maneiras novas e originais

A arte pode proporcionar muito mais além do conhecimento artístico, ensinar arte colabora no processo de formação de cidadãos críticos, capazes de dialogar com as múltiplas culturas que compõem a sociedade contemporânea.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, A. M. (Org.). Mutações do conceito e da prática. In: BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez Editora, 2008
- BARBOSA, A. M. A Imagem no Ensino da Arte. Perspectiva: 1991.
- BARROS, L. R. M. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. 4ª ed. São Paulo: Senac, 2006
- BOSI, A. Reflexões sobre a Arte. Ática: São Paulo, 2001.
- COSTA, C. Questões de Arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico. Ed. Moderna: São Paulo, 2004.
- COSTA R. DINIZ P. M. A Cultura Maker impactando as metodologias de ensino. In: LUIZ, E. C. S. Aprendizagem por meio de projetos. São Paulo: All Print, 2022.
- DELEUZE, G. GUATTARI, F. Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. São Paulo: Editora34, 1995.
- FERRARI, S. S.U. Encontros com Arte e Cultura. São Paulo: FTD, 2012
- HELLER, E. A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gilles, 2013.
- INSTITUTO EDUCADIGITAL. Design Thinking para Educadores. Versão em Português: Instituto Educadigital, 2014. Disponível em: <<http://www.dtparaeducadores.org.br/site/>>. Acesso em: 02/10/2024.
- SANTOS, L. R. dos. A concepção Kantiana da experiência estética: novidades, tensões e equilíbrios. Trans/formação, 33(2), 35–75, 2010. <https://doi.org/10.1590/S0101-31732010000200004> acessado em 22/10/2024.
- STUMM, L. C., & WAGNER, A. Uso da abordagem do design thinking na educação. Boletim Técnico-Científico, 2019. Disponível em: <http://periodicos.iffarroupilha.edu.br/index.php/boletim-tecnico-cientifico/article/view/09-17>. Acesso em 02/10/2024.



**INTERNATIONAL  
INTEGRALIZE  
SCIENTIFIC**

Publicação Mensal da INTEGRALIZE

Aceitam-se permutas com outros periódicos.

Para obter exemplares da Revista impressa, entre em contato com a Editora Integralize pelo (48) 99175-3510

**INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC**

Florianópolis-SC

Rodovia SC 401, Bairro Saco Grande,  
CEP 88032-005.

**Telefone: (48) 99175-3510**

**<https://www.integralize.onlin>**

