



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
CAMPUS CABEDELO  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**GALERIA REINADO - ARTE DE VIVER:  
Valor da Arte na Vida das Crianças**

RYAN GOUVEIA DE SOUZA

CABEDELO  
2024

RYAN GOUVEIA DE SOUZA

GALERIA REINADO E A ARTE DE VIVER:  
Valor da Arte na Vida das Crianças

Projeto apresentado ao Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba  
(IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito para  
conclusão do curso superior em Design Gráfico.

Orientadora: Prof. Me. Rafaela

CABEDELLO  
2024

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

S729g Souza, Ryan Gouveia de.

Galeria Reinado - Arte de Viver: valor da arte na vida das crianças. /Ryan Gouveia de Souza . - Cabedelo, 2024.

53f. il.: Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico). -  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador(a): Profa. Ma. Rafaela Santana de Souza.

1. Galeria Reinado - Arte. 2. Obras autorais. 3. Arte e pré-adolescência.  
4. Design Gráfico. I. Título.

CDU 7.071

---



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Ryan Gouveia de Souza

GALERIA REINADO E A ARTE DE VIVER:  
Valor da Arte na Vida das Crianças

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de técnico(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovado em 06 de fevereiro de 2025

**Membros da Banca Examinadora:**

Profa. Me. Rafaela Santana de Souza

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Analia Adriana da Silva Ferreira

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Dr. Rafael dos Santos Oliveira

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Rafaela Santana de Souza**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 04/04/2025 10:21:41.
- **Analia Adriana da Silva Ferreira**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 04/04/2025 10:23:54.
- **Rafael dos Santos Oliveira**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 07/04/2025 08:59:08.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 04/02/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 663977

Verificador: a7f0d5197d

Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

## RESUMO

Esse projeto do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) realizado pelo estudante do curso de Design Gráfico e suas Tecnologias no Instituto Federal da Paraíba (IFPB), Ryan Gouveia, descreve sobre a Galeria Reinado, empresa criada com o intuito de mostrar ao mundo as obras artísticas feitas por artistas mirins. Desde então, o tema escolhido para ser debatido, com base na Galeria, foi a respeito do valor da arte na vida das crianças e adolescentes. Seu objetivo é apresentar uma cartilha que contenha ideias apontadas para as crianças, adolescentes e seus respectivos pais ou responsáveis. A proposta é tornar a cartilha uma espécie de ponte que ligue a criança ao mundo artístico garantindo a elas um bom futuro e carreira no mercado de trabalho.

**Palavras-Chave:** Monografia; Galeria Reinado; Obras Autorais; Pré-Adolescentes; Design Gráfico.

## **ABSTRACT**

*This Course Completion Project (TCC) project carried out by the student of the Graphic Design and its Technologies course at the Federal Institute of Paraíba (IFPB), Ryan Gouveia, describes Galeria Reinado, a company created with the aim of showing the world the artistic works made by young artists. Since then, the topic chosen to be debated, based at the Gallery, was about the value of art in the lives of children and adolescents. Its objective is to present a booklet that contains ideas aimed at children, adolescents and their respective parents or guardians. The proposal is to make the booklet a kind of bridge that connects children to the artistic world, guaranteeing them a good future and career in the job market.*

**Keywords:** *Dissertation; Reinado Gallery; Authorial Works; Pre-Adolescents; Graphic Design.*

## AGRADECIMENTO

*Primeiramente, gostaria de agradecer ao meu Deus pela oportunidade de estudar no IFPB. Foram dois anos e meio de bastante estudo e aprendizado. Conheci pessoas incríveis, profissionais incríveis e eu jamais vou me esquecer de tudo o que vivi aqui.*

*Quero agradecer aos meus pais e minha família que me apoiaram desde o início, que estiveram comigo, seguraram na minha mão e falaram para eu seguir em frente. Toda vez que tinha alguma atividade que eu não conseguia fazer sozinho ou precisava de um auxílio para melhorar, meus pais estavam lá. Então, minha sincera gratidão a eles.*

*Não posso deixar também de agradecer aos meus amigos e irmãos que ganhei no IFPB e que juntos formamos o grupo Guerreiros do Atalaia e os Sócios da Galeria Reinado: Glauber Anderson, Breno Silva e João Manuel. É para mim uma honra e um privilégio fazer parte dessa grande família que nos tornamos. Meus sinceros agradecimentos a vocês, irmãos, por todo apoio e ajuda que me têm dado durante esse meu último ano no curso.*

*Obrigado também, em especial, aos professores que lecionaram metodologia científica e a minha orientadora que estiveram comigo no processo do meu pré tcc: Renata Cadena, Daniel Medeiros e Anália Ferreira. E as professoras que me auxiliaram agora para o TCC e abraçaram a minha mudança que outrora falou sobre saúde mental e agora estarei eu falando a respeito da arte infantil. Muito obrigado a professora Fabianne e Rafaela. Vocês, todos vocês, foram essenciais para a construção desse projeto e da cartilha. Sem vocês, esse trabalho não teria continuado.*

*E, obviamente, não posso deixar de agradecer a Diego, Vitor Nicolau, Raquel Rebouças e Anannelly Tiburtino também por todo apoio e ajuda que me deram desde o início e eu não poderia estar mais feliz com isso. Sou muito grato a Deus pela vida de vocês.*

*De coração, obrigado a todos.*

*Que Deus abençoe e recompense cada um com bênçãos do céu!*

*Um abraço e até logo.*

*Atenciosamente*

*Ryan G.*



## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1.: Diagrama de Venn**

**Figura 2.: Tipografia Experimental (Exemplo)**

**Figura 3.: Apresentação dos Integrantes do Projeto de Extensão da Galeria Reinado no Órbita 2024**

**Figura 4.: A Quem Interessa os Patrimônios Lucenenses?**

**Figura 5.: Apresentação do Tema: A Quem Interessa os Patrimônios Lucenenses?**

**Figura 6.: A Galeria Reinado**

**Figura 7.: Apresentação do Tema: A Galeria Reinado**

**Figura 8.: O Poderoso Conhecimento do Uso do Chá**

**Figura 9.: Apresentação do Tema: O Poderoso Conhecimento do Uso do Chá**

**Figura 10.: Tipografia Experimental (Título/Fonte)**

**Figura 11.: Páginas da Cartilha**

**Figura 12.: Capa da Cartilha Educacional**

**Figura 13.: O Sumário da Cartilha**

**Figura 14.: O que é a Galeria Reinado?**

**Figura 15.: O Propósito da Galeria Reinado**

**Figura 16.: O que é a Arte?**

**Figura 17.: A Arte Infantil**

**Figura 18.: Relação entre A Arte e A Galeria**

**Figura 19.: O Design Gráfico na Cartilha**

**Figura 20.: A Cor Presente no Design**

**Figura 21.: A Tipografia Infantil**

**Figura 22.: A Tipografia Infanto-Juvenil**

**Figura 23.: A Tipografia Presente no Design**

**Figura 24.: A Pintura Presente no Design**

**Figura 25.: A Fotografia Presente no Design**

**Figura 26.: Obra Cinematográfica da Galeria Reinado**

**Figura 27.: Autores Revelação**

**Figura 28.: União do Design com a Galeria**

**Figura 29.: Dicas para se tornarem um Artista**

**Figura 30.: Dicas para Pais e Responsaveis**

**Figura 31.: Entrevista com Annelly Tibertino**

**Figura 32.: Páginas Final (ContraCapa)**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
1.1. Delimitação do tema	9
1.2. Objetivos	10
1.2.1. Objetivo Geral	10
1.2.2. Objetivos Específicos	10
1.3. Justificativa	11
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>12</b>
2.1. O Nascimento da Galeria Reinado	12
2.2. A Arte de Viver da Arte	13
2.3. A História por Trás da Arte Infantil	14
2.4. Os Bastidores da Arte na Infância	16
2.5. O Uso da Tipografia Experimental	17
2.6. A Eficácia do Design Editorial na Cartilha	18
<b>3. METODOLOGIA</b>	<b>19</b>
3.1. Pesquisas e Estudos	19
3.2. Participação em Atividades de Extensão (Galeria Reinado)	20
3.3. Desenvolvimento de Conteúdo de Divulgação	23
3.4. Elaboração de um Produto (Cartilha)	23
3.5. Apresentação do Produto Escolhido	24
<b>4. RESULTADOS</b>	<b>25</b>
4.1. Aumento da Conscientização sobre a Importância da Arte	25
4.2. Participação Ativa nas Atividades da Galeria Reinado	25
4.3. Criação de Conteúdo de Divulgação Impactante	26
4.4. Elaboração da Cartilha Educativa	26
4.5. Apresentação do Produto e Impacto na Comunidade	47
<b>5. DISCUSSÃO</b>	<b>48</b>
5.1. A Arte como Ferramenta de Inclusão e Expressão	48
5.2. Intersecção entre Arte e Educação	49
5.3. O Papel da Comunidade e da Família	49
5.4. Desafios e Oportunidades	49
5.5. Implicações para Futuros Estudos e Práticas.	50
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>50</b>
<b>7. REFERÊNCIAS</b>	<b>52</b>
<b>ANEXO</b>	<b>53</b>

## 1. INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, a arte se manifesta em todos os cantos, permeando as ruas, praças, escolas e universidades. É um elemento constante na vida cotidiana, desde a música que ecoa nas esquinas até a arquitetura que molda as cidades. Esta onipresença da arte torna-se ainda mais significativa no contexto do desenvolvimento infantil, onde cada interação com o mundo pode ser considerada uma experiência artística. Para uma criança, tudo se torna arte; desde o primeiro rabisco no papel até os traços mais leves e soltos, cada ato criativo é uma expressão de seu ser.

A importância da arte na vida das crianças pode ser observada através de seu impacto no aprendizado e nas emoções. O renomado artista Pablo Picasso disse que “toda criança é uma artista. O problema é como permanecer um artista ao crescer”. Essa frase destaca a importância de cultivar e nutrir a criatividade das crianças, permitindo-as que se desenvolvam como artistas ao longo do tempo. No entanto, é preocupante perceber que, em muitos casos, os adultos subestimam a capacidade intelectual e artística das crianças. Embora o mundo tenha evoluído e as crianças tenham se mostrado artistas natos, o acesso à arte continua a ser limitado para muitas delas. (KASKAIS, 2017)

De acordo com uma pesquisa divulgada pelo IBGE no “Sistema de Informações e Indicadores Culturais” (SIIC), as disparidades no acesso à arte e à cultura no Brasil são notórias, especialmente quando se considera as diferenças regionais, culturais e raciais. (BLOTZ, 2022).

Diante desse cenário, surgiu a ideia da Galeria Reinado. Inicialmente especulada e criada pelo fundador Glauber Anderson, a galeria incentiva crianças e adolescentes, dos 08 aos 15 anos, a mostrarem suas obras ao mundo. O seu objetivo principal é expor talentos escondidos de artistas mirins que, possivelmente, não acreditam no grande potencial que possuem. A Galeria de Artes entra nesse quesito para abrir os seus olhos incentivando-os a acreditar mais no que podem fazer, além de explicar sucintamente sua parceria com o design e afins.

Com isso, a proposta deste trabalho é desenvolver uma cartilha que enfatize a importância de motivar crianças e adolescentes a criarem suas próprias obras de arte, independentemente de sua forma, e a ensinar sobre arte através dos princípios do design gráfico.

Segundo Raphaela Blotz, SocioEducadora da Passos de Criança, “A arte é uma ferramenta mágica na educação, porque permite o desenvolvimento da criatividade, concentração e sensibilidade de maneira livre e lúdica, além de estimular a curiosidade, experimentação e as descobertas sobre si e sobre o outro.” (BLOTZ, 2022)

### 1.1. Delimitação do tema

#### Figura 1: Diagrama de Venn

O diagrama de Venn serve para exemplificar os temas principais que completam o projeto gráfico da cartilha com a qual abordará sobre a importância da arte na vida das crianças e adolescentes. Cada tema será explicado de forma coesa e de fácil entendimento para os leitores que irão adquirir o produto.

Figura 1: O Diagrama de Venn estruturado de acordo com o trabalho



Fonte: Autor; 2024

A delimitação do tema é essencial para a elaboração de um projeto que una arte e design gráfico de forma eficaz. A figura 1 apresenta um diagrama de Venn, que ilustra a interseção entre três temas principais que cercam este projeto: Arte e Educação, Cartilha e

Relação da Galeria Reinado com o Design Gráfico. A Galeria Reinado é uma plataforma que pode contribuir significativamente para a formação de jovens artistas, fornecendo informações e inspirações que levam à criação de grandes obras. A análise desses três eixos permitirá uma compreensão mais profunda da influência da arte na vida das crianças e adolescentes, bem como o papel do design gráfico na mediação dessa experiência.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo Geral**

O objetivo geral deste projeto é elaborar uma cartilha educativa. Essa cartilha servirá como um recurso que orienta tanto os educadores/pais quanto os artistas mirins, oferecendo diretrizes práticas e teóricas que promovem a criação artística e o aprendizado sobre design gráfico.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

1. Realizar uma revisão bibliográfica sobre o Surgimento da Arte nas Escolas;
2. Elaborar uma pesquisa exploratória sobre a história da Galeria Reinado;
3. Desenvolver uma Cartilha Educativa Direcionada ao Público Infante-Juvenil.

O primeiro objetivo envolve a pesquisa e análises históricas para que a “arte” entrasse nos colégios como para uma matéria essencial para o desenvolvimento infante-juvenil. O segundo objetivo busca fornecer informações importantes sobre o processo de criação, processo de pesquisa até o momento atual em que a galeria atua como projeto de extensão e como empresa artística. O último objetivo permite apresentar a elaboração de uma cartilha educacional no qual obterá atividades práticas e exemplos inspiradores que incentivem as crianças e adolescentes a se envolverem na criação artística

Esses objetivos visam não apenas a promoção da arte, mas também a transformação da vida de crianças e adolescentes, proporcionando-lhes ferramentas e conhecimentos que podem

enriquecer suas experiências e contribuir para seu bem-estar emocional e social. A articulação entre arte, design e educação é fundamental para o desenvolvimento integral dos jovens, preparando-os para se tornarem cidadãos criativos e engajados em suas comunidades.

### **1.3 Justificativa**

A escolha de investigar a importância da arte e do design gráfico na formação de crianças e adolescentes, com ênfase no projeto da Galeria Reinado, justifica-se pela necessidade premente de promover a inclusão cultural e o desenvolvimento integral dos jovens em um cenário de desigualdade social e econômica. A arte é um componente essencial na educação, pois não apenas estimula a criatividade, mas também contribui para o bem-estar emocional e psicológico dos indivíduos. Em um mundo cada vez mais marcado por desafios, como a ansiedade e a depressão entre os jovens, a arte se revela como um espaço terapêutico e de expressão, essencial para a construção da identidade e da autoestima. (OSTLIN, 2019)

A Galeria Reinado desempenha um papel crucial nesse contexto, ao oferecer uma plataforma para a valorização da arte produzida por alunos de escolas públicas. Esse projeto de extensão não apenas proporciona visibilidade às obras dos jovens, mas também promove um ambiente de aprendizado e troca cultural, fortalecendo os laços comunitários e incentivando a participação ativa dos estudantes na cena artística. A possibilidade de expor suas criações em um espaço dedicado e acolhedor permite que esses jovens se sintam valorizados e reconhecidos, contribuindo positivamente para sua formação pessoal e profissional.

Além disso, ao integrar conceitos de design gráfico nas atividades da Galeria, o projeto amplia as oportunidades de aprendizado, permitindo que os jovens desenvolvam habilidades técnicas e criativas que são fundamentais no mercado de trabalho atual. O design gráfico não se limita à criação estética; ele envolve a comunicação de ideias e a construção de narrativas visuais que podem impactar a sociedade de maneiras significativas. Assim, a formação em design gráfico, aliada à prática artística, prepara os estudantes para se tornarem cidadãos engajados e criativos, capazes de contribuir para a transformação social.

A pesquisa também se justifica pela importância de documentar e sistematizar as experiências da Galeria Reinado como um modelo de extensão que pode ser replicado em outras instituições. A análise das metodologias adotadas, das parcerias estabelecidas e dos

resultados alcançados proporcionará um rico material de referência para futuros projetos que buscam integrar arte, design e educação.

A metodologia usada para a realização da cartilha consistem em pesquisas a respeito da arte a educação, como as duas podem se correlacionar e se unir a favor do crescimento artístico na vida das crianças e adolescentes. A partir desse entendimento, será possível propor estratégias que potencializam o envolvimento da comunidade e ampliam o acesso à cultura e à educação artística, fundamentais para a formação de uma sociedade mais justa e igualitária.

Por fim, este trabalho busca ressaltar a relevância da arte e do design gráfico como ferramentas de transformação social, ressaltando que todos os jovens, independentemente de sua origem, têm o direito de ter acesso à educação artística de qualidade. A valorização da produção artística dos estudantes é uma forma de reconhecimento de suas capacidades e de estímulo ao seu potencial criativo. Portanto, a proposta de desenvolver uma cartilha educativa e promover a Galeria Reinado se torna uma ação necessária e urgente, que visa não apenas a formação de indivíduos mais criativos e autoconfiantes, mas também a construção de uma comunidade mais engajada e culturalmente rica. A arte e o design gráfico, assim, emergem como poderosos aliados na promoção da saúde mental, do desenvolvimento pessoal e da inclusão social, sendo indispensáveis para a formação de uma nova geração de artistas e cidadãos críticos.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 O Nascimento da Galeria Reinado**

Tudo começou no ano de 2019, um jovem chamado Glauber Anderson, sonhava em escrever seu primeiro livro enquanto estudava no 7º ano do ensino fundamental na escola municipal Maria Pessoa Cavalcanti na cidade de Cabedelo, Paraíba. Atravessando o rio todos os dias, enfrentando chuvas e sol forte, Glauber encontrou inspiração para seu livro, intitulado "Em Busca da Inspiração - O Reino Eterno".

A arte sempre foi sua paixão. Quando percebeu que, em sua escola, tantos talentos não eram valorizados, decidiu fazer algo a respeito.

Em 2020, a pandemia trouxe um isolamento triste, mas Glauber encontrou consolo na arte, explorando o Design Digital e conectando-se com outros artistas online. Em 2021,



mesmo com a volta das aulas, o desejo de expor suas criações começou a tomar forma. Ele assistiu a exposições no YouTube e sonhou em se tornar um galerista.

A transformação da ideia em realidade começou em 2022, quando Glauber organizou sua primeira exposição, o "Museu Cactus", que uniu os trabalhos de seus colegas de classe. Ele queria mostrar a evolução da arte através das eras, com uma representação da cultura paraibana.

Ao longo de 2022, ele se envolveu em outros projetos significativos, como a "Semana da Consciência Negra", onde trabalhou na promoção de figuras históricas importantes. Essas experiências moldaram sua visão de criar um espaço onde a arte pudesse ser celebrada e valorizada. Em 2023, Glauber convidou seus amigos, Ryan, Breno e João, para se juntarem a ele na Galeria Reinado e juntos formarem o grupo: "Guerreiros do Atalaia". Nome dado a turma de homens batalhadores aos personagens de seu livro.

Em 2024, a Galeria Reinado começou a prosperar. Com um projeto de extensão desenvolvido no Edital da PROEXC 07/2024, a equipe planejou eventos que uniriam a comunidade acadêmica e além. Glauber, agora sócio de seus amigos, estava determinado a transformar a Galeria em uma empresa física. Agora, em 2025, a Galeria Reinado está prestes a completar sete anos de existência. Com a ajuda de doadores, eles buscam tirar o projeto do papel e criar o espaço dos seus sonhos, onde a arte, a cultura e a educação possam florescer.

A Galeria Reinado não é apenas um projeto; é uma celebração da amizade, da arte e da determinação de jovens que acreditam no poder da colaboração. Junte-se a eles nessa jornada emocionante e ajude a transformar sonhos em realidade.

## **2.2 A Arte de Viver da Arte**

A arte sempre esteve presente na vida dos indivíduos, desde os primeiros passos na infância até a adolescência. Com a arte se fazendo presente continuamente em nosso meio, é evidente a profunda conexão que possui com a educação, no qual caminham lado a lado e se complementam.. A arte não é apenas uma forma de expressão, mas também uma maneira eficaz de educar e promover o desenvolvimento da criança.

No livro Educação Artística, Porcher (1982, p. 15) ainda fala que: "O ensino artístico tem como intuito dar às crianças maneiras de se tornarem sensíveis à obras de arte, ou seja, fazer com que cada aluno capte a mensagem das obras de arte.

O contato do ser humano com o mundo artístico deve-se começar na infância. Nela, encontram-se métodos educacionais que servirão para o seu crescimento. Com o auxílio de profissionais especializados, a criança terá acesso a diversas formas de produzir arte. Seja através da música, do teatro, da dança, pintura, desenho e entre outras.

Atualmente, as portas da arte estão abertas para os amantes artísticos. Mas é fato que, conforme Porcher mencionou anteriormente, o objetivo da arte é tornar o aluno apto a entender a mensagem passada pela obra. O que a letra daquela canção quis passar? Ou qual sensação aquela pintura deseja transmitir?

Crianças Diante do Trono (2001 a 2016), um projeto cristão liderado pela cantora Ana Paula Valadão, nasceu através da composição de canções inspiradoras que falavam no coração do público infanto-juvenil. Músicas como “Aos Olhos do Pai” (2001) conversou com crianças que guardavam pensamentos e sentimentos ruins para si, o que prova que a arte, não apenas musical mas de modo geral, pode conversar com uma criança e adolescente. (RLP, 2022)

O projeto, além do público alvo ser infanto-juvenil, eles trabalhavam com elas. Logo, crianças e adolescentes não apenas participavam das gravações dos dvd's atuando, mas também cantando e dançando as canções gravadas no Studio. Aquilo serviu como um entretenimento que prendia a criança e o adolescente na frente da televisão para, através da arte (música e dança), elas poderem se aprofundar no conhecimento bíblico e até os dias atuais, esse projeto infantil consegue repassar mensagem de fé e amor. (RLP, 2022)

### **2.3 A História por Trás da Arte Infantil**

Ana Mae Barbosa (2001) destaca que, para compreendermos a relação entre arte e educação no Brasil, é fundamental entender a sua história. A implementação de desenvolvimentos artísticos pelos jesuítas, que chegaram ao Brasil no século XVI, é um exemplo claro dessa intersecção. A influência francesa nas escolas de belas artes e o impacto britânico na educação secundária no século XIX também contribuíram para a formação de um ambiente educacional que iniciava seu processo de compreensão ao estudo da arte.

Entre 1914 e 1927, houve um movimento inicial em direção à educação artística, impulsionado por pedagogos experientes que realizaram pesquisas sobre o desenho. Embora essa prática não fosse inicialmente considerada uma atividade educativa relevante, ela começou a ser reconhecida como parte importante dos processos mentais das crianças. A

Escola Nova,<sup>1</sup> que atuou de 1927 a 1935, promoveu a democratização da sociedade por meio de reformas educacionais que buscavam integrar conteúdos artísticos estrangeiros na educação brasileira. A Semana da Arte Moderna, com suas atividades lideradas por figuras como Anita Malfatti e Mário de Andrade, também refletiu a influência de pensadores como John Dewey, reforçando a necessidade de uma educação artística mais abrangente (Barbosa, 2001; apud Solange, 2006).

No entanto, entre 1935 e 1948, durante a ditadura Vargas, a arte-educação brasileira sofreu retrocessos significativos. A Escola Nova foi desarticulada, resultando em um processo de desvalorização da arte nas escolas elementares e secundárias, onde estereótipos passaram a dominar o ensino. Com a redemocratização do Brasil, entre 1945 e 1958, a arte começou a ser revalorizada, mas muitas vezes era vista mais como uma atividade extracurricular do que como um componente central da educação. Essa fase também foi marcada pela ampliação da “educação em massa” com a criação de instituições como SENAC, SENAI e SESI, que buscavam democratizar o acesso ao conhecimento (Barbosa, 2001; apud Solange, 2006).

Entre 1958 e 1963, a adoção de uma legislação que permitiu a organização de classes experimentais voltadas para a arte nas escolas comuns representou um avanço significativo. Nesse período, a arte-educação ganhou força, impulsionada por influências políticas e sociais que reconheciam a importância da cultura na formação dos indivíduos. Historicamente, a valorização da arte nas escolas foi resultado de discussões e movimentos que buscavam reconhecer a cultura como uma prova da força do povo.

Barbosa, no livro *Arte-Educação no Brasil*, mencionou que a conquista não foi realizada por brasileiros, mas sim por uma criação ideológica dos educadores norte-americanos que, através de um acordo, reformularam a educação brasileira, no qual em 1971, estabeleceu a lei denominada: *Diretrizes e Bases da Educação*. Em 1973, a arte foi integrada nos cursos das universidades para a formação de professores capacitados.

Conforme Porcher (1982, p. 15) afirma, “Assim como acontece na educação primária, as atividades artísticas procuram almejar a formação intelectual do aluno.” No entanto, muitas vezes, a atividade artística não é integrada de maneira eficaz ao currículo escolar.

Segundo Solange (2006), podemos entender que a primeira função da arte é auxiliar os alunos a se tornarem mais humanos, a dar o devido valor à arte e a importância de sua

---

<sup>1</sup> A Escola Nova foi um movimento educacional que surgiu com o objetivo de gerar mudanças no ensino. A Escola Nova chegou ao Brasil na década de 1920, com as Reformas do Ensino de vários Estados brasileiros. No Rio de Janeiro, em 1927, Fernando de Azevedo elaborou um plano de reforma que visava renovar o ensino.

presença no âmbito escolar, porém essa atividade está estereotipada. Mesmo com o avanço relevante, pode-se perceber que houve um processo para haver um reconhecimento da arte fora da caixinha, ou seja, fora dos pensamentos retrógrados que a idealizam apenas como uma matéria extracurricular. Isso revela a necessidade de uma abordagem mais consciente e intencional. O conjunto das disciplinas artísticas torna-se, assim, um espaço exemplar para a construção do domínio progressivo dos meios de expressão, permitindo que os alunos desenvolvam suas habilidades criativas.

Barbosa é clara quando afirma a respeito da mistificação exercida contra a ampliação da arte, não só nos estudos, mas na vida cotidiana de cada indivíduo.

A arte serve à instituição escolar para mostrar abertura e ausência de preconceito contra as ciências humanas e contra a criação. Porém, através da quantificação sem qualificação foram eliminados os possíveis efeitos que a arte poderia exercer no despertar de um raciocínio crítico e independente. (Barbosa, 2001, p:52).'

## **2.4 Os Bastidores da Arte na Infância**

A importância da arte e do design gráfico na formação de crianças e adolescentes é um tema que merece atenção especial, especialmente no contexto educacional do Instituto Federal da Paraíba - Campus Cabedelo. A arte, em suas múltiplas formas, é uma manifestação intrínseca à humanidade, influenciando a cultura e a sociedade de maneira indelével. Segundo Danto (1981), “a arte é a representação do que não é visível; é a busca por tornar palpável o que está dentro de nós.” Essa definição ressalta a função da arte como um meio de comunicação que permite aos indivíduos expressar sentimentos, ideias e visões de mundo.

Na infância, a arte é uma forma primordial de interação com o mundo. Cada rabisco, cada cor escolhida e cada forma criada são expressões das emoções e percepções infantis.

Como disse Dr. Helber Camara: “Ótimo que sua mão ajude o voo, mas que ela jamais se atreva a tomar o lugar das asas”. Essa frase reflete a realidade de que a criatividade das crianças muitas vezes é impelida por uma educação rígida que ao invés de transmitir segurança, transmite o oposto. (FONTE, Paty, 2025)

Neste contexto, o design gráfico se apresenta como uma ferramenta fundamental, pois combina arte e tecnologia, desempenhando um papel crucial na comunicação visual e na transmissão de informações. No ensino superior, o design gráfico pode ser utilizado para estimular a criatividade, a crítica e a expressão individual dos alunos.

A intersecção entre arte e design gráfico é rica e complexa. Enquanto a arte pode ser vista como uma forma de expressão livre e subjetiva, o design gráfico traz uma abordagem mais funcional, onde a estética e a comunicação visual são pensadas para um público específico. Essa sinergia é fundamental para que crianças e adolescentes desenvolvam não apenas habilidades artísticas, mas também capacidades analíticas e de resolução de problemas.

Entretanto, a pesquisa do IBGE, mencionada no “Sistema de Informações e Indicadores Culturais” em 2019, evidencia uma realidade alarmante: a desigualdade no acesso à cultura e à arte no Brasil. A escassez de equipamentos culturais, como cinemas e museus, especialmente em áreas menos favorecidas, limita as oportunidades de crianças e adolescentes conhecerem e se engajarem com o mundo artístico. (AGÊNCIA BRASIL, 2019)

Apenas 10% dos municípios brasileiros possuem salas para exibição de filmes, e cerca de 44% da população preta e parda vive em cidades sem cinemas, enquanto 37% residem em áreas sem museus (BLOTZ, s.d.). Essa realidade contribui para a perpetuação da exclusão cultural e artística, impactando o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

## **2.5. O Uso da Tipografia Experimental**

De acordo com o que ocorre nesse cenário, a proposta de elaborar uma cartilha sobre arte e educação para as crianças de 12 a 15 anos é necessária para o seu processo enquanto futuro artista. Este material terá como objetivo motivar crianças e adolescentes à criação artística como uma forma de expressão e autoconhecimento, além de educá-los sobre os princípios básicos do design gráfico, mostrando como esses conhecimentos podem ser aplicados na arte e na comunicação visual.

A cartilha poderá incluir assuntos importantes dentro do design, atividades práticas, sugestões de exercícios e exemplos de artistas que podem inspirar os jovens a explorar sua criatividade. Além disso, buscará promover o acesso à arte, incentivando a criação de espaços culturais e artísticos nas comunidades, e fornecendo informações sobre como criar grupos artísticos, coletivos e eventos que promovam a arte local.

Um dos temas a serem abordados e estão inclusos nesse projeto é a tipografia experimental que foi utilizada como método para ser usada no título da cartilha. Um assunto que ajudará crianças e adolescentes desde a criação de fontes ao aprimoramento e

experimentação delas no dia a dia. No exemplo da cartilha, a ideia é transportar uma mensagem artística para o leitor. A fonte transmite uma sensação que foi pintada numa aquarela; sensação essa que é necessário ocorrer para chamar a atenção do público. É assim que funciona a tipografia experimental (Figura 2)

**Figura 2:** Exemplo de Tipografia Experimental Infantil



**Fonte:** Freepik. Disponível em: <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/tipografia-infantil>. Acesso em: Janeiro de 2025.

O pré-adolescente entra em contato com a tipografia desde o seu início de aprendizagem escolar, quando ainda aprendia a ler e escrever. A maneira mais didática e rápida de ensinar era entregando papéis com letras pontilhadas. O objetivo da criança era desenhar por volta de cada ponto até formar a letra. Conforme o seu crescimento, ela foi aprimorando sua técnica de acordo com os estudos. (RUMJANECK, Leticia; 2009)

## 2.6 A Eficácia do Design Editorial na Cartilha

A cartilha didática, criada especificamente para as crianças e pré-adolescentes, foi editada no Canvas, uma ferramenta acessível de design gráfico utilizada para criação de capas, cartas, posters, cartazes, slides e entre outros. O objetivo dela é trazer uma mensagem ao público infanto-juvenil com uma cartilha simples e prática prendendo a visão da criança ao produto.

O projeto diagramado incluirá elementos que guiarão o público ao chamado da arte. A cartilha irá disponibilizar dicas para artistas e designer iniciantes, principalmente aqueles que desejam entrar e trabalhar nessa área acadêmica; e entrevistas com profissionais do ramo explicando o conhecimento de cada um a respeito da relação entre arte e design.

Além disso, haverá uma divisão de idades que abrangem dos mais novos aos mais velhos. As páginas incluirão a classificação indicativa e os temas abordados, tanto para as crianças, quanto aos adolescentes e uma sessão especialmente destinada aos adultos responsáveis. O intuito é não apenas prender a atenção dos filhos ou filhas, mas também dos pais.

Em conclusão, a arte e o design gráfico são fundamentais para o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, proporcionando um espaço de expressão, reflexão e aprendizado. A promoção dessas práticas educacionais na Galeria Reinado pode transformar a vida dos jovens, permitindo-lhes explorar sua criatividade e desenvolver habilidades essenciais para o futuro.

Portanto, é imprescindível que a educação artística seja valorizada e implementada de maneira eficaz, garantindo que todas as crianças tenham a oportunidade de se tornarem artistas plenos, contribuindo assim para uma sociedade mais criativa e inclusiva. A arte e o design gráfico não apenas enriquecem a vida dos jovens, mas também são instrumentos poderosos para a construção de uma cultura mais justa e acessível a todos.

### **3. METODOLOGIA**

A metodologia deste projeto busca integrar práticas teóricas e ações práticas que promovam a arte e o design gráfico como ferramentas de expressão e desenvolvimento. A seguir, detalhamos as etapas que guiarão o desenvolvimento do projeto, desde a pesquisa inicial até a apresentação final do produto elaborado.

#### **3.1. Pesquisas e Estudos**

A primeira etapa da metodologia consiste em pesquisas e estudos aprofundados sobre a relação entre arte, educação e saúde mental. As revisões bibliográficas realizadas abrangem obras de autores relevantes na área, como Ana Mae Barbosa (2001), além de estudos recentes

sobre o impacto da arte no desenvolvimento emocional de crianças e adolescentes. Essa fase inclui a análise de dados coletados pelo IBGE e outras fontes, a fim de compreender as desigualdades no acesso à cultura e à arte no Brasil. A pesquisa busca também identificar práticas exitosas em educação artística em diferentes contextos, servindo como base teórica para a elaboração da cartilha.

### **3.2. Participação em Atividades de Extensão (Galeria Reinado)**

A participação ativa nas atividades de extensão promovidas pela Galeria Reinado é fundamental para a coleta de dados e para a aplicação prática dos conceitos estudados. Nesse momento, acontece a fase em que ocorre as exposições, oficinas e eventos culturais organizados pela galeria, permitindo uma imersão no ambiente educacional e artístico.

A interação com alunos, educadores e artistas envolvidos proporciona uma perspectiva rica sobre como a arte pode ser utilizada como um meio de inclusão e desenvolvimento pessoal. Essa vivência serve como uma fonte de inspiração e informação para a elaboração da cartilha e para a geração de conteúdo para divulgação.

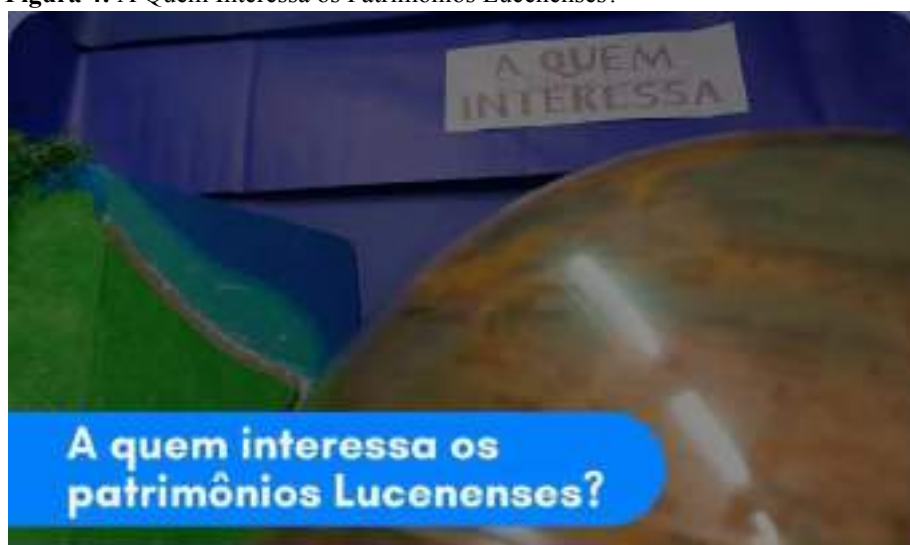
**Figura 3:** Apresentação dos Integrantes do Projeto de Extensão da Galeria Reinado no Órbita 2024



**Fonte:** Autor, 2024.



**Figura 4:** A Quem Interessa os Patrimônios Lucenenses?



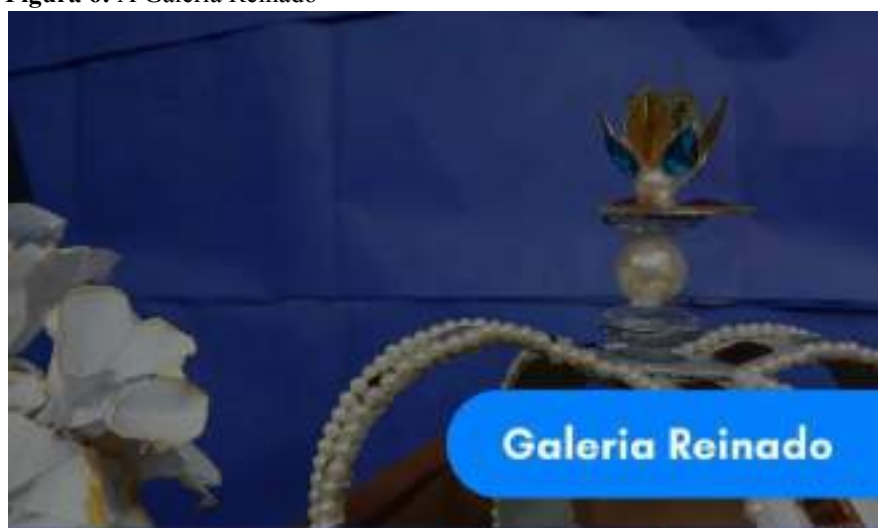
Fonte: Autor, 2024

**Figura 5:** Apresentação do Tema: A Quem Interessa os Patrimônios Lucenenses?



Fonte: Autor, 2024

**Figura 6:** A Galeria Reinado



Fonte: Autor, 2024

**Figura 7:** Apresentação do Tema: Galeria Reinado



Fonte: Autor, 2024

**Figura 8:** O Poderoso Conhecimento do Uso do Chá



Fonte: Autor, 2024

**Figura 9:** Apresentação do Tema: O Poderoso Conhecimento do Uso do Chá



Fonte: Autor, 2024

### **3.3. Desenvolvimento de Conteúdo de Divulgação**

Nesta etapa ocorre a criação de conteúdos multimidiáticos para divulgar o projeto e as atividades da Galeria Reinado. Isso inclui a realização de entrevistas e podcasts com figuras-chave que contribuem para a galeria e para o projeto de extensão. Entre os entrevistados, destacam-se Ananely Tiburtino, colaboradora do projeto e professora de Empreendedorismo no Curso Superior em Design Gráfico no Instituto Federal da Paraíba - Campus Cabedelo, e Glauber Anderson, fundador da Galeria Reinado, formado no curso técnico em Meio Ambiente e estudante do curso superior de Design Gráfico.. Essas entrevistas abordam a importância da galeria, os impactos que as atividades artísticas têm sobre os jovens e a visão deles sobre como a arte pode transformar vidas. Os conteúdos gerados estão sendo disseminados nas redes sociais e plataformas educativas para ampliar o alcance do projeto.

### **3.4. Elaboração de um Produto (Cartilha)**

Com base nas pesquisas realizadas e nas experiências adquiridas durante a participação nas atividades da Galeria Reinado, a ideia saiu do papel e a elaboração da cartilha educativa ganhou os primeiros passos. Estudando as falas de Ana Mae Barbosa e Porcher, o aluno concluinte conseguiu falas para a sua tese. Esse produto aborda sobre a arte e educação brasileira e é destinada ao público infanto-juvenil, mais respectivamente, a crianças

de 8 a 11. anos e adolescentes dos 12 aos 15 anos A cartilha inclui diálogos interativos, sugestões de exercícios, exemplos de artistas inspiradores e informações sobre a importância da arte e da expressão criativa. O conteúdo é estruturado de maneira acessível e atraente, visando envolvê-los e incentivá-los a explorar sua criatividade.

**Figura 10:** Tipografia Experimental Usada para a Cartilha (Título/Fonte)



Fonte: Autor, 2025

### 3.5. Apresentação do Produto Escolhido

A apresentação da cartilha é realizada em um evento promovido pela Galeria Reinado, onde os participantes podem interagir e discutir as experiências adquiridas ao longo do projeto. Esta apresentação inclui uma explanação sobre o desenvolvimento da cartilha, os principais achados das pesquisas e o impacto esperado nas comunidades atendidas. Além disso, a cartilha é apresentada formalmente como parte do Trabalho de Conclusão de Curso do estudante Ryan Gouveia, permitindo uma reflexão crítica sobre o processo e os resultados alcançados. A apresentação garante uma oportunidade para coletar feedbacks e sugestões, enriquecendo ainda mais o projeto e sua implementação futura.

A metodologia delineada visa não apenas a criação de um produto final, mas também o fortalecimento de uma rede de apoio em torno da arte e da educação. Ao integrar pesquisa, prática e divulgação, o projeto busca promover uma compreensão mais ampla da importância da arte no desenvolvimento social e emocional de crianças e adolescentes, contribuindo para a construção de uma sociedade mais inclusiva e criativa.

## **4. RESULTADOS**

Os resultados obtidos ao longo do desenvolvimento do projeto refletem a eficácia das ações implementadas e a relevância da arte e do design gráfico na educação de crianças e adolescentes. Através da metodologia proposta, foi possível alcançar diversos objetivos que impactaram tanto os alunos do Instituto Federal da Paraíba - Campus Cabedelo quanto a comunidade local. A seguir, são apresentados os principais resultados alcançados.

### **4.1. Aumento da Conscientização sobre a Importância da Arte**

As pesquisas e estudos realizados inicialmente proporcionaram uma compreensão mais aprofundada sobre a relação entre arte, educação e saúde mental. Os dados coletados e analisados permitiram que os participantes do projeto, incluindo alunos e educadores, reconhecessem a importância da arte como uma ferramenta não apenas de expressão, mas também de desenvolvimento emocional e social. Esse aumento de conscientização foi evidenciado nas discussões realizadas durante as oficinas e eventos da Galeria Reinado, onde os participantes demonstraram um maior interesse em integrar práticas artísticas em suas rotinas educacionais.

### **4.2. Participação Ativa nas Atividades da Galeria Reinado**

A participação nas atividades de extensão promovidas pela Galeria Reinado resultou em uma experiência enriquecedora para os alunos envolvidos. As exposições, oficinas e eventos culturais atraíram uma ampla audiência, resultando em um aumento significativo na participação da comunidade local. As atividades práticas permitiram que os jovens explorassem suas habilidades criativas e se conectassem com a arte de maneira significativa. O feedback recebido demonstrou que muitos participantes se sentiram inspirados e motivados a continuar sua jornada artística.

**Figura 11:** Páginas da Cartilha Modelo



Fonte: Autor, 2025

### 4.3. Criação de Conteúdo de Divulgação Impactante

As entrevistas e podcasts realizados com Anelly Tiburtino e Glauber Anderson geraram conteúdo valioso que ressalta a importância da Galeria Reinado e seus impactos. Os materiais divulgados nas redes sociais e plataformas educativas alcançaram um público amplo, contribuindo para a visibilidade do projeto e para a conscientização sobre a saúde mental entre os jovens. Os depoimentos dos entrevistados enfatizaram como a arte pode transformar vidas, gerando um engajamento significativo nas discussões sobre inclusão e educação artística.

### 4.4. Elaboração da Cartilha Educativa

A cartilha educativa desenvolvida como produto final do projeto foi bem recebida tanto pelos alunos quanto pelos educadores. Com conteúdo acessível e atividades práticas, a cartilha se tornou uma ferramenta útil para motivar crianças e adolescentes à criação artística. O material inclui exemplos de artistas inspiradores e exercícios que estimulavam a



criatividade, promovendo o autoconhecimento e a auto expressão. As avaliações da cartilha indicaram que os jovens se sentiram mais confiantes em explorar sua criatividade e se envolver em atividades artísticas.

**Figura 12:** Capa da Cartilha Educacional

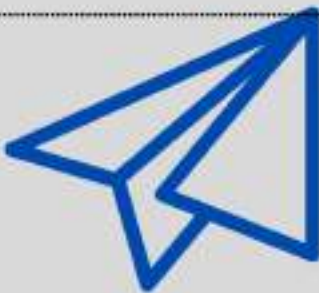


**Fonte:** Autor, 202

Figura 13: O Sumário da Cartilha

## SUMÁRIO

O QUE É GALERIA REINADO?.....	PÁGINA 03
PRÓPOSITO.....	PAGINA 04
O QUE É ARTE?.....	PÁGINA 05
ARTE INFANTIL.....	PÁGINA 06
A RELAÇÃO ENTRE ARTE E GALERIA.....	PÁGINA 07
DESIN GRÁFICO.....	PÁGINA 08
. COR.....	PÁGINA 09
. TIPOGRAFIA.....	PÁGINA 10
. PINTURA.....	PÁGINA 13
. FOTOGRAFIA.....	PÁGINA 14
. OBRA CINEMATOGRAFICA.....	PÁGINA 15
. AUTORES REVELAÇÃO.....	PÁGINA 16
RELAÇÃO ENTRE DESIGN E CRIANÇAS.....	PÁGINA 17
DICAS DE COMO SE TORNAR ARTISTA.....	PÁGINA 18
DICAS PARA PAIS E RESPONSÁVEIS.....	PÁGINA 19
ENTREVISTA COM PROFISSIONAIS.....	PÁGINA 20
PÁGINA FINAL.....	PAGINA 22



Fonte: Autor, 2025



Figura 14: O que é a Galeria Reinado?



Fonte: Autor, 2025

**Figura 15:** O Propósito da Galeria Reinado

Fonte: Autor, 2025

Figura 16: O que é a Arte?



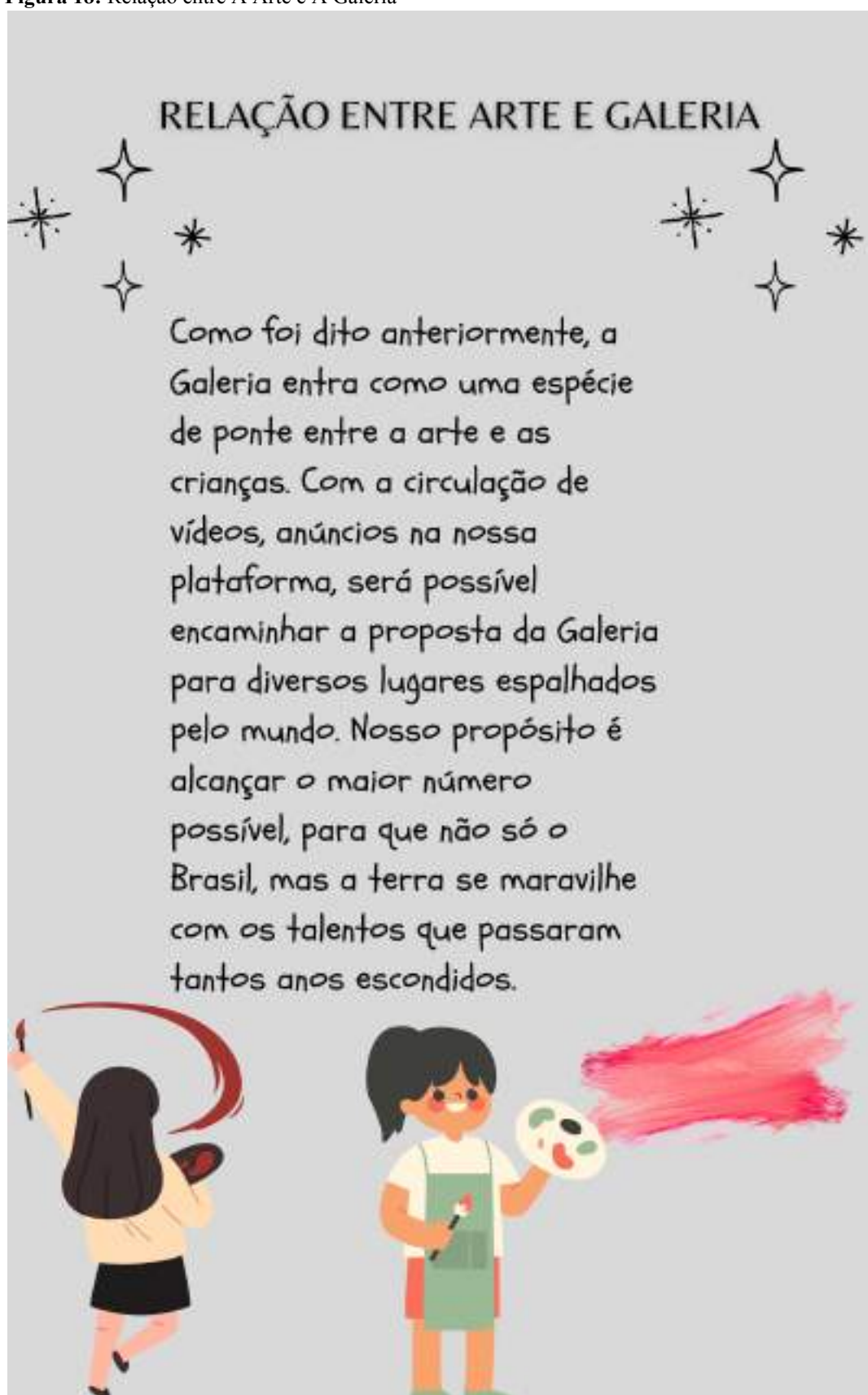
Fonte: Autor, 2025

Figura 17: A Arte Infantil

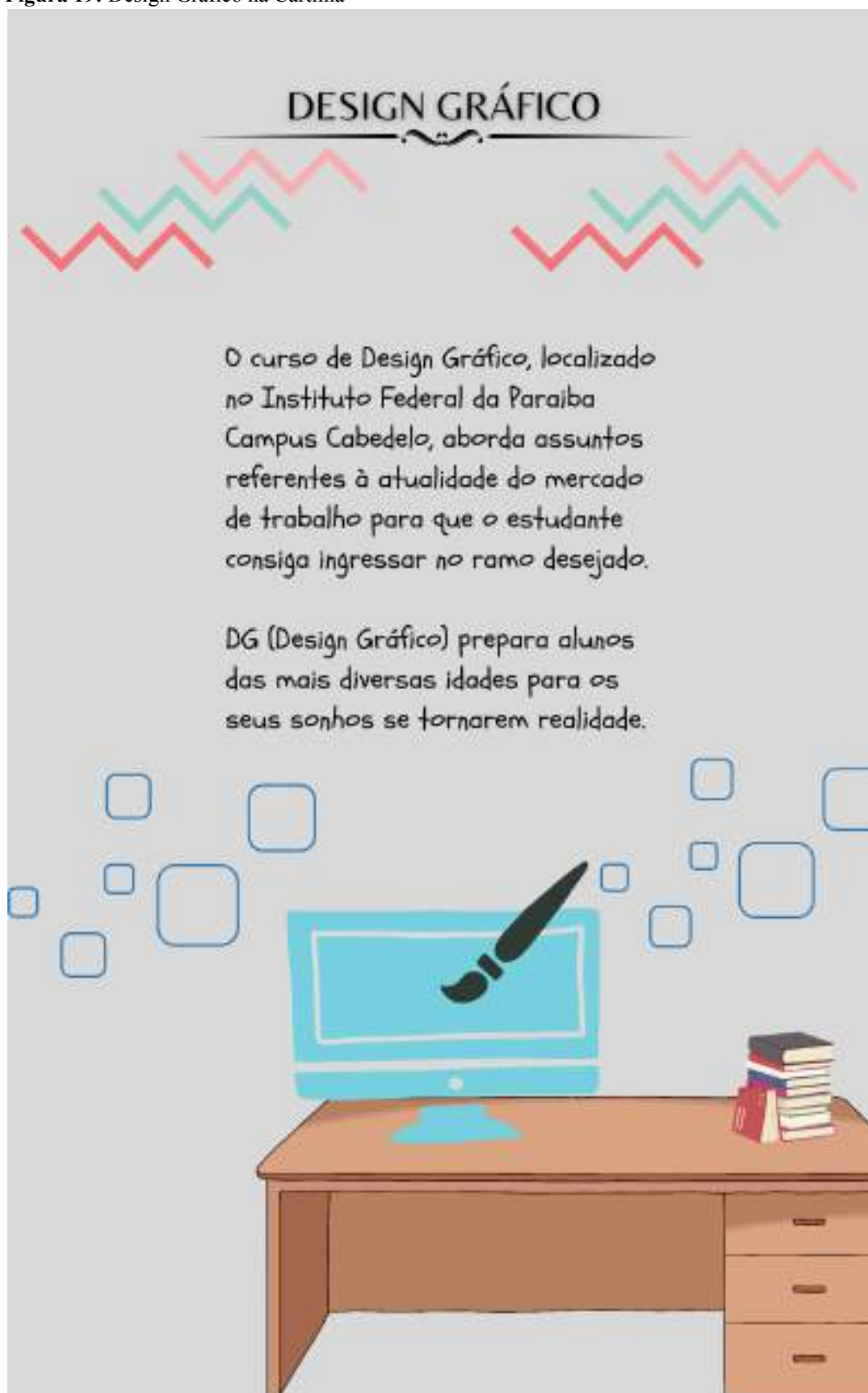


Fonte: Autor, 2025



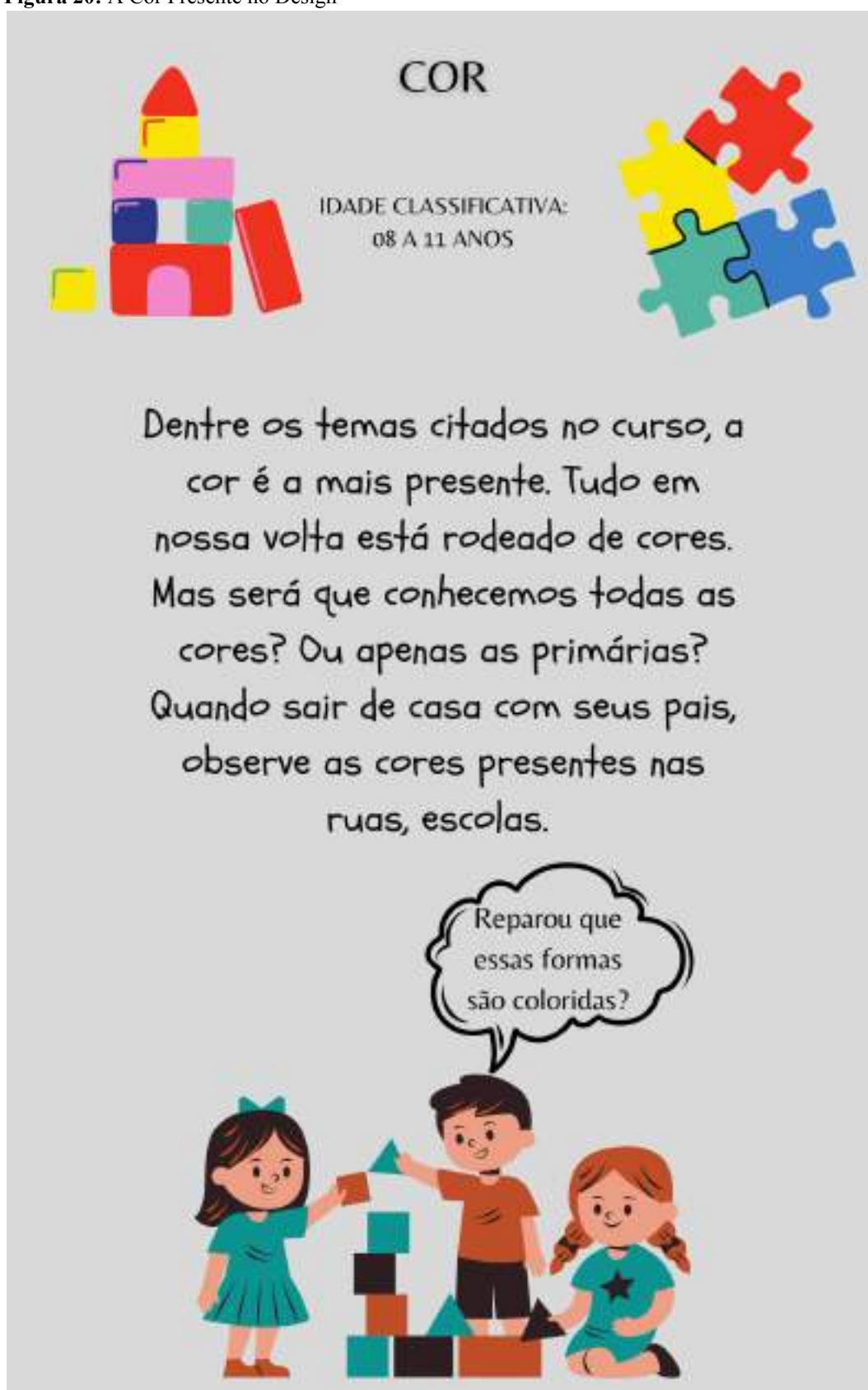
**Figura 18:** Relação entre A Arte e A Galeria

Fonte: Autor, 2025

**Figura 19:** Design Gráfico na Cartilha

Fonte: Autor, 2025

Figura 20: A Cor Presente no Design



Fonte: Autor, 2025

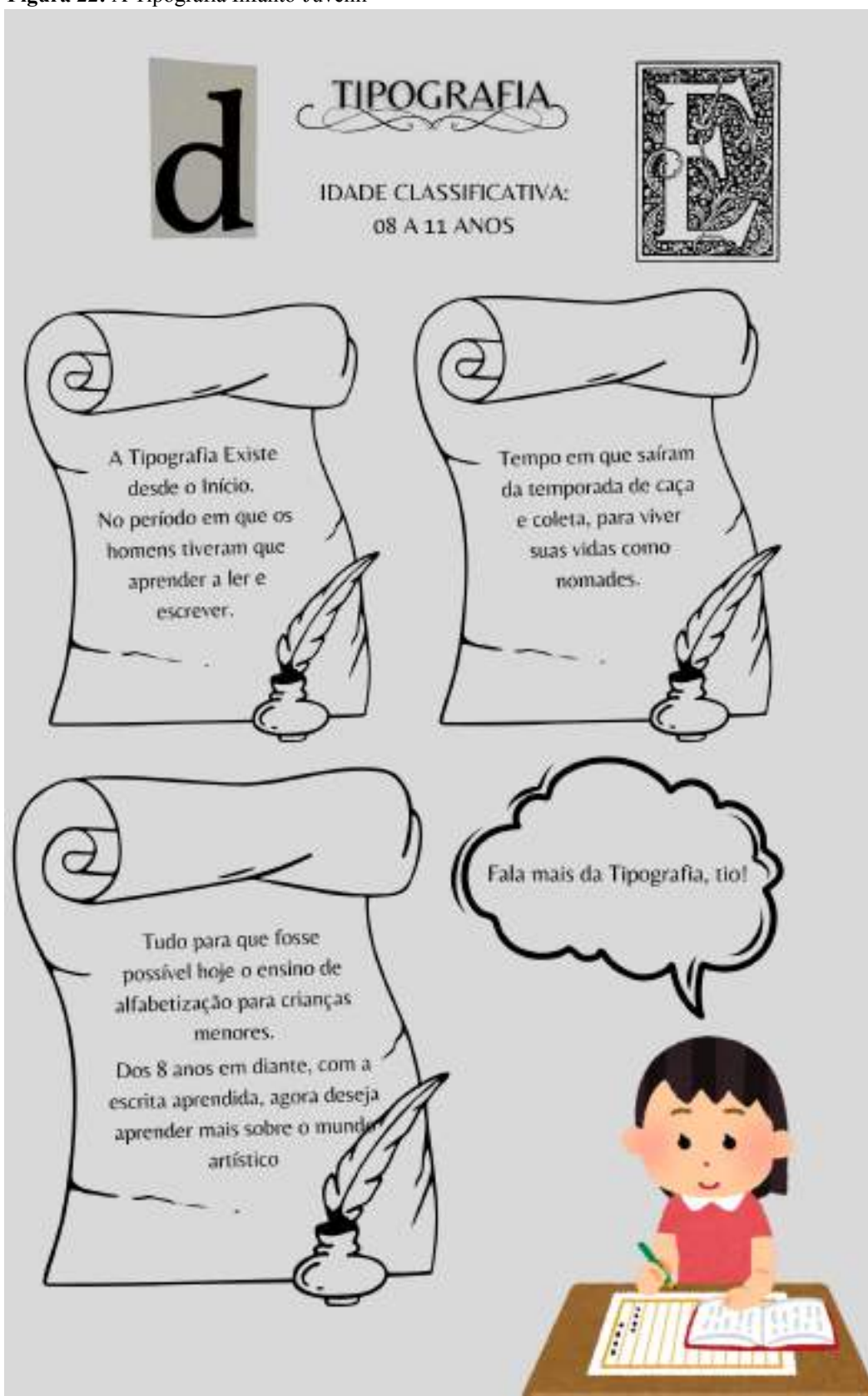
Figura 21: A Tipografia Infantil



Fonte: Autor, 2025



Figura 22: A Tipografia Infanto-Juvenil



Fonte: Autor, 2025

Figura 23: A Tipografia Presente no Design



Fonte: Autor, 2025

Figura 24: A Pintura Presente no Design



**PINTURA**

IDADE CLASSIFICATIVA:  
08 A 15 ANOS

Na pintura, vai ser abordado uma variedade de formas de pintar, como a aquarela por exemplo. Quem deseja seguir a área de desenho e pintura, esse é o lugar certo para experimentar e aprimorar o conhecimento e a prática.

Eu pintei uma árvore e uma florzinha

Pintei um golfinho

The infographic features a central text block with a light gray background. Above the text are illustrations of an easel with a colorful abstract painting, a palette with various colors, and a paintbrush. Below the text is an illustration of three children sitting on the floor, painting on sheets of paper. The children are surrounded by various art supplies like paint tubes, brushes, and palettes. Two children have speech bubbles above them, indicating their completed work.

Fonte: Autor, 2025

**Figura 25:** A Fotografia Presente no Design

Fonte: Autor, 2025

Figura 26: Obra Cinematográfica da Galeria Reinado

**OBRA CINEMATOGRÁFICA**



Nesse em específico, a Galeria Reinado, em parceria com o curso DG, irá apresentar uma obra cinematográfica, que assim como nos antecessores, aqui obteve a participação de adolescentes que compõem o projeto de extensão.





**Capa do Filme**  
Em breve

Fonte: Autor; 2025



Figura 27: Autores Revelação da Galeria Reinado



## AUTORES REVELAÇÃO



### Glauber Anderson

Escritor, Pastor, Artista. Glauber se destaca em meio aos seus colegas apresentando e divulgando suas obras artísticas. Fundador da Galeria Reinado que promete ajudar várias crianças e adolescentes à entrarem no ramo da arte.



### Ryan Gouveia

Escritor, Formado em TI e designer; Ryan apresenta histórias que prometem cativar o público através da sua escrita. Lançou seu primeiro livro: A Promessa. Sócio e parceiro da Galeria Reinado que pretende lançar não só os dele, mas inúmeros livros.



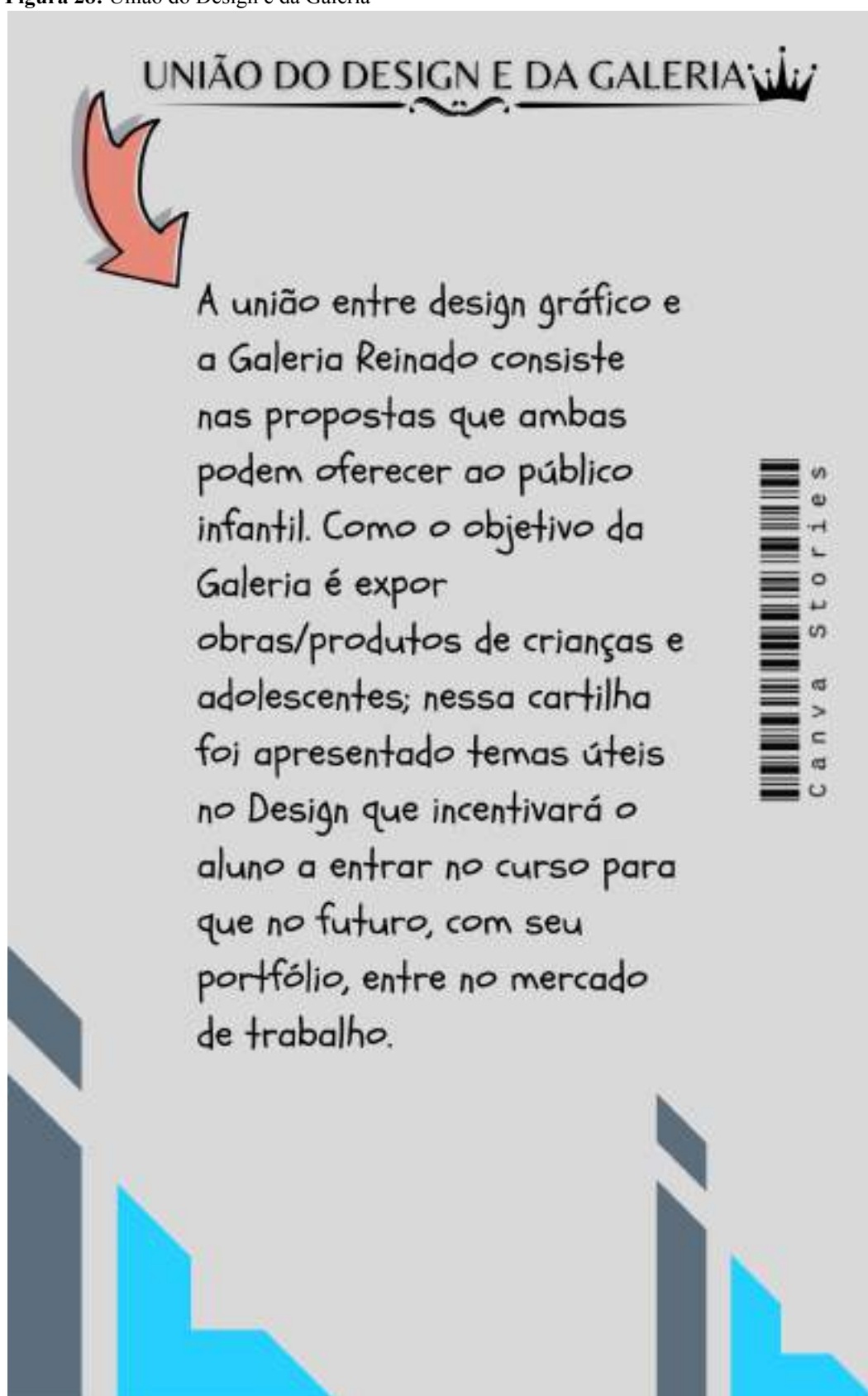
### Maryanne Araújo

Escritora e Poetisa, Maryanne causa emoção ao público com a sua linda escrita que emociona e cativa. Suas poesias foram apresentadas na Órbita e esse é apenas o início de sua trajetória como poetisa.



Fonte: Autor, 2025

Figura 28: União do Design e da Galeria



UNIÃO DO DESIGN E DA GALERIA

A união entre design gráfico e a Galeria Reinado consiste nas propostas que ambas podem oferecer ao público infantil. Como o objetivo da Galeria é expor obras/produtos de crianças e adolescentes; nessa cartilha foi apresentado temas úteis no Design que incentivará o aluno a entrar no curso para que no futuro, com seu portfólio, entre no mercado de trabalho.

Canva Stories

Fonte: Autor, 2025

Figura 29: Dicas de Como se Tornar Um Artista


## DICAS DE COMO SE TORNAR UM ARTISTA

 1: Siga em Frente!

Uma vez eu li uma frase muito marcante do saudoso Walt Disney que dizia sobre nunca desistir de seus sonhos. E essa é a mensagem que falo a você, futuro artista; Não Desista!

 2: Estude e Treine!

Seja em qual área deseja atuar, estude sobre ela e treine a prática rotineiramente. Quer ser um desenhista de sucesso? Treine um pouco todos os dias. Quer ser um escritor de sucesso? Treine sua escrita todos os dias.

 3: Olhe para o Alvo!

Muitas pessoas virão até você e discordarão da sua escolha de seguir a carreira artística, outras julgarão a forma como pratica. Independente da área e ramo artístico, olhe para o alvo. Não ponha o foco em "a" ou "b". Você ainda vai muito longe! Basta persistir!

Fonte: Autor; 2025



Figura 30: Dicas Para Pais e Responsáveis

## DICAS PARA PAIS E RESPONSÁVEIS

 1: Seja Sábio!

Escolham ajudar seus filhos a se tornarem amigos da arte. Pais e parentes que apoiam e auxiliam os filhos no que estudar, promovem o conhecimento em suas mentes.

 2: Mantenha Constância

Sendo pai de uma criança, ajude-a a treinar todos os dias, a estudar sobre o que gosta. Ela ama desenhar? Tire momentos do seu dia para auxiliar ela com os desenhos. Seja Apoiador dos Sonhos de Seu Filho!

 3: Pesquise!

Sendo pais de adolescentes, em meio aos seus estudos, pesquisem. Existem muitos sites, plataformas que ensinam sobre cada área artística: seja pintura, desenho e entre outras. Em breve, ele irá se formar. Aproveite o Hoje, o Agora para que seu filho não seja mais um na multidão de indecisos.

Fonte: Autor, 2025

Figura 31: Entrevista com Ananelly Tiburtino



ENTREVISTAS




O autor da cartilha, Ryan Gouveia, se reuniu com a professora Ananelly, formada em Administração. Ela leciona Empreendedorismo e Marketing no Instituto Federal da Paraíba e aceitou o pedido do aluno para responder umas perguntas

1º: Qual é a sua opinião sobre o descaso da arte infantil em cidades pequenas do Brasil?

Infelizmente sabemos que o apoio a arte infantil ainda é pequeno no Brasil e em se tratando das cidades pequenas é ainda menor. Isso se dá principalmente pela falta de apoio e o não desenvolvimento de projetos de incentivo a arte infantil que é tão importante para o desenvolvimento das crianças.

A arte infantil permite que as crianças se expressem, socializem e se desenvolvam cognitivamente e fisicamente também.

É lamentável ainda assistir o descaso a algo tão sublime

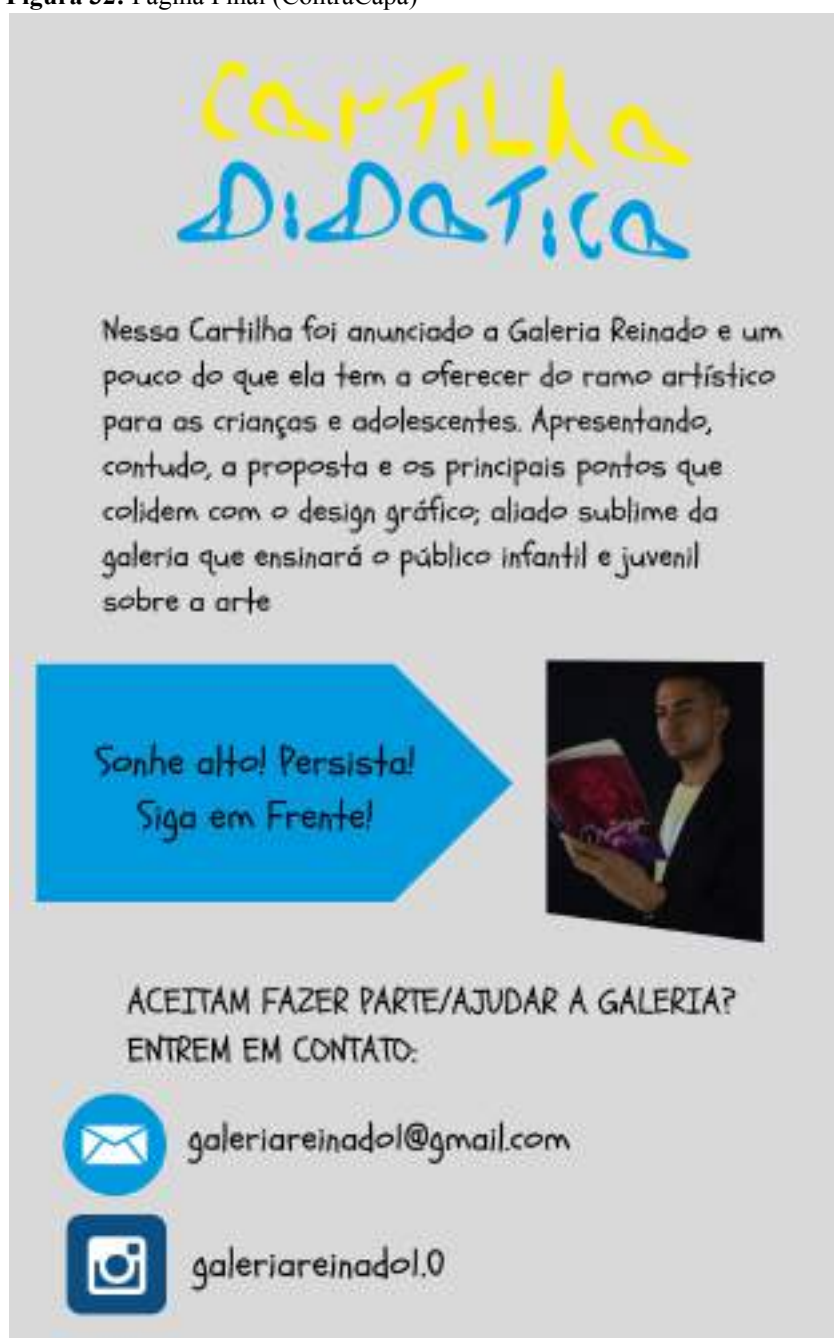
2º: Na opinião de vocês, quais atitudes deveriam ser tomadas para que essa situação mude? Como fazer as crianças de cidades pequenas terem acesso a arte?

Primeiramente deve haver conscientização por parte dos órgãos públicos principalmente secretaria da educação no sentido de enfatizar essa importância e estimular projetos junto às escolas e instituições sociais para promoção de ambientes e de momentos que estimulem que crianças se envolvam e participem de tais momentos. A arte socializa, estimula a criatividade e desenvolve a cognição.



Desejo que as crianças desde pequeninhas sejam estimuladas a praticarem e desenvolverem arte. Que nunca deixem de brincar e de jogar. Que vivam a infância da maneira mais pura e lúdica que sem dúvidas será um aprendizado sem perceber.

Fonte: Autor; 2025

**Figura 32:** Página Final (ContraCapa)

Fonte: Autor; 2025

#### 4.5. Apresentação do Produto e Impacto na Comunidade

A apresentação da cartilha durante o evento promovido pela Galeria Reinado foi um marco importante no projeto. O evento contou com a participação de alunos, educadores e membros da comunidade, permitindo um espaço para troca de ideias e experiências. Durante a

apresentação, os participantes expressaram entusiasmo e interesse em continuar o trabalho artístico iniciado. A cartilha foi reconhecida como um recurso valioso para escolas e coletivos artísticos, e muitas sugestões foram feitas para futuras edições que poderiam incluir mais atividades e informações sobre a arte local.

Os resultados obtidos demonstram que o projeto cumpriu seus objetivos de promover a arte e o design gráfico como ferramentas essenciais na educação de crianças e adolescentes. A integração de pesquisa, prática e divulgação não apenas elevou a conscientização sobre a importância da arte, mas também proporcionou um ambiente acolhedor e inspirador para a expressão criativa. A Galeria Reinado se consolidou como um espaço vital para a promoção da cultura e da inclusão social, destacando o papel transformador da arte na vida dos jovens. O impacto positivo gerado pelo projeto sugere a necessidade de continuidade e expansão das iniciativas artísticas na educação, visando sempre a formação de uma sociedade mais justa e criativa.

## **5. DISCUSSÃO**

A discussão dos resultados obtidos ao longo do projeto revela a complexidade e a profundidade da relação entre arte, educação e saúde mental. Através da implementação das atividades propostas e da elaboração da cartilha educativa, foi possível não apenas observar o impacto direto da arte na formação de crianças e adolescentes, mas também compreender como esse impacto se desdobra em múltiplas dimensões da vida dos jovens.

### **5.1. A Arte como Ferramenta de Inclusão e Expressão**

Os resultados indicam que a arte funciona como um poderoso meio de inclusão social e expressão pessoal. A participação nas atividades da Galeria Reinado demonstrou que muitos jovens, que antes se sentiam à margem do ambiente escolar ou da sociedade, encontraram na arte um espaço seguro para expressar suas emoções e experiências. Essa dinâmica é corroborada por estudos que indicam que a expressão artística pode ser um fator crucial para o desenvolvimento da autoestima e da identidade, especialmente em um contexto onde muitos jovens lidam com questões relacionadas à saúde mental, como ansiedade e depressão.

## **5.2. Intersecção entre Arte e Educação**

A intersecção entre arte e educação se mostrou fundamental para o sucesso do projeto. A cartilha educativa, elaborada com base nas pesquisas e nas vivências adquiridas, não apenas proporcionou um recurso prático para os jovens, mas também serviu como uma ponte entre teoria e prática. O design gráfico, ao integrar-se à criação artística, trouxe uma nova dimensão ao aprendizado, permitindo que os alunos não apenas consumissem informações, mas também criassem significados e comunicações visuais que refletissem suas próprias perspectivas. Essa relação sinérgica entre arte e design gráfico é um aspecto inovador que foi amplamente reconhecido pelos participantes, evidenciando a necessidade de abordagens educacionais que considerem essas interconexões.

## **5.3. O Papel da Comunidade e da Família**

Outro ponto a ser discutido é o papel da comunidade e da família no processo educativo. A iniciativa de Rivaldo Silva, que utilizou bilhetes para estimular o diálogo sobre a educação familiar, ressalta a importância desse envolvimento nas práticas artísticas. O feedback dos participantes indicou que muitos jovens se beneficiam de um suporte familiar que valoriza a arte e a educação, o que reforça a necessidade de estratégias que promovam a colaboração entre escola e família. Essa relação pode ser um fator determinante no sucesso das iniciativas artísticas e educativas, criando um ecossistema de apoio que potencializa o desenvolvimento dos jovens.

## **5.4. Desafios e Oportunidades**

Apesar dos resultados positivos, o projeto também enfrentou desafios que merecem ser discutidos. A realidade da desigualdade no acesso à cultura e à arte, evidenciada nos dados do IBGE, continua a ser um obstáculo significativo para a implementação de práticas artísticas inclusivas. A limitação de recursos e a falta de infraestrutura em muitas comunidades dificultam a promoção de iniciativas que possam beneficiar todos os jovens de maneira equitativa. No entanto, esses desafios também apresentam oportunidades. Ao documentar e compartilhar as experiências da Galeria Reinado, é possível inspirar outras instituições e

coletivos a desenvolverem suas próprias iniciativas artísticas, contribuindo para a criação de uma rede mais ampla de suporte à arte e à educação.

### **5.5. Implicações para Futuros Estudos e Práticas.**

As implicações dos resultados obtidos vão além do escopo deste projeto, sugerindo caminhos para futuros estudos e práticas. A necessidade de pesquisas adicionais que explorem a relação entre arte, saúde mental e educação, especialmente em contextos vulneráveis, é evidente. Além disso, a promoção de políticas públicas que incentivem a inclusão da arte no currículo escolar e que garantam o acesso equitativo a recursos culturais é fundamental para que todos os jovens possam se beneficiar das oportunidades que a arte oferece.

Em suma, a discussão dos resultados do projeto destaca a importância da arte e do design gráfico como ferramentas essenciais para a formação integral de crianças e adolescentes. Através da Galeria Reinado e das iniciativas implementadas, foi possível observar uma transformação significativa na vida dos jovens participantes, que tiveram a oportunidade de explorar sua criatividade, desenvolver habilidades e fortalecer sua saúde mental. A continuidade e a expansão de projetos semelhantes são não apenas desejáveis, mas necessárias, para a construção de uma sociedade mais inclusiva, criativa e consciente da importância da arte na educação e no bem-estar dos indivíduos.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As considerações finais deste trabalho evidenciam a relevância da arte e do design gráfico no contexto educacional, especialmente no que diz respeito à formação de crianças e adolescentes. Ao longo do desenvolvimento do projeto, foi possível perceber que a arte não é apenas uma forma de expressão, mas também uma poderosa ferramenta de inclusão, autoconhecimento e desenvolvimento emocional. A experiência vivenciada na Galeria Reinado e a elaboração da cartilha educativa demonstraram como essas práticas podem impactar positivamente a vida dos jovens, proporcionando-lhes um espaço seguro para explorar suas emoções e criatividade.

A intersecção entre arte e educação, abordada neste projeto, revela a necessidade de uma abordagem pedagógica que valorize a expressão artística como parte integrante do processo educativo. A participação ativa dos alunos em atividades artísticas não apenas

contribuiu para o desenvolvimento de habilidades técnicas, mas também fomentou uma cultura de empatia e solidariedade entre os participantes. A cartilha elaborada, com suas atividades práticas e exemplos inspiradores, surgiu como um recurso valioso que pode ser utilizado para motivar outros jovens a se engajarem com a arte, reforçando a ideia de que todos têm o potencial de se tornarem artistas.

Além disso, a discussão sobre o papel da comunidade e da família na educação artística sublinha a importância de um suporte coletivo para o desenvolvimento dos jovens. As iniciativas que promovem o diálogo entre escola e família são essenciais para criar um ambiente que valorize a arte e reconheça sua importância no processo de formação. O envolvimento da comunidade, como observado nas atividades da Galeria Reinado, demonstra que a colaboração e o apoio mútuo podem potencializar os resultados alcançados.

Por fim, é importante ressaltar que, apesar dos avanços obtidos, ainda existem desafios significativos a serem enfrentados, como as desigualdades no acesso à cultura e à arte em diferentes regiões do Brasil. A continuidade de pesquisas e ações que visem promover a inclusão artística é fundamental para garantir que todos os jovens tenham acesso às oportunidades que a arte pode oferecer. Políticas públicas que incentivem a arte na educação, bem como a criação de espaços culturais acessíveis, são essenciais para a construção de uma sociedade mais justa e criativa.

Em conclusão, este trabalho reafirma a importância da arte e do design gráfico como componentes cruciais na formação integral de crianças e adolescentes. Ao promover espaços de expressão e criatividade, estamos contribuindo para o desenvolvimento de indivíduos mais críticos, sensíveis e engajados com o mundo ao seu redor. A experiência adquirida ao longo do projeto não apenas enriqueceu minha formação acadêmica, mas também fortaleceu meu compromisso em continuar a trabalhar em prol da valorização da arte na educação, reconhecendo seu papel transformador na vida dos jovens. Que esta jornada inspire outros a se unirem na promoção da arte como um direito fundamental de todos, contribuindo assim para um futuro mais inclusivo e criativo.

## 7. REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação no Brasil**. “Realidade hoje é expectativas futuras.” In: Scielo Brasil. 1989. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ea/a/yvtmjR7MGvYKjPDGPgqBv6J/?format=pdf&lang=pt>

BLOTZ, Raphaela. “Como a Cultura e a Arte influenciam no desenvolvimento das crianças.” In: Passos de Criança. Curitiba, PR; 2022. Disponível em:

<https://passosdacrianca.org.br/oficinas-culturais/como-a-cultura-e-a-arte-influenciam-no-desenvolvimento-das-criancas/>

DANTO, Arthur. **O que é a Arte?**. São Paulo: Editora Relicário, 2020. Disponível em:

[https://www.relicarioedicoes.com/wp-content/uploads/2020/08/MIOLO\\_O-que-%C3%A9-a-arteapresentacao.pdf](https://www.relicarioedicoes.com/wp-content/uploads/2020/08/MIOLO_O-que-%C3%A9-a-arteapresentacao.pdf)

FONTE, Paty. “Arte na Educação Infantil.” Revista Construir Notícias. Wak Editora. Edição 93, 2025. Disponível em: <https://www.construirnoticias.com.br/arte-na-educacao-infantil/>

KASKAIS, Fernando. “5 Lições que Aprendem com Pablo Picasso.” In: Fotografia de F. Kaskais, 2017. Disponível em:

<https://kaskaisphotos.wordpress.com/2017/10/29/5-licoes-que-aprendemos-com-pablo-picasso/>

OSTLIN, Pirooska. \*Estudo da OMS mostra que a arte pode fazer bem à saúde\*. Nações Unidas: OMS News, 2019. <https://news.un.org/pt/story/2019/11/1694131>

PORCHER, Jean. "A Educação Artística e o Desenvolvimento Intelectual." In: \*Educação e Cultura: A Dimensão Artística\*. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro, 1982. Disponível em:

[https://books.google.com.br/books?id=hYetUK6t4hcC&pg=PA8&source=kp\\_read\\_button&hl=pt-BR&newbks=1&newbks\\_redir=0&gboemv=1&ovdme=1&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=hYetUK6t4hcC&pg=PA8&source=kp_read_button&hl=pt-BR&newbks=1&newbks_redir=0&gboemv=1&ovdme=1&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

RLP - ARQUIVOS GOSPEL E VARIEDADES. “Crianças Diante do Trono - DVD Completo + Extras.” YouTube. 30 de outubro de 2022. 1 hora, 17 minutos e 11 segundos. Disponível em: <https://youtu.be/KOzKw8uutF0?si=IXOiDXuOztr0Wq98>.

RUMJANECK, Leticia. Tipografia para crianças: um estudo de legibilidade". In: “Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)”. Disponível em:

<https://www.esdi.uerj.br/assets/578d56ab7eb521ba431b0c450f777742/508b3bb0d47020815d98077b840ff80e.pdf>


SOLANGE, Abud. "A História da Arte-educação no Brasil: Contribuições e Desafios." In: \*Revista de Educação e Arte\*. v. 5, n. 2, p. 43-56, 2006. Disponível em:

[https://1drv.ms/b/c/3b56c274da7dba17/EtnKeBPLmMZInvLwXkX\\_TKIBGPSPb0jzio5iWY4o3dQJfQ](https://1drv.ms/b/c/3b56c274da7dba17/EtnKeBPLmMZInvLwXkX_TKIBGPSPb0jzio5iWY4o3dQJfQ)



**ANEXO**

[CARTILHA EDUCACIONAL](#)

	<b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA</b>
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinho, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### Entrega de Trabalho de Conclusão de Curso

<b>Assunto:</b>	Entrega de Trabalho de Conclusão de Curso
<b>Assinado por:</b>	Ryan Souza
<b>Tipo do Documento:</b>	Requerimento
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Ostensivo (Público)
<b>Tipo do Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Ryan Gouveia de Souza, DISCENTE (202227010029) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO**, em 28/04/2025 13:23:41.

Este documento foi armazenado no SUAP em 28/04/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1473167

Código de Autenticação: 5d87606428

