

**CENTRO PAULA SOUZA**  
**ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS**  
**TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**A DESVALORIZAÇÃO ARTÍSTICA NO BRASIL**  
***THE ARTISTIC DEVALUATION IN BRAZIL***

**Erica Aparecida Gouveia dos Reis<sup>1</sup>**

**Gabriela Victória de Oliveira<sup>2</sup>**

**Livia Aparecida Santos da Silva<sup>3</sup>**

**Haroldo Luís Tupinambá Viana<sup>4</sup>**

**RESUMO:** A presente pesquisa discutiu sobre a Desvalorização da Arte no Brasil e como isso afeta a sociedade brasileira e a educação. Também contou de forma singela e resumida sobre sua história no Brasil, desde a origem no período paleolítico, para que fosse possível compreendê-la e entender como ela afeta a vidas dos seres humanos, tanto individual quanto coletiva. Explicou-se sobre diferentes significados da arte, mostrando sua tamanha importância, no dia a dia e nas escolas. Para isso, a pesquisa que tem uma de abordagem qualitativa, baseou-se em artigos científicos, portais relacionados na internet e uma pesquisa de campo. Os dados obtidos foram quantificados e analisados pelos pesquisadores com o auxílio de uma ferramenta de análise de textos disponibilizada, trouxeram a lume o significado da arte na ótica dos participantes, resultando em uma diversificação de pensamentos. Analisou-se também o impacto das redes sociais e da tecnologia na sociedade contemporânea e considerou-se que essa seria uma forma bastante eficaz de alcançar pessoas. A partir disso nasceu a ideia de criação do PROJETO ARTISTANDO, um aplicativo, a princípio para uso em smartphones que trará visibilidade para artistas brasileiros em geral.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arte. Artistando. Desvalorização da Arte.

**ABSTRACT:** This research discussed the Devaluation of Art in Brazil and how it affects Brazilian society and education. I also tell in a simple and summarized way about its history in Brazil, from its origins in the Paleolithic period, so that it would be possible to understand it and understand how it affected the lives of human beings, both individually and

---

<sup>1</sup>Técnico em Design Gráfico – Etec Prof. Alfredo de Barros Santos reiserica991@gmail.com

<sup>2</sup>Técnico em Design Gráfico – Etec Prof. Alfredo de Barros Santos ggabblioliveira1@gmail.com

<sup>3</sup>Técnico em Design Gráfico – Etec Prof. Alfredo de Barros Santos livia.ap.s.s@gmail.com

<sup>4</sup>Professor da Prof. Alfredo de Barros Santos haroldo.viana@etec.sp.gov.br

collectively. The different meanings of art were explained, showing its great importance in everyday life and in schools. For this, the research, which has a qualitative approach, was based on scientific articles, related portals on the internet and field research. The data obtained were quantified and analyzed by the researcher with the aid of a text analysis tool available, bringing to light the meaning of art from the perspective of the participants, generated in a diversification of thoughts. The impact of social networks and technology on contemporary society was also analyzed and it was considered that this would be a very effective way of reaching people. From this, the idea of creating PROJETO ARTISTANDO was born, an application, initially for use on smartphones, which attracted visibility to Brazilian artists in general.

**KEYWORDS:** Art. Artisting. Devaluation of Art.

## 1 INTRODUÇÃO

A desvalorização artística no Brasil é um tema bastante evidente na atualidade, cuja arte é muitas vezes negligenciada através do ensino, o que causa o desinteresse para com a arte. Diante desse fato trabalhou-se a desvalorização da arte visando uma forma de reconhecimento artístico.

No geral, tem-se como objetivo trazer a lume o quão a arte é desvalorizada no Brasil, buscando compreender as dificuldades dos artistas em divulgar sua arte no Brasil, investigar como a disciplina de arte é tratada nas escolas brasileiras, entender a importância da arte para a vida das pessoas, descobrir a opinião da sociedade sobre o que é arte, criar uma solução para amenizar a desvalorização artística no Brasil.

A presente pesquisa justifica-se pelo fato de buscar esclarecer de forma simples, que existe uma desvalorização da arte no Brasil e apresenta alternativa aparentemente eficaz na tentativa de amenizar tal problema.

Com as mídias sociais fazendo parte do nosso dia a dia, destaca-se sua importância na educação como uma forma de aprendizagem. Além do que, as mídias digitais em geral tornam possível a organização da rotina de grande parte das pessoas, permitindo aos jovens em idade escolar que tenham acesso a várias fontes de informações, conhecimento e entretenimento.

Dessa forma, é nítido à importância dessas mídias digitais e sua influência na vida dos estudantes e das pessoas. Além disso, a divulgação digital é um dos principais meios de propagação, sendo assim, a criação de uma ferramenta para a divulgação de artistas no Brasil

diminuiria a desvalorização artística, ajudaria os artistas a serem reconhecidos no país e melhoraria a visão dos estudantes em fase escolar sobre a disciplina de arte nas escolas brasileiras ampliando sua valorização.

A ferramenta em forma de um aplicativo para smartphone visa divulgar artistas de todo o Brasil e quebrar a falsa ideia de arte que a sociedade possui. Diversas pessoas poderão acessar a plataforma e conhecer o trabalho de vários artistas, assim como também terão a possibilidade de cadastrarem-se para divulgar o próprio trabalho artístico e, caso desejarem, patrocinarem obras de outros usuários. A forma de cadastro será ampla e o usuário terá várias opções para colocar as informações desejadas, assim, diversos artistas terão a oportunidade de divulgação, e de serem reconhecidos e valorizados.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade e a arte sempre foram intimamente conectadas. Da arte, surgiram locuções de diversas culturas, sensações, sentimentos, costumes de uma civilização, comunicados e pessoas. Com a ausência dela, os seres humanos não seriam capazes de construir uma identidade própria e de desenvolver a habilidade de criação. A arte, sendo uma forte figura de expressão, está em todas as coisas. Ela transpõe a realidade das pessoas em diferentes formas, sendo elas a música, cinema, poesia, pintura, escultura, fotografia, teatro, desenho, etc. Ao menos, essa era a ideia original do que é arte, diferente da realidade atual em que ela foi estereotipada como *hobby*<sup>5</sup> (TEIXERA, A.; TRAVAGLIA, Z, 2019).

No geral, a valorização da arte era bem mais forte nos tempos antigos que atuais. Segundo a professora de história Frederico, A., (2014), citado por TEIXERA, A.; TRAVAGLIA, Z, (2019), as pinturas rupestres estampavam a sobrevivência, a dominação da natureza e a caça. Estavam presentes em rochas e cavernas e eram feitas com materiais do cotidiano, como sangue e terra. A autora começa expondo como a arte era essencial para a compreensão e comunicação, mas com o passar dos tempos se transforma em algo necessário à cultura. Para a professora, o início da turbulência artística foi à primeira Revolução Industrial, marcada pela substituição do artesanato pelas fábricas e máquinas (TEIXERA, A.; TRAVAGLIA, Z., 2019).

---

<sup>5</sup>*Hobby* é uma palavra inglesa frequentemente usada na língua portuguesa e significa passatempo, ou seja, uma atividade que é praticada por prazer nos tempos livres. Disponível em <<https://www.significados.com.br/hobby/>>. Acesso em 11 de mai. de 2022.

Já a História da Arte no Brasil começou antes do período de colonização, também com as pinturas rupestres. Pesquisas mostram diversos indícios de arte na pré-história brasileira. Foram descobertas pinturas de até onze mil anos. Anos depois, antes da colonização, iniciou-se a arte indígena, marcada por objetos de cerâmica e de enfeite, como estatuetas e vasos. Depois da colonização portuguesa, o Brasil foi influenciado por várias culturas, como a holandesa e africana. Em seguida ocorre o período do barroco e neoclássico, que foram importantes para o desenvolvimento e o crescimento artístico no Brasil. (PORTAL EDUCAÇÃO, 2022).

O ensino da arte no Brasil foi estruturado por aspectos que se diferenciaram ao longo dos tempos, mas se estabilizaram com o que é conhecido hoje como arte-educação<sup>6</sup>. A disciplina de ensino de arte atende várias linguagens artísticas como a música, artes visuais<sup>7</sup> e as artes cênicas<sup>8</sup>, que são ensinadas de modo agregado e separado nas escolas do Brasil (ZAGONEL, 2008, p.21 citado por BENITES, R. C. R., 2021).

Os jesuítas tiveram enorme influência na construção da história no Brasil, essencialmente na educação. Mas há várias críticas envolvendo seus aspectos dominantes incorporados na sociedade local. A missão dos jesuítas surgiu no Brasil no ano de 1549 em meio à crise que a igreja católica sofreu. Seu principal objetivo era catequizar os indígenas e sustentar o catolicismo no mundo. Essa missão inicial chegou através da Companhia de Jesus, que comandava o colégio de artes e humanidades na Universidade de Coimbra em Portugal. Foram nessas circunstâncias que possível definir a enorme relevância didática da arte na catequização indígena, e que perdura até os dias atuais nas paredes na maioria das igrejas católicas do mundo, formando uma herança medieval que serve como aprendizagem para as pessoas que não sabiam ler, podendo assim absorver o culto litúrgico por meio da leitura de imagem. A partir deste fato, podemos entender a ligação da religião católica com a arte e a importância do aprendizado artístico. (BENITES, R. C. R., 2021)

---

<sup>6</sup>Barbosa (1991, p.36-37) define o ensino da arte (arte-educação), como uma maneira contextualizada de enxergar a arte e a cultura. Compreende a articulação dos três eixos da proposta triangular (fruir, contextualizar e produzir a arte) como a possibilidade do educando interpretar o mundo de forma mais sensível e ampla.

<sup>7</sup>As artes visuais são as formas de arte como a cerâmica, desenho, pintura, escultura, gravura, design, artesanatos, fotografia, vídeo, produção cinematográfica e arquitetura. Disponível em <<https://arteref.com/arte/o-que-sao-as-artes-visuais-saiba-tudo-aqui/>>. Acesso em 12 de mai. de 2022.

<sup>8</sup>Arte cênica é uma forma de arte apresentada em um palco ou lugar destinado a espectadores. O palco é compreendido como qualquer local onde acontece uma representação, sendo assim, estas podem acontecer tanto em praças como em ruas. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/artes/arte-cenica.htm>>. Acesso em 12 de mai. de 2022.

Partindo para o tempo atual, as conversas sobre a importância do ensino de arte no Brasil têm rodado as redes sociais entre professores por conta da reforma do ensino médio. As discussões em volta dessa questão ganharam ênfase com a publicação da Medida Provisória (MP) nº 746, de 22 de set. de 2016, que modificava deveres sobre o Ensino Médio existentes na lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9394/96<sup>2</sup>. Entre outras apresentações, a MP nº 746 mudava o artigo 26, que segundo a lei, retira a obrigatoriedade da disciplina de arte do Ensino Médio. Diante deste cenário, a arte nas escolas brasileiras sofreu diversas instabilidades, que contribuíram para a desvalorização dessa área nos dias atuais (SANTOS, M. S. S.; CAREGNATO, C., 2018).

A escritora Karine Ramaldes diz que a Educação Artística é indispensável no ensino médio, na adolescência, que é uma fase de modificações e adaptações, na qual jovens por todo o país estão em descobrimento de diversas coisas novas. Por isso, procuram sua própria identidade e tentam se encaixar em algum grupo social. Isso explica o porquê do ensino de arte ser tão importante, pois oferece a identificação. Karine Ramaldes ainda reforça e afirma que a arte-educação humaniza o ser humano. Diante disso, entendemos que essa disciplina, além de trazer reflexões para o lado sensível dos jovens, também desenvolve seu lado social. Na ótica do poeta e crítico *Read*, a sociedade relaciona arte à beleza. Já segundo Maria Gottsfritz, professora de psicologia, isso acontece por causa da desigualdade na educação presente no Brasil. Ela diz que, a cultura é conduzida fora da escola, então é passada por intermédio das relações sociais de cada ser humano e através do que ele vive. A escola usa apenas uma pequena escala de todo o conteúdo e sucede aos alunos, colaborando com quem tem maior bagagem cultural, porém desfavorecendo quem não tem. Desta forma, a arte-educação torna-se precária, favorecendo apenas algumas pessoas, além da escola disponibilizar um conteúdo fraco e superficial, de forma que não incentiva os alunos a correr atrás de novas informações e adquirir um maior repertório. De acordo com todos esses fatos, conseguimos entender a importância da arte e da arte-educação, é possível notar que a desvalorização artística em geral não se limita apenas à atual geração. Mas é algo que evoluiu em nossa história e existe até os dias atuais. (TEIXERA, A.; TRAVAGLIA, Z., 2019).

### **3 METODOLOGIA**

#### **3.1 Pesquisa Bibliográfica**

O processo criativo iniciou-se a partir do pensamento de que a arte é desvalorizada no Brasil. Diante dessa ideia e de pesquisas que a comprovam, surgiu a pergunta “Como resolver esse problema?”. Uma ampla gama de artigos científicos, além de boa parte da geração atual, comprova que o mundo gira em torno de tecnologia. Mídias digitais como o *Instagram*, que é utilizado por cerca de 122,4 milhões de brasileiros, além do *Facebook* com 116,6 milhões<sup>9</sup>, são influentes na vida de grande parte da população. Dessa forma, surgiu a ideia de que, usar a tecnologia e essa influência digital na vida das pessoas seria a forma mais eficaz de divulgar a arte no Brasil. A partir daí, nasceu a ideia de criar esse projeto.

### 3.2 Pesquisa de Campo

Um instrumento de pesquisa de campo em forma de questionário (APÊNDICE A) foi utilizado para captar informações em um determinado grupo de pessoas com o objetivo de trazer a lume o significado da arte na ótica dos participantes para que fosse possível elaborar uma análise mais ampla. O questionário contendo oito perguntas, sendo sete de múltipla escolha e uma descritiva, foi aplicado de forma *on-line* através da plataforma *google form* no qual 145 participantes responderam. Os dados obtidos foram quantificados e analisados pelos pesquisadores com o auxílio de uma ferramenta de análise de textos disponibilizada pelo portal *voyant-tools*.

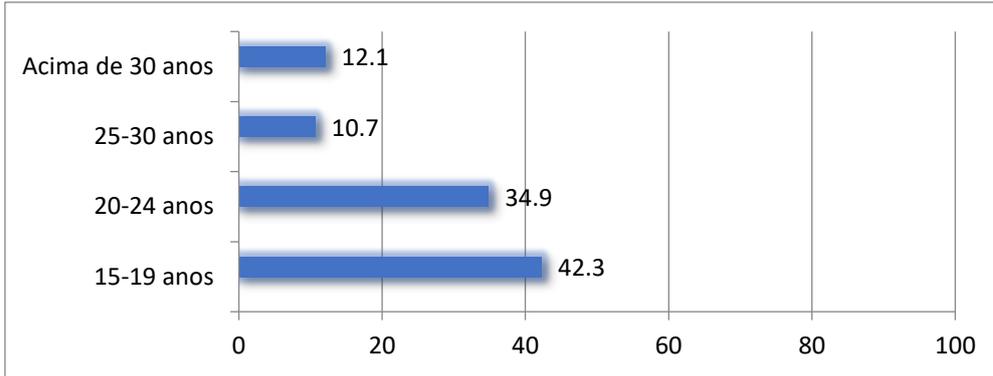
#### 3.2.1 Análise de dados

Os dados obtidos através do questionário *on-line* contendo 145 participantes, sendo 42% homens e 58% mulheres, resultou em dados números que foram quantificados, tratados e transformados em gráficos de barras estatísticos, pela própria plataforma *google form*, no qual ilustrou uma visão ampla do contexto trabalhado.

#### Gráfico 1: Qual a sua idade?

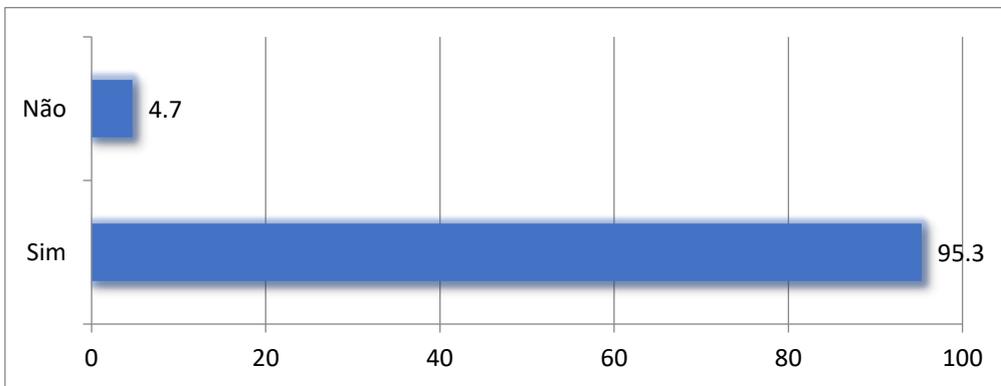
---

<sup>9</sup> Portal Resultados Digitais. Disponível em <<https://resultadosdigitais.com.br/marketing/estatisticas-redes-sociais/#:~:text=Estat%C3%ADsticas%20de%20Redes%20Sociais%20no,representa%2059%25%20da%20popula%C3%A7%C3%A3o%20mundial>>. Acesso em 8 nov. 2022.



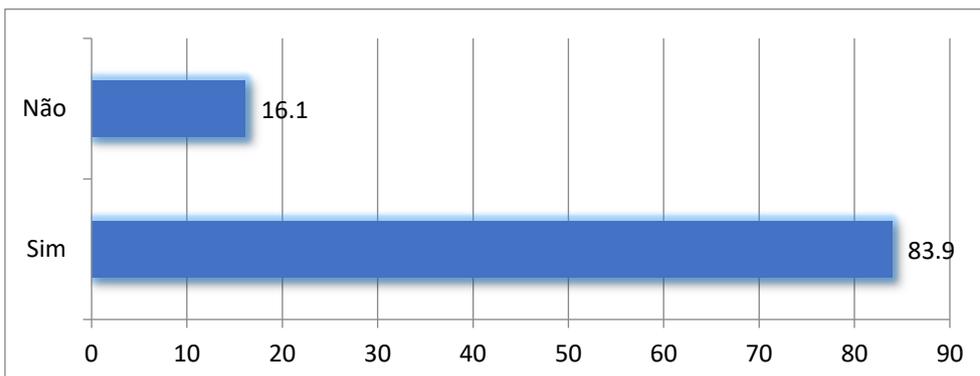
Fonte: Google form. Elaborado pelos pesquisadores

**Gráfico 2: Você tinha/tem a disciplina de arte na escola?**



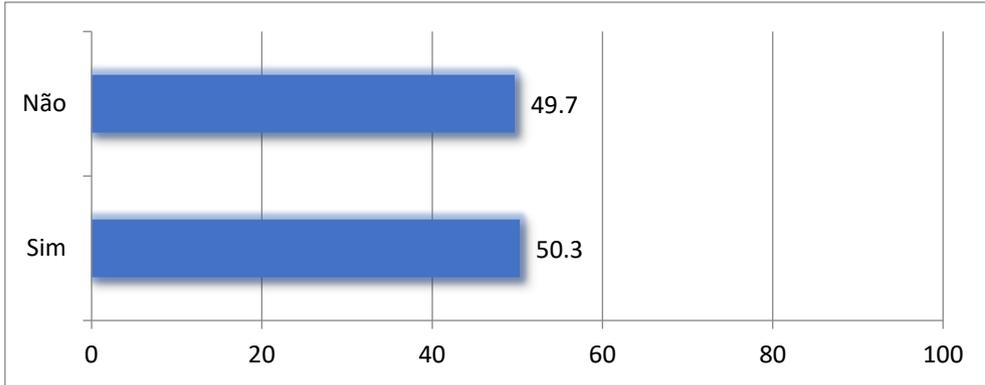
Fonte: Google form. Elaborado pelos pesquisadores

**Gráfico 3: Você acha que a arte é desvalorizada no Brasil?**



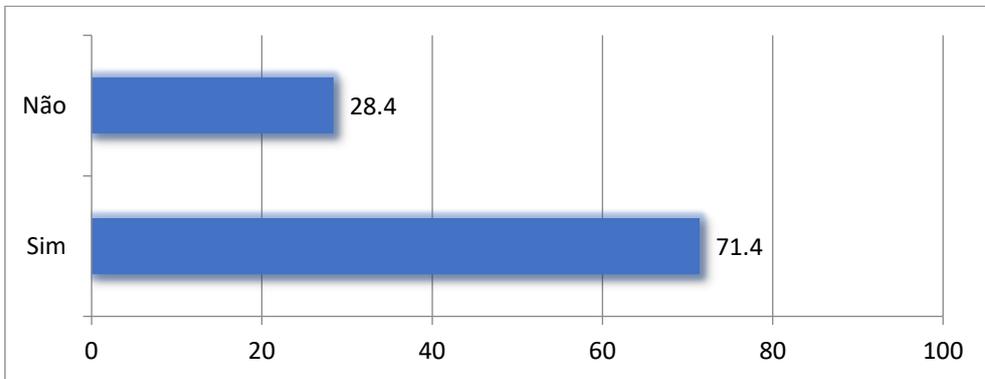
Fonte: Google form. Elaborado pelos pesquisadores

**Gráfico 4: Você acha que a disciplina de arte tem a mesma importância que as outras disciplinas como Matemática e Gramática?**



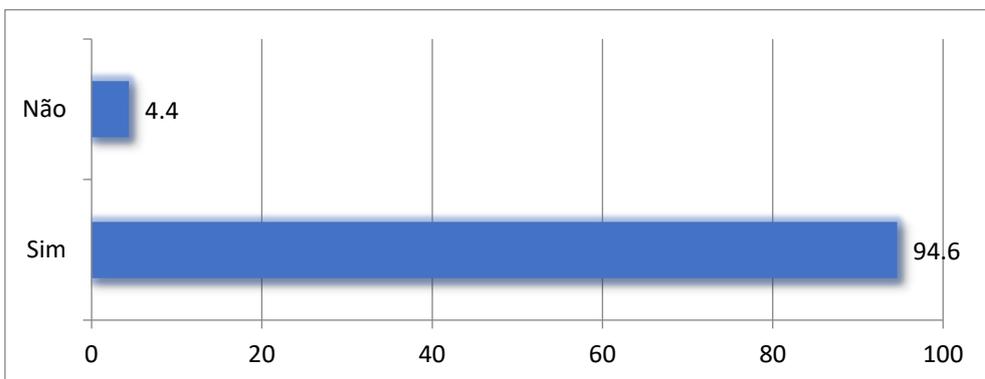
Fonte: Google form. Elaborado pelos pesquisadores

**Gráfico 5: Caso você seja um artista, você se sente desvalorizado perto das outras profissões/cursos?**



Fonte: Google form. Elaborado pelos pesquisadores

**Gráfico 6: Você usaria uma rede social voltada para a arte, onde seriam divulgados e apreciados artistas e suas artes em geral (música,dança, pintura, teatro, etc) ?**



Fonte: Google form. Elaborado pelos pesquisadores

Analisando os gráficos de 1 a 6 pode-se perceber que houve pessoas de diversas faixas etárias, mas a que predominou foi a de jovens entre 15 a 19 anos, onde podemos supor que

uma parte deles ainda está no ensino médio (gráfico 1). A grande maioria disse que tem ou teve a disciplina de artes na escola, porém apenas 4,7%, que são em torno de sete pessoas, responderam que não. Mas de acordo com a lei 12.287 de 13 de julho de 2010, a disciplina de artes é obrigatória para todos os níveis de educação básica, isso inclui do ensino infantil ao ensino médio. Então, isso nos leva a questionar, será que esses jovens realmente não possuem educação artística na escola ou eles nem mesmo tem noção que estudam artes?

Já no (gráfico 3), 83,9% das pessoas responderam que a arte é desvalorizada no Brasil, o que nos faz pensar que essa ideia é praticamente um consenso geral. Quando perguntado se artes tem a mesma importância que outras disciplinas, como matemática e gramática, houve quase um empate, tendo diferença de apenas de 0,6%. Isso mostra que, metade dos participantes não compreende a tamanha importância da disciplina artística para nossas vidas e nem mesmo o que realmente é a arte (gráfico 4). De acordo com o portal SABRA<sup>10</sup> (Sociedade Artística Brasileira, 2018),

Quando se fala em matemática é natural que a palavra já seja imediatamente relacionada com números, fórmulas e equações complicadas, cujo sentido às vezes é obscuro e sem nenhum atrativo. Mas esse pensamento, apesar de senso comum, está bastante equivocado! Primeiro porque cada cálculo tem, sim, um sentido e pode ser aplicado no dia a dia. E segundo porque a matemática é muito mais bela do que a maior parte das pessoas imagina: ela está intimamente ligada com a arte!

A pergunta feita para os artistas (gráfico 5) foi respondida por cerca de 98 pessoas, ou seja, mais da metade dos participantes praticam arte. Logo, alguns deles também responderam que não acham a arte-educação comparável a outras disciplinas mais valorizadas. Desta forma, captou-se que até mesmo os próprios artistas talvez não percebam a importância daquilo que praticam. Também obteve-se a resposta de que 71,4% deles se sentem desvalorizados perto de outras profissões e cursos. Ressalta-se que, no Brasil, de acordo com (TEIXERA, A.; TRAVAGLIA, Z, 2019), a arte é apenas vista como *hobby*, diferente de todas as outras disciplinas curriculares, entendidas como importantes e essenciais à vida. Já no (gráfico 6), 94,6% dos participantes responderam que usariam uma rede social voltada para a arte, o que complementa em nossa ideia de que o PROJETO ARTISTANDO ajudaria no alcance e valorização da arte e artistas no Brasil.

---

<sup>10</sup> Portal SABRA. Disponível em <<https://www.sabra.org.br/site/influencia-da-matematica-na-arte/#:~:text=E%20segundo%20porque%20a%20matem%C3%A1tica,do%20conhecimento%20se%20influenciam%20mutuamente%3F>>.

Quanto à pergunta descritiva de número três do questionário (APÊNDICE A), “*Faça uma breve explicação do que é arte para você*”, baseando-se na análise textual de acordo com o portal *VOYANT*, pode-se dizer que, houve diversas respostas que se diferenciam entre si, o que relaciona com a afirmação feita pelo autor COLI J. (1981), no livro “O que é arte?”, onde diz que descobrir o real significado de arte é algo complexo, pois as respostas e opiniões se divergem e se contradizem. Mas apesar disso, a maioria dos participantes seguiu uma linha de raciocínio semelhante, de que a arte é uma forma de expressar os sentimentos, ou seja, apesar das divergências, houve um consenso geral do que é arte.

## **4 DESENVOLVIMENTO**

### **4.1 Projeto Artistando**

Criar um aplicativo inovador traria para as pessoas curiosidade e interesse. Já um aplicativo utilizado por artistas e amantes da arte traria inclusão para aqueles que se sentem desvalorizados no Brasil.

Baseado nisso que o “PROJETO ARTISTANDO” foi criado. Um aplicativo que dá abertura a todos os tipos de arte. O usuário poderá se cadastrar como artista, apreciador ou patrocinador. O artista tem como objetivo divulgar, o apreciador apreciar e o patrocinador patrocinar outros trabalhos da forma que desejar.

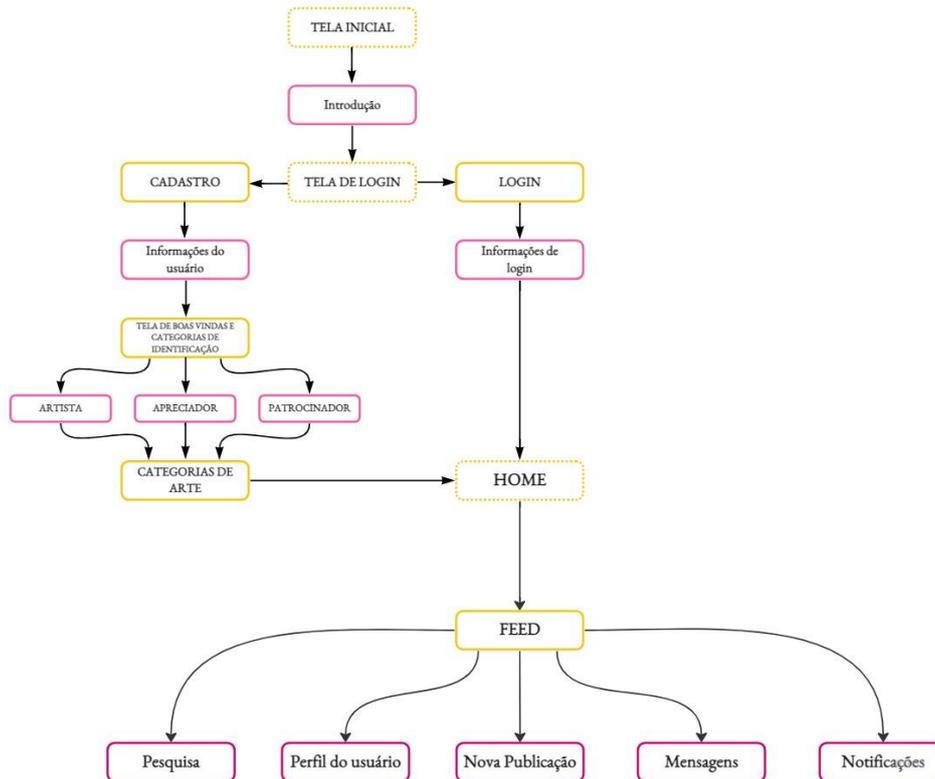
#### **4.1.2 O Organograma**

O primeiro passo, para a criação do aplicativo foi o desenvolvimento de um organograma, criado no portal MIRO<sup>11</sup>, com todas as ideias das interfaces e suas informações, para termos uma base ao criar a parte do design.

#### **Figura 01: Organograma do aplicativo**

---

<sup>11</sup>Portal MIRO. Disponível em <<https://miro.com/app/board/uXjVOgqiWAg=/>>



Fonte: Os autores

## 4.2 Processo Criativo

### 4.2.1 O Logotipo

O segundo passo foi a criação do logotipo, o qual foi inteiramente produzido pelo software CorelDraw. O nome pensado para a marca se dá por uma variação da palavra “Arte” o qual foi escolhido pensando no artístico conectado a atualidade, a partir disso foi definido o nome “Artistando”.

### 4.2.2 Símbolo

O símbolo do logotipo é representado por uma borboleta simples e minimalista, com as asas em um formato que se assemelha a ponta de um pincel e o corpo representando o objeto artístico de forma literal.

A escolha da borboleta deu-se pelo significado e simbologia do animal, que é liberdade e transformação, fazendo apologia à arte, a qual a mesma nos transforma e traz

liberdade para a expressão de sentimentos. O símbolo do logotipo foi criado no software CorelDraw.

**Figura 02: Símbolo do Logotipo**



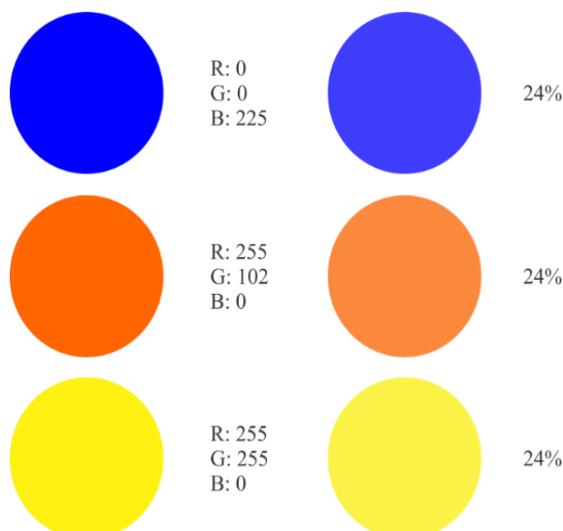
**Fonte: Os autores**

### 4.2.3 Cores

As cores escolhidas para compor o logotipo foram: Amarelo, que de acordo com a psicologia das cores remete alegria e atenção, o que complementa o objetivo de chamar a atenção para a arte e faz uma ligação com a expressão de sentimentos como a felicidade; Laranja, por ser uma das principais cores que estimulam a criatividade, qualidade que está propriamente e diretamente ligada à arte e ao meio artístico. Além de compor harmoniosamente com o amarelo.

E por fim Azul, visto que é uma cor que remete a confiança e tristeza, sentimentos relacionados com a forma de se expressar, e faz um contraste marcante com o amarelo. As cores das asas formam um degradê seguindo a paleta de cores, com uma leve transparência.

**Figura 03: Paleta de Cores**



Fonte: Os autores

#### 4.2.4 Tipografia

Utilizou-se a fonte PHOTOSHOOT, obtida através do portal dafont.com<sup>12</sup>. É uma tipografia no estilo caligrafia levemente curvada e com um estilo mais despojado, que lembra uma letra escrita a mão. A escolha dessa fonte foi feita por causa dessas características, que de certa forma, lembra espontaneidade.

Figura 04: Tipografia



Fonte: Portal Dafont.com

#### 4.2.5 Resultado Final

Figura 05: Resultado Final do Logotipo



Fonte: Os autores

<sup>12</sup> Portal DAFONT. Disponível em <<https://www.dafont.com/pt/search.php?Q=photoshoot>>

### 4.3 O Aplicativo

Após a definição do logotipo, o próximo passo foi a criação das interfaces do aplicativo. Cada interface foi inicialmente desenvolvida através do software CorelDraw e em seguida foram aplicadas no Portal Figma<sup>13</sup>, para a realização da prototipagem e finalização do aplicativo “Artistando”.

#### 4.3.1 Tela 01: Introdução

A tela de introdução é a parte do aplicativo responsável por fazer o usuário se conectar com a plataforma. Ela aparecerá caso o usuário ainda não tenha uma conta ou esteja fora da sua. Nela terá um design mais complexo e sofisticado, como a moldura, o logo em destaque e uma frase para causar reflexão e impacto àqueles que estiverem tendo seu primeiro contato com o aplicativo. As cores de fundo e da moldura foram seguindo a paleta de cores do logotipo, mas com a jogada de degradê e transparência.

**Figura 06: Tela de Introdução**



**Fonte: Os autores**

#### 4.3.2 Tela 02: Login

A tela de login servirá para que o usuário tenha acesso a sua própria conta. Ele colocará seu e-mail ou nome de usuário, senha, e poderá entrar no aplicativo. Como ela faz

---

<sup>13</sup> Portal FIGMA. Disponível em < <https://www.figma.com/> >.

parte do processo de entrada do aplicativo, o design sofre algumas mudanças, como a inversão das cores de fundo e a ausência da moldura, para que fique uma tela mais objetiva.

**Figura 07: Tela de Login**



Fonte: Os autores

### 4.3.3 Tela 03: Cadastro

A tela de cadastro é a parte do aplicativo que o usuário poderá criar uma conta, caso ainda não tenha ou busque ter mais de uma. Ela pede para que o usuário passe alguns dados, como nome completo, nome de usuário do aplicativo, e-mail e senha.

**Figura 08: Tela de Cadastro**



Fonte: Os autores

### 4.3.4 Tela 04: Telas de Identificação

A tela de identificação permite que novos usuários selecionem sua classificação no aplicativo. São divididas em três classificações: Artista, Apreciador e Patrocinador. Os artistas são o foco principal do aplicativo. Serão aqueles que estão na plataforma para divulgar seus trabalhos em busca de valorização. Apreciadores são aqueles que são amantes da arte e estão na plataforma com o intuito de apreciar trabalhos de outros usuários. Patrocinadores são aqueles que arcam com os custos da realização de algo. Caso o usuário opte por ser um patrocinador, ele será identificado na plataforma como alguém que busca ajudar artistas, investindo em suas artes e trabalhos.

**Figura 09: Tela de Identificação  
(Artista)**



**Figura 10: Tela de Identificação  
(Apreciador)**



**Figura 11: Tela de Identificação  
(Patrocinador)**



**Fonte: Os autores**

#### **4.3.5 Tela 05: Telas de Boas Vindas**

Estas são as telas de Boas-Vindas, responsáveis por finalizar o processo de cadastro. Elas aparecerão para usuários que se cadastrarem como artista, apreciador ou patrocinador. Nela, os usuários poderão escolher categorias que eles desejam ver no feed, tanto para divulgar seu trabalho, apreciar ou para patrocinar. Poderá ser escolhida mais de uma categoria. Com a opção de 2 telas diferentes, divididas conforme a identificação selecionada anteriormente. Uma tela dedicada aos artistas, outra dedicada aos Apreciadores e Patrocinadores.

**Figura 12: Tela de Boas Vindas  
(Artista)**



**Figura 13: Tela de Boas Vindas  
(Apreciador / Patrocinador)**



Fonte: Os autores

#### 4.3.6 Tela 06: Tela Feed

Em cima estão os ícones que levarão o usuário a outras telas do aplicativo, eles sempre estarão visíveis. O primeiro ícone levará ao feed, onde o usuário terá acesso a publicações daqueles que ele segue e de recomendações do próprio aplicativo de acordo com as categorias que escolheu quando se cadastrou. O ícone selecionado sempre estará maior e laranja, para que o usuário consiga identificar de forma fácil e rápida onde ele está. Em cada publicação, poderá fazer uma avaliação (ícone de estrela), comentar (ícone de balão), baixar a imagem (ícone de seta), dar uma quantia de dinheiro (ícone de cifrão) ou ver as hashtags que o publicador colocou em sua publicação. Ele também poderá ver em destaque o comentário fixado pelo publicador.

**Figura 14: Tela Feed**

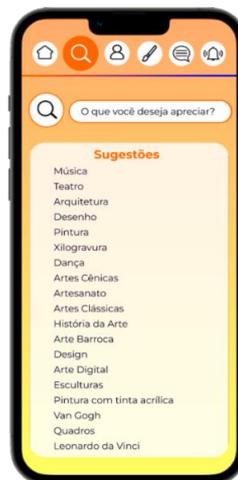


Fonte: Os autores

#### 4.3.7 Tela 7: Pesquisar

Quando o usuário entrar no segundo ícone, representado por uma lupa, ele poderá pesquisar o que quiser, seja perfis, conteúdos, publicações, etc. Algumas sugestões estarão na tela para ajudá-lo a decidir.

Figura 15: Tela Pesquisar



Fonte: Os autores

#### 4.3.8 Tela 8: Perfil

No ícone representado por uma pessoa, o usuário terá acesso ao seu perfil. Ele poderá ver suas avaliações, as pessoas que ele segue, suas publicações e seus seguidores. Ele terá sua foto, seu nome de usuário e sua identificação (artista) em destaque. Também será pelo perfil que ele poderá mexer nas configurações do aplicativo através do ícone de ferramenta.

Figura 16: Tela de Perfil



Fonte: Os autores

### 4.3.9 Tela 9: Nova Publicação

Pelo ícone de pincel o usuário poderá fazer suas publicações, ele conseguirá escolher entre publicar fotos, vídeos ou áudios, a legenda e as hashtags que combinarão com o post.

Figura 17: Tela de Nova Publicação



Fonte: Os autores

### 4.3.10 Tela 10: Mensagens

O local em que o usuário terá acesso a suas mensagens é representado pelo ícone de um balão escrito. Ele poderá conversar com quem desejar.

Figura 18: Tela de Mensagens



Fonte: Os autores

#### 4.4.11 Tela 11: Notificações

No ícone de sino estarão às notificações, que será onde o usuário terá acesso a qualquer interação que receber, seja mensagens, avaliações, comentários, patrocínios, etc.

Figura 19: Tela de Notificações



Fonte: Os autores

#### 4.3.12 Tipografia do Aplicativo

A fonte usada em todo o aplicativo foi a Montserrat, obtida pelo portal Google Fonts<sup>14</sup>. Essa fonte foi escolhida para compor a escrita de todo o aplicativo, pois a mesma possui a espessura de traço forte com alinhamento e formas geométricas, tornando assim, uma fonte de fácil visualização e entendimento.

Figura 20: Tipografia Aplicativo

---

<sup>14</sup> Portal GOOGLE FONTS. Disponível em <<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>>

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	(	)	@	

Fonte: Portal Google Fonts

## 5 CONCLUSÃO

Após o entendimento sobre a História da Arte, seu significado na história brasileira e na sociedade atual e seu papel na educação, é notória sua extrema importância e relevância na vida das pessoas, assim como é perceptível a falta da noção desse fato para grande parte da população Brasileira, por isso, a educação artística e a arte no geral é tão desvalorizada no Brasil. Esse conjunto de ideias fez com que esse trabalho fosse criado, a fim de entender todos os fatores que levaram a formação desses pensamentos.

Ademais, com a conclusão desse artigo e a finalização do projeto, entendeu-se que é um grande desafio combater a desvalorização artística no Brasil, pois além de estar enraizada desde antes da sociedade ser considerada contemporânea, a população brasileira não tem conhecimento da importância da arte. E isso contribui para que a desvalorização continue, pois a partir do momento que as pessoas não entendem a importância de algo, não veem necessidade de tê-lo em suas vidas ou na vida de outros indivíduos.

O projeto “Artistando” foi criado e desenvolvido pensando nos artistas brasileiros que não são conhecidos e valorizados, com o objetivo de trazer o reconhecimento. Enfrentou diversos obstáculos e dificuldades para que no final condissesse de forma visual e harmônica com o objetivo.

Com esse aplicativo é esperado que chame a atenção das pessoas e dos artistas, com seu design, cores e habilidades, contribuindo para que a desvalorização artística no Brasil seja combatida com o reconhecimento e valorização entre os usuários.

## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação: conflitos/acertos. São Paulo: Max Limonad, 1988. **A imagem no ensino da arte. São Paulo: Perspectiva**, 1991.
- BENITES, R. C. R. **A Desvalorização do Ensino de Arte no Brasil: Origens e alguns Aspectos**. Revista Trilhas da História, v. 10, n. 20, p. 33-50, 2021. Disponível em <<https://desafioonline.ufms.br/index.php/RevTH/article/view/10465/9311>>. Acesso em 11 de mai. de 2022.
- COLI, J. **O que é Arte?** 1981.
- COSTA, C. F. **O que é arte?** 2017.
- SANTOS, M. S.; CAREGNATO, C. **Uma Permanência na Escola sob Ameaça: Reflexões a Respeito da Desvalorização do Ensino de Arte**. DAPesquisa, v. 14, n. 22, p. 078-099. Disponível em <<https://www.revistas.udesc.r/index.php/dapesquisa/article/view/1808312914222019078/9887>>. Acesso em 11 de mai. de 2022.
- SIEDENBERG, D. R.; TRENNEPOHL D. **Segunda Mostra de Estudos do Desenvolvimento**. 2016.
- OLIVEIRA, C. M. D. **A Importância da Arte na Educação: um exemplo da implementação do Plano Nacional das Artes**. 2020.
- PORTAL EDUCAÇÃO. **A História da Arte Brasileira**, 2022. Disponível em <<https://blog.portaleducacao.com.br/a-historia-da-arte-rasileira/#:~:text=A%20hist%C3%B3ria%20da%20arte%20do,portugueses%20desembarcarem%20em%20terras%20brasileiras.>>. Acesso em 12 de mai. de 2022.
- TEIXERA, A.; TRAVAGLIA, Z. **Desvalorização da Arte na Sociedade Atual**. Convent Internacional, v. 31, p. 169-176, 2019. Disponível em <<http://www.hottopos.com/convent31/169-176Amanda.pdf>>. Acesso em 11 de mai. de 2022.
- PORTAL SABRA. Disponível em <<https://www.sabra.org.br/site/influencia-da-matematica-na-arte/#:~:text=E%20segundo%20porque%20a%20matem%C3%A1tica,do%20conhecimento%20se%20influenciam%20mutuamente%3F>>.
- PORTAL MIRO. **Organograma**. Disponível em <<https://miro.com/app/board/uXjVOgqiWAg=/>> . Acesso em 5 de agosto de 2022
- PORTAL DAFONT. Disponível em <<https://www.dafont.com/pt/search.php?Q=photoshoot>>. Acesso em 1 de set. de 2022.
- Portal FIGMA. Disponível em < <https://www.figma.com/>>.
- PORTAL GOOGLE FONTS. Disponível em <<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>>. Acesso em 20 de out. de 2022.