

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**Escola de Belas Artes**  
**Programa de Pós-Graduação em Artes**

Salin Ferreira de Sá

**A CONSTRUÇÃO DE VOZES E OUTROS INSTRUMENTOS MUSICAIS**  
**ALTERNATIVOS: sons, imagens, as tecnologias contemporâneas na promoção**  
**da inclusão social e na educação**

Belo Horizonte  
2023

Salin Ferreira de Sá

**A CONSTRUÇÃO DE VOZES E OUTROS INSTRUMENTOS MUSICAIS  
ALTERNATIVOS: sons, imagens, as tecnologias contemporâneas na promoção  
da inclusão social e na educação**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador (a): Diego Ted Rodrigues Bogea

Belo Horizonte

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



## FOLHA DE APROVAÇÃO

NOME: **SALIN FERREIRA DE SÁ**, Nº. DE REGISTRO: **2021695659**.

TRABALHO FINAL: **“A CONSTRUÇÃO DE VOZES E OUTROS INSTRUMENTOS MUSICAIS ALTERNATIVOS: SONS, IMAGENS, AS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS NA PROMOÇÃO DA INCLUSÃO SOCIAL E NA EDUCAÇÃO”**.

Trabalho de Conclusão da Especialização apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, do Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

**APROVADO** em 13 de julho de 2023, pela Banca Examinadora constituída pelos Membros:

Prof. Me. Diego Ted Rodrigues Boga (Orientador/ CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG)

Profa. Dra. Luana Carla Martins Campos Akinruli (Membro da Banca Examinadora/ CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG)



Documento assinado eletronicamente por **Luana Carla Martins Campos Akinruli, Usuário Externo**, em 14/07/2023, às 15:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Diego Ted Rodrigues Boga, Usuário Externo**, em 14/07/2023, às 15:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **2473294** e o código CRC **34F0BDF0**.

---

Referência: Processo nº 23072.243749/2023-04

SEI nº 2473294

Dedico esta pesquisa a meu pai e minha  
mãe *in memoriam*

Aos familiares e todos os amigos queridos  
que ao longo da caminhada e história  
sempre de alguma forma estiveram e estão  
por perto.

Às artes, à música e à vida.

## **A CONSTRUÇÃO DE VOZES E OUTROS INSTRUMENTOS MUSICAIS ALTERNATIVOS**

Sons, imagens, as tecnologias contemporâneas na promoção da inclusão social e na educação

### **RESUMO**

As Artes Visuais permitem unir outras áreas do conhecimento, em específico a música e seus elementos, tais como: parâmetros do som, intensidade, duração e altura e outros elementos. Dessa forma gerando novos trabalhos artísticos, possibilidades, ferramentas para o conhecimento e a educação. Novos diálogos entre profissionais de diferentes áreas do conhecimento beneficiando e incluindo quando necessário. Nesse sentido, este trabalho propõe pesquisar possibilidades das conexões entre as artes visuais e a música, numa perspectiva da educação inclusiva, os recursos e ferramentas das tecnologias contemporâneas na promoção da inclusão social e na educação, analisando e pensando as possibilidades e recursos em sala de aula com os profissionais das artes visuais, música e educação. Para que esses conhecimentos e recursos possam ser fontes e ferramentas do conhecimento, precisamos entender e conhecer melhor da cultura na arte e educação formal, social e inclusiva. Pretendemos entender como profissionais das artes; os artistas visuais, os músicos, teóricos, pensadores e professores produziram no decorrer do tempo materiais em suas pesquisas, processos criativos e inquietações, através das relações estabelecidas entre as Artes Visuais e a Música. Para isso, partiremos da apresentação do pensamento de alguns autores e da própria experiência do autor no espaço educativo. Por fim, propomos que com o surgimento das novas tecnologias esse campo de estudo tem muito a se enriquecer.

**Palavras-chave:** Artes Visuais; Educação inclusiva; Tecnologia; Interdisciplinaridade; Musicalização.

# THE CONSTRUCTION OF VOICES AND OTHER ALTERNATIVE MUSICAL INSTRUMENTS

Sounds, images, contemporary technologies in promoting social inclusion and education

## ABSTRACT

The Visual Arts allow uniting other areas of knowledge, specifically music and its elements, such as: sound parameters, intensity, duration and other elements. In this manner generating new artistic works, possibilities, tools for knowledge and education. New dialogues between professionals from different areas of knowledge benefiting and including when necessary. In this sense, this work aims searching possibilities of connections between visual arts and music in the perspective of inclusive education, the resources and tools from contemporary technology in promoting social inclusion and in education, analyzing and thinking about the possibilities and resources in classroom along the visual arts professionals, music and education. In such a way that these resources and this knowledge can be source and tools of knowledge, it is necessary to understand and get to know better from culture in art and formal, social and inclusive education. We intend to understand how arts professional; the visual artists, musicians, theorists, thinkers and teachers have produced in the course of time materials in their researches, creative process and restlessness through the established relation between Visual Arts and Music. Seeing that, we are going to start with the presentation of thoughts from some authors and the author's own experience in educational space. Finally, we propose that: with the emergence of new technologies in the field of study has a lot to contribute.

**Keywords:** Visual Arts; Inclusive Education; Technology; Interdisciplinarity; Musicalization.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>08</b>
1.1 Contexto .....	08
1.2 Autobiografia e experiências pessoais .....	11
<b>2. A INTEGRAÇÃO DAS ARTES VISUAIS E DAS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS EM SALA DE AULA.....</b>	<b>13</b>
<b>3. A INCLUSÃO SOCIAL.....</b>	<b>15</b>
<b>4. CONEXÕES E INTERLOCUÇÕES ENTRE AS ARTES VISUAIS E A MÚSICA.. .....</b>	<b>19</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>22</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>23</b>



# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Contexto

Na capital de Minas Gerais, o “Arte da Saúde – Ateliê de Cidadania” é um programa integrante da política de Saúde Mental da Prefeitura de Belo Horizonte que se realiza há 26 anos, em parceria com a Cáritas<sup>1</sup> Regional de Minas Gerais. Oficinas de Arte e excursões pelo espaço urbano podem promover saúde e inclusão social para crianças e adolescentes de 6 a 18 anos, em situação de risco, negligências e vulnerabilidades. Baseadas no trabalho desempenhado nas 9 regionais do município, as equipes envolvidas com os oferecimentos educativos e socioculturais do Arte da Saúde defendem que sim.

Profissionais dos Centros de Saúde identificam marcadores biopsicossociais relevantes para o encaminhamento dos menores/jovens a serem acolhidos: eis a porta de entrada do Arte da Saúde. Trata-se de um público com singularidades a contemplar, ao qual arte-educadores se dedicam, propiciando experiências artísticas e pedagógicas. Dentre artes plásticas, artesanatos, música, circo, teatro, dança etc., por meio de oficinas e passeios para espetáculos, apresentações, parques, museus e afins, volta e meia, realidades desafiadoras e potenciais vem à tona.

A convivência no programa Arte da Saúde me apresenta sujeitos e contextos que acrescentam à minha escuta e observação. Isso me estimula a rever questões pessoais e profissionais, buscando leituras, estudos, conexões, sínteses. Pesquisando sobre a subjetividade dos sujeitos da Educação, conheci o Campo de pesquisa (auto) biográfica, o qual confirmou para mim o potencial de investigar sobre as trajetórias de vida e de formação para gerar reflexões que estimulam diálogos e construções coletivas de conhecimentos libertadores. Portanto, neste momento em que introduzo e justifico a presente proposta, recorrerei a uma breve narrativa (auto)biográfica.

---

<sup>1</sup> A Cáritas Internacional é um órgão vinculado a Igreja Católica que organiza a ação humanitária da mesma, com trabalhos de cunho social que promovam o ser humano em sua dignidade. O projeto no qual o autor participa é mantido por essa instituição na cidade de Belo Horizonte.

Na década de 1980, o denominado “giro discursivo” permitia que o sujeito reaparecesse “sob múltiplas peles: a de autor, narrador, ator, agente social e personagem de sua história” (PASSEGGI; SOUZA, 2017, p. 9). A versatilidade de usar a linguagem para estruturar os próprios pontos de vista iluminou alternativas e encorajou iniciativas envolvendo as vozes e a expressão da subjetividade também nas comunidades científicas. Trata-se do caso dos estudos em Educação, os quais se destacaram no crescimento internacional da pesquisa (auto) biográfica, enfatizando “processos de biografização com o objetivo de compreender como os indivíduos se tornam quem são”, explicam Passeggi e Souza (2017, p.9). Nacionalmente, nessa mesma época, iniciou-se a sistematização do ensino de AT:

No Brasil, a ideia de antropofagia cultural nos fez analisar vários sistemas e sistematizar novamente o nosso, através da AT, a partir das condições estéticas e culturais de pós-modernidade e das necessidades do país. A pós-modernidade em Arte-Educação caracterizou-se pela entrada da imagem, sua decodificação e interpretações na sala de aula, junto com a já conquistada expressividade, e também pela relação estabelecida entre o erudito e popular, a arte local e a arte internacional e pela atenção ao contexto, por mais marginal que ele fosse. A AT não é baseada em disciplinas, mas em ações; fazer-ler-contextualizar. (BARBOSA, 2016, p. 685)

Ana Mae Barbosa é renomada educadora brasileira na arte-educação, uma das principais teóricas da Abordagem Triangular, desenvolvida por ela e amplamente aplicada no ensino de arte.

São três os princípios da AT. Temos o princípio da Leitura da Obra de Arte, que é a etapa que envolve a análise visual de uma obra de arte. Os alunos são incentivados a observar a obra, identificar elementos visuais como cores, formas, linhas e texturas, e interpretar o que estão vendo.

Para o princípio da contextualização Histórica e Cultural, os alunos exploram o contexto histórico, cultural e social em que a obra de arte foi criada. Isso ajuda a compreender as influências que moldaram a criação da obra e a sua significância em relação à época.

Por fim, o princípio da Experimentação Criativa. Nesta última etapa, temos a expressão criativa dos alunos. Com base na leitura e contextualização da obra, os alunos são encorajados a criar suas próprias produções artísticas, utilizando técnicas e materiais variados.

As Abordagens Triangulares de Ana Mae Barbosa propõem a compreensão da arte, não somente como forma de expressão visual, mas possibilita formas de compreender e refletir a sua sociedade, cultura e história. Enfatizando a conexão da apreciação artística, o conhecimento contextual e a criação artística, o fazer da arte.

Como arte-educador, trago comigo uma forte influência dos percursos da vida e da obra de Ana Mae Barbosa. A Abordagem Triangular sistematizada por essa precursora da Arte-Educação no Brasil faz todo sentido desde a preparação de cada atividade que realizo na companhia das crianças e adolescentes com quem convivo. Concordo com Barbosa (2010, p.13), quando ela diz que “experimenta-se muito pouco na educação do Brasil. Cada solução aparece sempre como a definitiva, a última palavra, o remédio certo para nossas incertezas”. Por isso, compartilho da ideia de que desapegarmos dos nossos lugares comuns e zonas de conforto é inegociável para uma educação de qualidade.

Admito que reúno mais bagagem acadêmica para lidar com as referências artísticas e pedagógicas das Artes Visuais. Valorizo as veredas desenhadas pelo ensino de desenho nos ambientes escolares e extraescolares de nosso país. Contudo, na minha trajetória formativa musical, predominam os aprendizados vivenciais, autodidatas e as experiências socioculturais, motivo pelo qual me aproximei do PPG – Música/UFMG, primeiro por meio da disciplina de Etnomusicologia. Logo, quando proponho uma pesquisa dentro dos “caminhos ainda incertos” entre a interdisciplinaridade e a interterritorialidade, reitero que:

Podemos afirmar que a função da interdisciplinaridade não é comunicar ao indivíduo uma visão integrada de todo o conhecimento, mas desenvolver nele um processo de pensamento que o torne capaz de, diante de novos objetos de conhecimento, buscar nova síntese. (BARBOSA, 2010, p. 18)

Parto do princípio de que não basta incrementar o desenho de imagens integrando um suporte de sons musicais ou, sem buscar novas sínteses, apresentar a integração de elementos imagéticos e sonoros de duas culturas diferentes que se limitam a respeitarem os domínios uma da outra. Se o objetivo é promover processos de pensamento mediados pelas Artes visuais e a Música, torna-se necessário ir além. Escutar todas as vozes, buscando a criação de sínteses interessantes, contemplando os temas/imagens geradores dos diálogos propostos por cada sujeito:

não é o que Paulo Freire entendeu como o alicerce para uma educação e uma dialogicidade libertadoras?

Ainda refletindo com Freire (1992, p.85): “[...] subestimar a sabedoria que resulta necessariamente da experiência sociocultural é, ao mesmo tempo, um erro científico e a expressão inequívoca de uma ideologia elitista”. No objetivo de superarmos demarcações desgastadas do tipo “erudito e popular”, “alta e baixa cultura”; como afinar a diversidade do coral de vozes e imaginários, a partir de falas e imagens frequentemente preconceituosas e incompreendidas até mesmo dentro dos seus próprios territórios de origem? Como as Artes Visuais e a Música podem contribuir para que crianças e adolescentes em risco se arrisquem a sínteses e rumos alternativos, desviem-se dos danos das rotas de violência e, reciclando narrativamente, reconfigurem as marcas de suas histórias de vida?

Mobilizado pelas inquietações anteriores, recordar que a própria voz humana é tida como um instrumento me motivou a propor uma investigação sobre conexões possíveis entre a descoberta/construção das nossas “vozes” e a descoberta/construção de instrumentos alternativos. Refletindo a respeito de como o significado existencial dos sons e das imagens me conduziram até a Música e as Artes Visuais, observando como conectar sons e imagens impacta a mim mesmo enquanto ser humano, artista e arte-educador; decidi estudar detalhadamente sobre as artes indo além da criatividade, da expressão, do desenvolvimento cognitivo e afins, para mediar aprendizagens nas quais os educandos reflitam e se encontrem com o significados de suas próprias imagens expressos pelas próprias vozes.

Nesse sentido, a arte tem o potencial de fazer com que os sujeitos, em diversos contextos, sejam capazes de narrar a sua própria história e construir sentido no transcurso de sua existência. Para isso, com o avanço da tecnologia, a utilização de ferramentas digitais pode contribuir para que a arte ocupe um novo espaço e se comunique com o mundo humano que agora se desenvolve em um novo lugar. É a partir desse contexto vital, o projeto Arte da Saúde – Ateliê da Cidadania, e das novas possibilidades oferecidas pela tecnologia que desenvolvemos o nosso trabalho.

## 1.2 Autobiografia e experiências pessoais

Salin de Sá é músico, designer, arte educador e construtor de instrumentos alternativos. Graduado em Design Gráfico pela UNA e Licenciatura em Artes Visuais pela UEMG. Iniciou sua vida profissional e artística como músico e desenhista, na área de criação visual (*layouts* e arte-final). Atuou em várias empresas de criação e desenho. Atualmente atua como arte educador, construtor de instrumentos musicais alternativos e artes visuais em oficinas e *workshops* e como professor da educação formal e social. Estudou com o Grupo Uakti, etnomusicologia e gestão cultural, com Yara Tupinambá (História das Artes) e fez vários cursos de desenhos. Participou de várias vezes como expositor nas feiras de Reciclagem do Festival Lixo e Cidadania da ASMARE e no Festival de Arte Negra (FAN-BH). Minha iniciação à docência foi como bolsista pela UEMG no programa PIBID (*Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência*). Participei do Projeto Arte da Saúde. Este Projeto faz parte de um programa desenvolvido pela Prefeitura de Belo Horizonte, através da Secretaria Municipal de Saúde e em parceria com Cáritas Regional Minas Gerais, cujo objetivo principal é promover a saúde e a inclusão social de crianças e adolescentes que estão enfrentando situações de vulnerabilidade, risco social e/ou pessoal, usando a arte e suas diversas expressões como principais ferramentas de produção de cidadania e protagonismo infanto-juvenil.

Tomando como ponto de partida minha trajetória pessoal e profissional, sempre senti a necessidade de investigar as interlocuções entre a música e as Artes Visuais na perspectiva da educação inclusiva. Estes campos de estudo e conhecimento aparecem imbricados fortemente em minhas obras, produções e vivências como artista e educador.

As inquietações decorrentes da minha forma de observar o mundo vêm de muito cedo, desde quando ainda era criança. Quando ainda criança perdi meu pai e na adolescência minha mãe e assim eu e minhas irmãs unimos forças para aprendermos e vivermos juntos, sobrevivermos com dignidade. Um período de minha infância tive um problema de saúde que me impediu de andar e falar. Todo este contexto serviu para atrasar meu processo de estudos e cidadão, porém aguçou como uma grande forma de ver o mundo e lidar com ele, aflorando o meu processo criativo e a habilidade com as artes imagéticas e sonoras.

A música e as Artes Visuais sempre estiveram juntas em minha vida e na forma como percebo e sinto, por isso não consigo pensá-las e vivê-las como algo separado.

Ouvia e continuo ouvindo música de uma forma “imagética”, e vice-versa. Crio e percebo imagens, sons e formas nas cores e nos movimentos, como se fossem um filme de cinema contemporâneo, metade fotografia (imagem), metade pela música (som), um complementando o outro.

Meus trabalhos artísticos, sejam musicais ou visuais, sempre se comunicaram entre si, influenciando e determinando meu processo criativo, repertório e a minha formação pessoal.

Nesta trajetória profissional assumindo diferentes papéis: ora como músico, designer, arte educador, construtor de instrumentos alternativos e em outros momentos atuando como professor artista ou um artista professor. Meus trabalhos artísticos, sejam musicais ou visuais, sempre se comunicaram entre si, influenciando e determinando meu processo criativo, repertório e a minha formação pessoal.

## **2 A INTEGRAÇÃO DAS ARTES VISUAIS E DAS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS EM SALA DE AULA**

Nos dias atuais, o debate sobre o avanço tecnológico é feito dentro de todos os campos científicos. Por vezes, a velocidade dessa evolução causa, nos diversos segmentos, espanto e perplexidade. Todavia, assim como a escrita representou para o ser humano uma revolução, que levou milhares de anos para se efetivar e popularizar, o mundo digital e as redes sociais estão apenas no início de um processo que promete ser duradouro.

Para o filósofo Pierre Lévy, a rede de computadores e a invenção da internet representaram a constituição de um novo espaço para o ser humano. Esse espaço, chamado por ele de cibercultura, tende aos poucos ampliar o seu alcance e ressignificar as diversas instâncias da vida humana. (LÉVY, 2009).

Assim, na educação é possível a interação e integração das artes visuais com as tecnologias contemporâneas, numa abordagem que soma e combina as ferramentas disponíveis nas escolas e na vida da comunidade escolar. Este tema explora as possibilidades oferecidas nas novas mídias de cultura digital, ajudando e estendendo as experiências artísticas, com isso atualizando e ampliando os horizontes, promovendo e trazendo novos recursos nas práticas e vivências artísticas. E como é possível tornar realidade e viável esta prática no cotidiano escolar, ao ensino de artes visuais e tecnologias contemporâneas, pode-se aliar temas como arte digital,

mídia interativa, arte generativa, design de jogos, design de interface e instalações artísticas multimídia.

As atividades pensadas dentro do contexto escolar e da realidade material e social, bem apoiada nas estruturas disponíveis, podem apontar para as conceitualizações decorrentes desses fazeres que, a partir dessas práticas, trazem aos estudantes a motivação para pensarem, pesquisarem, abrindo leques para a criação e experimentação de forma colaborativa e crítica. Na reflexão sobre o momento atual e a conjugação dos recursos espera-se que aconteça o processo criativo e educacional por meio das atividades propostas. A oportunização das diferentes formas de manifestação artística, geradas pela condução de tais recursos e incentivos, fazem com que os estudantes encontrem a motivação e o entusiasmo para se interessarem pela arte como forma de expressão, desenvolvendo habilidades e até mesmo mecanismos de aprendizagem e resolução de problemas.

Contudo, existe a necessidade de se considerar que nem sempre os recursos e as ferramentas são disponíveis para todos, também para as escolas e seu corpo docente. Tais como o uso dos computadores, softwares, programas de design, edição de imagem, celulares e bom acesso à internet, dados móveis, estes necessários para a produção de vídeos, animações, realidade virtual, realidade aumentada e outras tecnologias digitais.

No ambiente escolar e na comunidade escolar as artes visuais e tecnologias contemporâneas podem incentivar e criar possibilidades de interdisciplinaridade, no nosso caso integrando as artes visuais a outras disciplinas, como Matemática, Ciências, História, Geografia, Literatura. Os alunos podem explorar conexões entre diferentes áreas do conhecimento, combinando elementos artísticos e tecnológicos nas atividades propostas, resultando produtos somados a diversos saberes e vivências. A tecnologia e suas ferramentas, recursos somados às artes visuais na educação podem promover a inclusão e a diversidade, permitindo que o aluno seja protagonista de seu tempo, da comunidade escolar e de sua vida contemporânea, expressando sua individualidade, através de sua identidade cultural e social. Também pode ajudar a desenvolver habilidades de alfabetização visual e digital, o que representa uma forma também de inclusão.

As tecnologias contemporâneas e os seus resultados podem trazer benefícios significativos para as atividades em sala de aula ampliando o repertório e as possibilidades no aprendizado.

Pode-se considerar algumas atividades que se combinam nesses dois campos e assim resultados positivos que podem ser alcançados. Um exemplo é a exploração e introdução às formas de arte digital, exemplos: pintura digital, criação de personagens, *model sheet* (modelos de personagens) *storyboard* (sequências em quadrinhos), animação (audiovisual) escultura em 3D e arte generativa. Os alunos podem aprender a usar softwares específicos e criar suas próprias obras de arte digitais, isso não só apenas estimula a criatividade, mas também desenvolve habilidades, técnicas e conhecimentos em tecnologia digital. Terão os estudantes condições e conhecimentos para expressar sua criatividade de maneira inovadora com estes recursos e viabilidades em mão, além disso ganham experiência com ferramentas e tecnologias relevantes para o dia a dia.

A utilização dos recursos de realidade aumentada e realidade virtual também é uma opção. Elas oportunizam aos alunos a experimentação de novas formas de criar e interagir com a arte, expandindo seus horizontes e mergulhando em experiências sensoriais imersivas.

Há também a criação de obras de arte interativas que envolvam tecnologia com sensores, microcontroladores ou até mesmo programação para criar instalações, esculturas que reajam ao toque, arte sensorial e com estímulos externos. Arte interativa pretende incentivar os estudantes, além das sensações e experiências estéticas

A utilização de plataformas online e ferramentas de colaboração para realização de projetos artísticos, trabalhos em grupo, colaborações em trocas em tempo real, mesmo que estejam fisicamente separados. Isso pode incentivar ao aprendizado de trabalho em equipe de maneira virtual, desenvolvendo habilidades de comunicação, colaboração e pensamento crítico, com oportunidades de se conectarem com outros estudantes de outras escolas e de outros países, ampliando sua visão de mundo.

Os exemplos citados acima são formas de atividades de artes visuais com uso das tecnologias contemporâneas em sala de aula. Resultando e ampliando os conhecimentos e limites, desenvolvendo habilidades artísticas e tecnológicas, para os estímulos e criatividade, ampliação da percepção estética, criatividade e o desenvolvimento das habilidades de colaboração e resolução de problemas em grupo as atividades ajudam os alunos a se adaptarem a um mundo cada vez mais tecnológico às possibilidades de expressão artística. Os alunos podem aprender a



combinar elementos artísticos e tecnológicos para criar experiências que estimulem o pensamento crítico e a resolução de problemas, à medida que os alunos exploram as possibilidades da interação entre arte e tecnologia.

### **3 A INCLUSÃO SOCIAL**

As artes visuais somadas as tecnologias contemporâneas podem desempenhar um papel importante na promoção da inclusão social ao integrar esses dois campos, é possível criar oportunidades de participação e expressão para diversos grupos de alunos, incluindo aqueles com deficiências, barreiras linguísticas e limitações físicas.

As tecnologias contemporâneas oferecem recursos que podem melhorar a acessibilidade na educação em artes visuais. Por exemplo, softwares de desenho e pintura digital podem ser adaptados para uso por pessoas com deficiências motoras, permitindo que elas expressem sua criatividade de maneiras diferentes. Além disso, recursos de acessibilidade, como leitores de tela e legendas em vídeos, podem ser utilizados para garantir que as informações visuais sejam acessíveis a todos os alunos.

As tecnologias contemporâneas podem facilitar a comunicação em diferentes idiomas, permitindo que alunos de diversas origens linguísticas participem igualmente das atividades de arte. Aplicativos de tradução em tempo real e ferramentas de legenda automática podem ser usados para superar barreiras linguísticas e promover a inclusão de estudantes cuja língua materna não seja a mesma do ambiente escolar.

As artes visuais são uma forma poderosa de expressão pessoal e criatividade. Ao integrar as tecnologias contemporâneas, os alunos têm a oportunidade de explorar diferentes meios de expressão, como a arte digital, a animação ou a realidade virtual. Essas formas de arte permitem que os alunos expressem suas ideias, emoções e perspectivas de maneiras inovadoras, proporcionando um espaço inclusivo para a diversidade de experiências.

Colaboração e interação com as tecnologias facilitam a interação entre os alunos, promovendo assim possibilidades para inclusão social. Podem ser por meio de plataformas online, aplicativos colaborativos ou mesmo projetos de arte em grupo, os estudantes podem trabalhar juntos, compartilhar ideias e experiências, independentemente de suas habilidades físicas ou localização geográfica. Essa

colaboração promove a diversidade de perspectivas e fortalece a compreensão mútua entre os alunos.

Ampliação de horizontes as tecnologias contemporâneas podem proporcionar experiências artísticas além do ambiente escolar. Os alunos podem explorar galerias de arte virtuais, participar de exposições online e interagir com artistas de diferentes culturas e regiões. Isso amplia sua compreensão e apreciação das artes visuais, promovendo a inclusão social ao expô-los a diferentes formas de expressão artística.

A combinação das artes visuais e das tecnologias na educação oferecem oportunidades para a inclusão social, permitindo que os alunos expressem sua criatividade, superem barreiras físicas e linguísticas, colaborem com os outros e ampliem seus horizontes. Essa abordagem inclusiva valoriza a diversidade e promove uma educação mais equitativa e acessível para todos os estudantes. Tem se tornado cada vez mais relevante para preparar os alunos para um mundo em constante transformação. As integrações desses campos podem oferecer uma variedade de benefícios educacionais, criativos e sociais.

Podem também estas combinações, artes visuais e tecnologias contemporâneas proporcionarem um ambiente propício para a estimular a criatividade dos alunos. Ao explorar novas mídias, técnicas e ferramentas, os estudantes têm a oportunidade de experimentar, inovar e expressar suas ideias de maneiras únicas. Isso ajuda a desenvolver habilidades criativas essenciais para enfrentar os desafios do mundo atual.

O ensino de artes visuais e tecnologias contemporâneas incentiva os alunos a adotarem uma abordagem crítica e reflexiva. Ao criar e analisar obras de arte e projetos digitais, os estudantes são encorajados a refletir sobre suas escolhas estéticas, tomar decisões fundamentadas e avaliar o impacto de sua produção artística. Esse processo desenvolve habilidades de pensamento crítico e promove a capacidade de questionar e analisar o mundo ao redor.

As tecnologias contemporâneas, como software de edição de imagens, programas de modelagem 3D e dispositivos interativos, permitem que os alunos desenvolvam habilidades técnicas relevantes. Aprender a usar essas ferramentas digitais não apenas amplia sua alfabetização tecnológica, mas também oferece uma oportunidade de aplicar essas habilidades em um contexto artístico. Isso ajuda a preparar os alunos para as demandas do mundo profissional atual.

Ajuda os alunos a desenvolverem a alfabetização visual, ou seja, a capacidade de interpretar e criar mensagens visuais. Eles aprendem a analisar elementos como cor, forma, linha, composição e perspectiva, e a compreender como esses elementos são usados para comunicar ideias e emoções. Essa alfabetização visual é valiosa não apenas nas artes, mas também na interpretação e na comunicação de mensagens visuais em diversas áreas da vida.

A integração das artes visuais e das tecnologias contemporâneas promove a colaboração e a comunicação entre os alunos. Ao trabalhar em projetos artísticos, eles podem compartilhar ideias, fornecer feedback construtivo e colaborar na resolução de problemas. Além disso, o uso de tecnologias digitais facilita a criação e a comunicação de projetos em formatos digitais, permitindo que os alunos compartilhem e apresentem suas criações para uma audiência mais ampla.

Na educação é uma abordagem que combina a criatividade e a expressão artística com as ferramentas digitais e tecnológicas disponíveis. Esse tema busca explorar as possibilidades oferecidas pelas novas mídias e pela cultura digital, ampliando as experiências artísticas e promovendo uma visão mais atualizada das práticas artísticas.

O ensino de artes visuais e tecnologias contemporâneas geralmente envolve o uso de computadores, softwares de design, programas de edição de imagem, celulares, produção de vídeos, animações, realidade virtual, realidade aumentada e outras tecnologias digitais. Os alunos são incentivados a explorar diferentes formas de expressão artística por meio dessas ferramentas, desenvolvendo habilidades criativas e de resolução de problemas. Podem abordar temas como arte digital, mídia interativa, arte generativa, design de jogos, design de interface e instalações artísticas multimídia. Os alunos são encorajados a experimentar, colaborar, criar e refletir sobre as possibilidades estéticas e conceituais proporcionadas pelas tecnologias contemporâneas. Essa abordagem também pode incentivar a interdisciplinaridade, integrando as artes visuais com outras disciplinas, como Matemática, Ciências, História e Literatura. Os alunos podem explorar conexões entre diferentes áreas do conhecimento, combinando elementos artísticos e tecnológicos em seus projetos.

Além disso, a integração das artes visuais e tecnologias contemporâneas na educação pode promover a inclusão e a diversidade, permitindo que os alunos expressem sua individualidade, explorem sua identidade cultural e desenvolvam habilidades relacionadas à alfabetização visual e digital.

Em resumo, o tema das artes visuais e tecnologias contemporâneas na educação busca fornecer aos alunos uma compreensão ampliada e atualizada das práticas artísticas, incentivando a criatividade, o pensamento crítico e a exploração de novas formas de expressão por meio do uso de tecnologias digitais.

#### **4 CONEXÕES E INTERLOCUÇÕES ENTRE AS ARTES VISUAIS E A MÚSICA**

As conexões dos saberes tratadas aqui como elementos para possibilidades e recursos nos processos criativos, também na educação pensada como didática, possibilidades e recursos para educação inclusiva.

Outra questão e fator que podemos levar em consideração grandes artistas da história da arte que o comum ou ligação entre eles são os elementos e parâmetros musicais usados em composição em peças e obras musicais quando pensada imagetivamente proporciona ao artista recursos, ferramentas para ser conduzido ao seu processo criativo e na execução da obra de arte, quando este propõe essa soma entre arte visual e música.

Então assim falamos das conexões possíveis entre as Artes Visuais e a música, não podemos esquecer que no processo de educar e em nossas pesquisas temos mais um recurso que nos auxilia nas pesquisas e no processo de educar as interlocuções.

No primeiro entendimento pressupõem, significa diálogo, mas pode ser estendido a toda forma de interação e comunicação entre os sujeitos e suas realidades sociais. Em nosso caso, podemos citar a atuação do nosso projeto multidisciplinar de interlocução entre diversos saberes e atuações sociais a saúde mental e as Artes Visuais em conexões com a música e seus elementos que também nesse caso chamamos de interdisciplinaridade.

Todos os níveis da educação, do ensino infantil ao superior, as instituições com suas metodologias e didáticas, podemos assim entender como um espaço de interlocução dos saberes, pois o conhecimento parte da vida de cada sujeito, sua cultura, seu modo de vida.

A interlocução pode ser compreendida como possibilidade de compartilhar experiência devida e saberes. A escola é um campo para a interlocução, onde há saberes no processo de ensinar e aprender, mediar. Nesse processo ensinar, educar o professor tem grande importância como “mediação” mediador, organizando e

facilitando os conhecimentos formais através de processos didáticos, de diagnósticos e diálogos com alunos, com o corpo docente e toda comunidade que faz parte da cultura escolar.

As diferentes linguagens compartilham saberes e para as artes nas práticas funcionam como material para o processo de criação, leitura, produção artística. Isso permite e faz com que o sujeito reflita sobre o processo e possibilidades artísticas no tempo e espaço, permitindo trocas e conexões entre áreas diferentes da cultura, favorecendo, conectando e somando entre elas.

“[...] o lugar das experiências possíveis que é compartilhado intersubjetivamente [...] É o referencial que torna possível o entendimento entre falantes e ouvintes que constroem acordos sobre o mundo” (BOLZAN, 2005: 104).

Ensinando Artes Visuais com os elementos da música; musicalização (interdisciplinaridade). Existem muitos artistas, pintores, escultores e maestros, que usam a interlocução e a interdisciplinaridade. Em nosso caso, entre as Artes Visuais e a Música, seja através da pintura, poemas e a composição musical.

Através do tempo de experiência profissional em projetos sociais, educação social e na educação formal como docente de licenciatura em Artes Visuais, pôde-se notar e perceber como é valioso e quão bom são os resultados das somas dessas ferramentas e seu potencial na educação, nas possibilidades e recursos de como ensinar, educar e incluir, através das Artes Visuais, da música (musicalização) e construção de instrumentos musicais. Grandes ferramentas que interagem e auxiliam no processo de aprendizagem na educação e no processo inclusivo.

Obtivemos bons resultados com a musicalização, música e as Artes Visuais, música e os seus elementos. Pudemos constatar e avaliar em reuniões de trabalhos e relatórios mensais durante cerca 08 anos no projeto social Arte da Saúde da Caritas Regional Brasileira, parceria com a Secretaria de Saúde e Prefeitura de Belo Horizonte, onde ensino Artes Visuais, musicalização e construção de instrumentos musicais.

Como essas atividades em conexões e se relacionando, comunicando uma com a outra no auxílio para a inclusão social, na convivência, socialização e bem-estar dos alunos. Artes Visuais, a musicalização, o convívio em grupo, não curam a depressão, ansiedade, hiperatividade e transtornos de atenção TDAH, fatos reais em nossos projetos e salas de aula, esse em voga nos tempos atuais, nas escolas, com nossas crianças, adolescentes e os acompanham na fase adulta. Mas com nossa

experiência profissional, e trabalhos na área social como Arte educador, podemos perceber e ter retornos positivos do bem-estar, qualidade e possibilidades as Artes Visuais, a música, um bom ambiente sadio, podem auxiliar na qualidade de vida do aluno.

Em nossos relatórios aos profissionais da saúde, falamos de como os alunos chegam agitados, com baixa estima e com dificuldades em concentrar, relacionar e incluir ou ser incluído. Porém com o tempo, na convivência dos trabalhos e estudos, através das Artes Visuais e da música (musicalização) que implica também na construção de instrumentos musicais com materiais alternativos, aplicando recursos artísticos contextualizados durante as aulas, percebemos como eles mudam, crescem como pessoas, indivíduos, aumentando a autoestima e suas habilidades manuais. Isso também acontece no ensino formal conforme visto em nossas experiências durante três anos como bolsista de iniciação à docência, no programa PIBID.

É a partir de toda essa experiência e trajetória é que percebemos a importância através de pequenos resultados em sala de aula e nos projetos, a importância e o valor que se pode conseguir na docência usando a arte como veículo, também como as minhas vivências e experiências consigo melhores resultados usando a interdisciplinaridade, a conexão entre os saberes, constatando que funciona bem tanto na arte educação como na educação formal e adequando para as idades e séries diferentes nos ensinamentos infantil, fundamental e médio. Se precisar aplicar os mesmos processos, atividades, planos de aula para o ensino adulto é possível!

As conexões nas Artes Visuais e música se estendem em uma emaranhada teia dos saberes, imagéticos e sensitivos. Os elementos da música comunicam-se com gestual do artista plástico, as ondas e as frequências das cores e a performance do artista em palco possibilitam diversos elos e horizontes.

Se quisermos ir mais além, podemos estender ainda mais; pois todas essas possibilidades de parâmetros podem comunicar-se entre si e na produção do fazer artístico. No processo criativo e didático ou mesmo na diversidade cultural e social do indivíduo. Pode se aplicar dessa maneira e formar grandiosas ferramentas e recursos didáticos que sirvam para incluir o indivíduo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No mundo atual, a constituição do espaço cibernético fez com que o ser humano visse imerso num novo espaço em que a cultura ganha novas conotações. As artes, em contexto geral, não se veem fora dessa realidade. Os novos recursos de inteligência artificial, as redes sociais, a rede mundial de computadores, entre outros, faz com que o ser humano se abra a uma nova forma de produzir significação. Assim, o uso de tecnologia na educação das artes pode ser um ótimo recurso e uma forte possibilidade de atualizar o ensino das artes no mundo atual.

As artes visuais e as tecnologias contemporâneas têm uma relação cada vez mais estreita, e explorar essa interseção pode trazer benefícios significativos para as atividades em sala de aula. Aqui estão algumas atividades que combinam esses dois campos e os resultados positivos que podem ser alcançados: Introduzir os alunos às formas de arte digital, como pintura digital, escultura em 3D e arte generativa. Eles podem aprender a usar softwares específicos e criar suas próprias obras de arte digitais. Isso não apenas estimula a criatividade, mas também desenvolve habilidades técnicas e conhecimentos em tecnologia.

Assim, diante disso tudo, a educação, que não é alheia aos avanços sociais, já sente os impactos das novas tecnologias e, com o avanço de uma educação interdisciplinar, pode contribuir para que os sujeitos envolvidos nesse processo possam compreender os problemas contemporâneos em sua complexidade e, ao mesmo tempo, significar a sua vivência nesse mundo.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. Arte/Educação: conflitos e acertos. SP: Editora Max Limonad, 1984.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 32ª Ed. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1987.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

BARBOSA, Ana Paula Montolezi. LUDOTECA: UM ESPAÇO LÚDICO. 2010. Disponível em:<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ANA%20PAULO%20MONTOLEZI.pdf>. Acesso em 15 de agosto de 2023.

PASSEGGI, M.C.; SOUZA, E. C. Movimento (Auto) Biográfico no Brasil: Esboço de suas Configurações no Campo Educacional. *InvestigacionCualitativa*, v. 2, p. 6-26, 2017.