

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA**

TARCYSIO DE SOUZA E SILVA

O PAPEL DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO ENSINO DA ARTE

**Campo Grande - MS
2025**

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA**

O PAPEL DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO ENSINO DA ARTE

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para qualificação à obtenção de título de licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Joaquim Sérgio Borgato

**Campo Grande
2025**

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr.Joaquim Sérgio Borgato

Prof^a. Dr^a. Simone Rocha Abreu

Profa. Dr. Isaac Antonio Camargo

Agradecimentos

Primeiramente agradeço a Deus, este em que sempre esteve comigo durante esta jornada da vida. Também agradeço aos estudantes que com sua dedicação e luta, contribuíram para fortalecer a universidade pública e para a defesa de uma educação crítica e transformadora. À minha família, especialmente a minha mãe e meu pai, pelo amor incondicional e pelo apoio em todas as etapas da minha formação. À minha namorada Yasmin Escobar, pela parceria, paciência e encorajamento nas horas de incerteza. Ao meu orientador, Prof. Dr. Joaquim Sérgio Borgato, pelas valiosas orientações, auxílio nas informações, pela escuta atenta e na construção da minha formação como professor. Agradeço a minha irmã que confiou no meu esforço. À minha gata (animal de estimação), devida presença serena, me acalmou nos momentos de maior tensão. Aos meus amigos que fiz nesta universidade e aos colegas de formação, que participaram deste meu processo acadêmico e construtivo do trabalho de conclusão de curso. A todos os professores e colegas da FAALC/UFMS, meu sincero reconhecimento. Muito Obrigado.

Resumo

Este Trabalho de Conclusão do Curso em Artes Visuais — Licenciatura, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, investiga o papel da inteligência artificial (IA) no ensino da arte, à luz da Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos de educação básica. Com base em autores como Castells, Jenkins, Santaella, Kenski e Moran (cultura digital e mediação pedagógica), e Freire, Ana Mae Barbosa e Hernández (Arte-Educação), o estudo discute implicações éticas, formativas e metodológicas da IA, articulando-as às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Por meio de revisão bibliográfica qualitativa e proposição de uma sequência didática para o Ensino Médio, examinamos estratégias viáveis de integração da IA em contextos com restrição de celulares, priorizando laboratórios de informática e atividades mediadas digitalmente fora do ambiente escolar. As propostas contemplam coautoria textual com IA, análise crítica e curada de imagens/vídeos, e feedback formativo, combinadas a práticas analógicas. Os resultados indicam que a IA, quando empregada de modo ético, crítico e alinhado à BNCC, potencializa a criatividade, o pensamento crítico e a autonomia dos estudantes, sem substituir a mediação docente. A metodologia empregada é bibliográfica qualitativa e teórico-aplicada, com proposição de sequência didática. Conclui-se que a restrição legal não inviabiliza a inovação pedagógica em Artes Visuais, desde que ancorada em planejamento institucional, formação docente e políticas de equidade de acesso.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Artes Visuais; Cultura Digital; Mediação Pedagógica; Lei nº 15.100/2025.

Abstract

This Final Project for the Bachelor's Degree in Visual Arts at the Federal University of Mato Grosso do Sul investigates the role of artificial intelligence (AI) in art education, in light of Law No. 15,100/2025, which restricts the use of personal portable electronic devices in basic education establishments. Based on authors such as Castells, Jenkins, Santaella, Kenski, and Moran (digital culture and pedagogical mediation), and Freire, Ana Mae Barbosa, and Hernández (Art Education), the study discusses the ethical, formative, and methodological implications of AI, articulating them with Digital Information and Communication Technologies (DICT). Through a qualitative literature review and the proposal of a teaching sequence for high school, we examine viable strategies for integrating AI in contexts with cell phone restrictions, prioritizing computer labs and digitally mediated activities outside the school environment. The proposals include textual co-authorship with AI, critical and curated analysis of images/videos, and formative feedback, combined with analog practices. The results indicate that AI, when used ethically, critically, and in line with the BNCC, enhances students' creativity, critical thinking, and autonomy, without replacing teacher mediation. The methodology employed is qualitative and theoretical-applied bibliographic, with a proposed teaching sequence. It is concluded that legal restrictions do not prevent pedagogical innovation in Visual Arts, provided that.

Keywords: Artificial Intelligence; Visual Arts; Digital Culture; Pedagogical Mediation; Law No. 15,100/2025.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO I – FUNDAMENTOS TEÓRICOS DO ENSINO DE ARTES VISUAIS CONTEMPORÂNEO	9
1.2 A Educação em tempos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e a chegada da IA	11
1.3 Lei nº 15.100/2025 e o Uso de Dispositivos na Educação	17
CAPÍTULO II – APLICABILIDADE DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA PRÁTICA DO ENSINO E APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS	21
2.1 A Inteligência Artificial no Contexto Educacional	21
2.2 IA como Ferramenta Criativa na Educação em Artes Visuais	25
2.3 Desenvolvimento de Competências Digitais e Críticas na Formação Docente	29
CAPÍTULO 3. POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DA IA E TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTES VISUAIS	31
3.1. Geração e aprimoramento de textos	31
3.2. Criação e manipulação de imagens	37
3.3 Edição e montagem de vídeos	46
3.4. Curadoria e pesquisa de referências	53
3.5. Avaliação formativa e retorno personalizado	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
O PAPEL DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO ENSINO DA ARTE	60
APRESENTAÇÃO	61
OBJETIVOS GERAL	61
CONTEÚDO/TEMA GERAL	61
COMPETÊNCIAS	62
IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR	62
SEQUÊNCIA DIDÁTICA	62
Aula 1. O que é IA e como pode ser usada nas Artes Visuais e educação em geral, respeitando a ética e limites legais. Modo de lidar com esta tecnologia respeitando a Lei nº 15.100/2025	63
Aula 2. Revisão e Discussão: imaginário, cultura digital e prática artística	64
Aula 3. Conceitos básico do ChatGPT, pesquisar e realizar um roteiro de um tema utilizando da IA como auxílio	65
Aula 4. Continuação da aula anterior e entrega do relatório	66
Aula 5. Introdução a geração de imagens com IA, reflexão crítica e conversão para esboço manual	67
Aula 6. Continuação da aula anterior e produção digital	68
Aula 7. Revisão das aulas anteriores e reflexão dos resultados da última aula. Introdução ao trabalho final	69
Aula 8. Introdução aos programas digitais e criação de memorial em slides	70
Aula 9. Finalização e avaliação mediada	71
Aula 10. Exposição virtual, curadoria e reflexão	72
AVALIAÇÃO	74
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa, desenvolvida no âmbito do curso de Artes Visuais – Licenciatura da UFMS, tem por tema “O papel da Inteligência Artificial no ensino da arte”. O objetivo geral é investigar possibilidades de aplicação pedagógica da IA nas Artes Visuais diante das restrições ao uso de celulares e tablets em ambiente escolar trazidas pela Lei nº 15.100/2025. Como objetivos específicos: (I) identificar caminhos para superar limitações operacionais decorrentes da vedação ao uso de dispositivos móveis, com observância das exceções legais; (II) mapear recursos de IA que apoiem planejamento, criação e avaliação; e (III) propor uma sequência didática alinhada à BNCC, com rubricas e medidas de acessibilidade.

A legislação recente (Lei nº 15.100/2025) estabelece a proibição do uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais por estudantes durante as aulas, recreios e intervalos, nas redes pública e privada de educação básica, ressalvadas hipóteses de uso estritamente pedagógico, acessibilidade, inclusão, saúde, garantia de direitos e situações de perigo ou necessidade. Essa normativa visa mitigar prejuízos à atenção, ao convívio e à saúde mental de crianças e adolescentes, ao mesmo tempo que exige das redes e escolas políticas para a promoção de saúde mental e uso responsável de tecnologias digitais. No plano pedagógico, o desafio é articular práticas analógicas e digitais sob intencionalidade didática clara, deslocando o uso para ambientes controlados (laboratórios) e para atividades extra escolares mediadas, quando necessário.

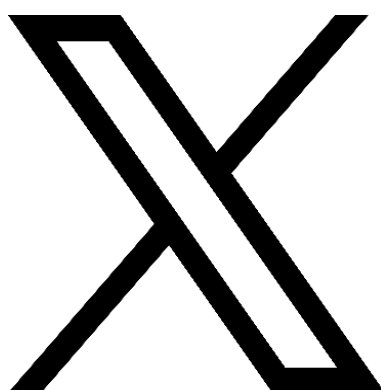
Do ponto de vista teórico-metodológico, mobilizam-se referenciais de cultura digital, mediação pedagógica, imaginário social e Arte/Educação, considerando a centralidade das TDIC no cotidiano discente e as potencialidades e riscos dos sistemas de IA. A investigação adota abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e aplicada, com proposições didáticas para o Ensino Médio (2º ano).

CAPÍTULO I – FUNDAMENTOS TEÓRICOS DO ENSINO DE ARTES VISUAIS CONTEMPORÂNEO

Durante as décadas de 1980 e 1990, as Diretrizes Curriculares Nacionais reforçaram a importância da interdisciplinaridade e da diversidade de linguagens artísticas. Autoras como Ana Mae Barbosa passaram a considerar a arte como um modo de pensar e agir no mundo, reconhecendo seu papel no desenvolvimento das habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Em sua proposta metodológica conhecida como abordagem triangular, Barbosa articula três eixos fundamentais da experiência com a arte: fruição, contextualização e produção, desse jeito a autora em sua proposta reforça a importância da prática artística como instrumento formativo e de construção de sentido, abrindo caminhos para a integração de tecnologias digitais ao processo criativo.

Após décadas de mudanças importantes no ensino das Artes, incluindo o fortalecimento da pedagogia crítica nos anos 1960 e 1970 e a valorização da interdisciplinaridade e das múltiplas linguagens nos anos 1980 e 1990, a chegada do século XXI no campo das artes visuais e no ensino desta, passou a ser fortemente impactado pelas tecnologias digitais. Ferramentas de edição de imagem, animação e modelagem, assim como plataformas *online* de compartilhamento artístico, tais como: X (antigo twitter), *Reddit*, *Instagram*, *Facebook* entre outros, expandiram a divulgação da produção artística escolar.

Figura 1 - Twitter X Logo PNG



Fonte: (FREEBIEHIVE, 2025.)

Nesse contexto, cabe aos educadores e às instituições escolares compreender que o simples acesso à informação não garante aprendizagem

significativa. É preciso desenvolver estratégias pedagógicas que estimulem a interpretação, a análise crítica e a produção de conhecimento autoral, indo além da mera reprodução de conteúdos digitais. As metodologias ativas¹, integradas ao uso consciente da tecnologia, tornam-se instrumentos fundamentais para esse processo, pois possibilitam experiências de aprendizagem colaborativas, investigativas e interdisciplinares.

A presença das inteligências artificiais em ambientes educacionais, como ressalta Bruzzo (2023), exige uma postura crítica, uma vez que esses sistemas não se limitam à oferta de respostas, mas configuram novas formas de interação e construção de sentidos, capazes de influenciar comportamentos, percepções e decisões cognitivas. Para que a escola do século XXI cumpra seu papel social, é necessário preparar crianças e adolescentes para atuarem em um mundo hiperconectado, desenvolvendo competências que lhes permitam selecionar informações, problematizá-las e transformá-las em conhecimento relevante.

Assim, o ensino de Artes Visuais vinculado e a tecnologia, precisam caminhar lado a lado para estimular a criatividade, a expressão crítica e a inovação, ao mesmo tempo em que promove valores éticos e estéticos, tudo visando num olhar direcional atual com as experiências de vida dos alunos que estão muito adentrados as tecnologias digitais. A integração consciente de metodologias ativas, tecnologias digitais e inteligência artificial abre caminho para uma aprendizagem que seja mais significativa, humanizadora e transformadora, formando sujeitos capazes de interagir com o mundo digital de maneira crítica e produtiva, sem perder de vista a dimensão cultural e social da arte e do conhecimento.

Essa visão histórico-pedagógica mostra que o ensino de Artes Visuais está sempre em transformação, pois está associado constantemente à evolução cultural e tecnológica. A partir dessa base, é possível descobrir caminhos para uma integração de possíveis novas ferramentas, e em especial a inteligência artificial nesta atualidade, como meio de enriquecer as estratégias didáticas e ampliar as oportunidades de aprendizagem para professores e estudantes de artes visuais no Brasil.

¹ “As metodologias ativas de aprendizagem são estratégias de ensino que colocam o aluno como sujeito ativo do processo, exigindo dele participação, reflexão e envolvimento direto com os problemas e situações apresentadas, promovendo a construção do conhecimento de forma autônoma e significativa.” (BERBEL, Neusi Aparecida Navas. *As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas*, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.)

1.2 A Educação em tempos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e a chegada da IA

A transformação digital ocorrida mais recentemente com a introdução da Inteligência Artificial Generativa (IA) tem impactado os métodos de ensino e aprendizagem. Nesse contexto discute-se a emergência de refletir sobre a cultura digital recém estabelecida e a necessidade de repensar os processos pedagógicos para acompanhar as inovações tecnológicas a partir dos seguintes autores: Pierre Lévy (1994), Henry Jenkins (2016), Lúcia Santaella (2013), Fernando Hernández (2006), Manuel Castells (2006) e Marcus Pierre Lévy (2023).

Sintetizando as principais ideias desses autores citados podemos concluir que, “Cultura digital” designa o conjunto de práticas, valores, linguagens e formas de produção e circulação de sentido que surgem a partir do uso intenso de tecnologias digitais (internet, redes sociais, aplicativos, dispositivos móveis etc.).

No ensino de Artes Visuais, a cultura digital desafia o currículo tradicional a incorporar práticas como a criação de arte generativa, a curadoria online e a análise crítica de imagens virais, ampliando as possibilidades de expressão estética e de diálogo crítico com o mundo contemporâneo.

[...] O computador e suas tecnologias associadas, sobretudo a internet, tornaram-se mecanismos prodigiosos que transformam o que tocam, ou quem os toca, e são capazes, inclusive, de melhorar o ensino, motivar os alunos ou criar redes de colaboração. (SANCHO; HERNÁNDEZ, 2006, p. 16).

A reflexão proposta pelos autores evidencia que as tecnologias digitais, quando integradas ao processo educativo, não são meros instrumentos técnicos, mas mediadores de novas formas de aprender, criar e compartilhar conhecimento. No contexto das Artes Visuais, isso significa que o estudante deixa de ser apenas consumidor de imagens para se tornar produtor e intérprete ativo de narrativas visuais, dialogando com a sociedade em uma perspectiva crítica e inovadora. Além disso, tais ferramentas ampliam os horizontes da sala de aula, permitindo que a experiência estética e a construção de sentido ultrapassem os limites físicos da escola, favorecendo colaborações globais e experiências imersivas que potencializam o aprendizado artístico no século XXI.

No meu percurso na graduação em Artes Visuais, acompanhei de perto a integração da tecnologia no ensino através dos professores, em meio a uma

pandemia que nos forçou a migração para o digital *online* até o retorno do estudo presencial. Esta experiência me fez ter uma compreensão da capacidade auxiliadora que a tecnologia tem em nossas vidas e a necessidade da compreensão e domínio dos meios digitais para ensino e aprendizagem de tudo da vida e principalmente das Artes Visuais.

Atualmente é quase impossível pensar a educação sem considerar o impacto das tecnologias digitais. Ferramentas como a Internet, redes sociais e plataformas online ampliaram o acesso à informação e facilitaram a troca de conhecimentos. O que antes ficava restrito às instituições de ensino agora circula de forma muito mais aberta e democrática na sociedade. Nesse contexto, a tecnologia digital se torna uma aliada importante na construção de um ensino mais dinâmico, interativo e alinhado às necessidades da contemporaneidade.

No âmbito do ensino de Artes Visuais, a cultura digital vem se tornando cada vez mais presente, transformando tanto os processos de criação quanto as práticas pedagógicas. Tradicionalmente, os alunos de artes visuais produziam seus desenhos em materiais manuais, como folhas de papel sulfite ou telas de algodão, mas, com a chegada das tecnologias digitais, jovens artistas passaram a explorar e dominar softwares de desenho, pintura e edição de imagem e vídeo. Observa-se, no contexto contemporâneo, um movimento significativo de artistas em início de carreira que utilizam essas tecnologias digitais como principal meio de expressão. Essa geração, intimamente ligada ao digital, compartilha frequentemente seus trabalhos em redes sociais — como X (antigo Twitter), Instagram, WhatsApp e TikTok —, estabelecendo um ecossistema de circulação artística. As tecnologias digitais não são mais apenas ferramentas complementares, mas elementos constitutivos dos modos de produzir, compartilhar e interpretar imagens e discursos visuais na contemporaneidade. A partir desse compartilhamento, criam-se novas dinâmicas de convivência estética, debates críticos e reflexões sociais, o que abre caminhos para práticas pedagógicas inovadoras no ensino de Artes Visuais.

A relação com as TDIC reflete uma nova realidade vivida por uma sociedade digital, que utiliza a tecnologia para compreender as informações disponíveis no ambiente digital e gerar novas ideias. Os indivíduos que interagem com esta realidade experimentam constantemente estes conteúdos que muitas vezes podem ser vistos e utilizados de maneira positiva ou não. Essas pessoas ficam à mercê de filosofias do meio digital sobre o que aprendem. Muitas vezes elas não conseguem

distinguir o que é válido ou não, porém estes meios tecnológicos abrem novas portas para um ensino em geral e principalmente de Artes Visuais, que conversem com metodologias tradicionais, que possam ser aplicadas de modo inovador, possibilitando um trabalho contemporâneo e coletivo onde tem uma base gigante de informação facilitada e disponível, para esta evolução do ensino.

Para uma boa relação entre as TDIC focada na IA e a escola, terá que ser agregado ao ensino os meios digitais no qual os jovens já utilizam, para este avanço educacional digital, estes acessos são possibilitados por muitos aplicativos, alguns como o Youtube, que fornece videoaulas, ou então no ramo da Artes Visuais, por exemplo, o aplicativo *Tiktok* que apresenta vídeos curtos de artistas que ensinam técnicas de desenho, possibilitando seus visualizadores/alunos a entenderem e chegarem a um estilo aperfeiçoado e próprio. Outros programas como *Spotify* permite que as pessoas/ouvintes, aprendam sobre alguma coisa apenas ouvindo aquele ensinamento, já o Instagram e aplicativo X, em relação ao campo das Artes Visuais, os jovens expõem suas obras em postagens e com um campo aberto para comentários, tornando uma central de troca de conhecimento.

No meu percurso na graduação em Artes Visuais, acompanhei de perto a integração da tecnologia no ensino através dos professores, em meio a uma pandemia que nos forçou a migração para o digital até o retorno do estudo presencial. O advento da covid 19 nos anos 2020/21 o sistema educacional se viu obrigada a fazer uso das TDIC com as plataformas de ensino a distância tais como: Meet (Google), Classroom (Google), Google Acadêmico, e blogs próprios de alguns professores e recursos de multimídia, propagaram o acesso à informação e deste modo renovou e estimulou a criação de metodologias ativas em diversas disciplinas.

Esse momento histórico recente apontou para necessidades de investimentos em infraestruturas, formação continuada de professores e políticas públicas que protejam o uso equitativo da tecnologia em todas as regiões do país.

Esta experiência me fez ter uma compreensão das possibilidades colaborativas que a tecnologia tem em nossas vidas e a necessidade da compreensão e domínio dos meios digitais para ensino e aprendizagem de tudo da vida e principalmente das Artes Visuais.

No âmbito do ensino de Artes Visuais as TDIC têm-se tornado cada vez mais presente no processo de ensino-aprendizagem, cito como exemplo, a disciplina Desenho, em que comumente costumamos utilizar materiais tradicionais, tais como;

folhas sulfites, telas de algodão entre outras superfícies e com a chegada de tecnologias digitais surgiram os softwares próprios para a criação de desenhos, como as mesas digitalizadoras e seus aplicativos. Hoje, nos cursos de artes visuais foram introduzidas disciplinas de arte digital onde o desenho passou a ser incorporado de forma totalmente digital ou mista.

Com o conhecimento que venho adquirindo durante meus estudos na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) e com a percepção da necessidade de inserir as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no contexto escolar, pude enriquecer significativamente minhas experiências de estágio. Durante esse processo obrigatório do curso, vivenciei momentos muito gratificantes, embora também tenha enfrentado alguns desafios.

Em diversas aulas, tornou-se necessário utilizar recursos tecnológicos como suporte para o ensino que eu transmitia aos meus alunos. Em uma dessas ocasiões, recorremos ao projetor multimídia para apresentar artistas contemporâneos que compartilham suas produções em redes sociais. A partir desse material, realizamos análises e discussões coletivas, relacionando as obras com os estilos artísticos que estavam sendo estudados. Essa abordagem possibilitou uma aproximação entre o conteúdo acadêmico e a realidade dos estudantes, conectando o universo da arte às linguagens digitais com as quais eles estão familiarizados.

Essa aula interativa só foi possível graças à disponibilidade de recursos tecnológicos na escola, como o projetor e uma conexão estável à Internet, que permitiram acessar conteúdos visuais e referências artísticas encontradas exclusivamente online. Dessa forma, foi viável construir uma aula visualmente rica, que estimulou a reflexão crítica e o engajamento dos alunos.

A integração entre tecnologia e prática docente tende a se tornar cada vez mais frequente e necessária, pois o envolvimento dos jovens com o universo digital é intenso e contínuo. Incorporar essas ferramentas ao ensino não apenas favorece a aprendizagem significativa, mas também torna as aulas mais atrativas, contextualizadas e conectadas à realidade contemporânea.

Desse modo, o ensino de Artes Visuais encontra-se, atualmente, em um cenário no qual a arte é amplamente consumida pelo público em geral, com forte apelo entre os jovens, que utilizam a Internet diariamente e são profundamente influenciados pelo imaginário da arte digital. O pesquisador brasileiro Marcus Bruzzo (2025), em seu livro *O universo dos sonhos técnicos: como as inteligências artificiais*

redefinirão nossa imaginação, destaca que as tecnologias de comunicação, especialmente as digitais, assumem hoje um papel central na circulação e na transformação dos imaginários, promovendo conexões entre diferentes grupos sociais e ampliando a diversidade de representações artísticas possíveis.

Este vínculo entre arte, aluno e professor deixou de ser mera suposição para se consolidar como realidade concreta. Nesse contexto, o docente de Artes, embora possua sólida formação técnica e metodológica tradicional, é também desafiado a reconhecer sua atuação em uma sociedade marcada pelo avanço digital. Esses educadores contemporâneos devem, portanto, buscar continuamente articular os saberes tradicionais aos potenciais inovadores e criativos proporcionados pelas tecnologias, promovendo uma prática pedagógica integrada que valorize tanto a herança artística quanto às novas linguagens digitais.

As lacunas tecnológicas que incidem sobre o cotidiano dos professores de Artes—tanto na obtenção de equipamentos e softwares adequados quanto na superação da inércia de práticas pedagógicas já consolidadas—frequentemente obstaculizam a exploração de análises técnicas aprofundadas e o estímulo a novas narrativas criativas. Muitos docentes ainda se sentem despreparados para operar ferramentas digitais, o que restringe significativamente as possibilidades de mediação didática e afeta o engajamento dos estudantes. Portanto, é urgente promover programas de capacitação e investimentos em infraestrutura que permitam articular com segurança os métodos tradicionais de ensino às potencialidades das tecnologias emergentes no campo das artes visuais.

O imaginário dos professores de Artes Visuais formados sem a inserção de tecnologias digitais desafia sua prática pedagógica ao buscar nas novas tecnologias digitais meios de ressignificar o repertório simbólico e criativo em sala de aula, ampliando as narrativas visuais e promovendo processos de significação colaborativos. De acordo com Carvalho (2001, p. 68), o imaginário social atua como sistema simbólico que filtra e organiza as percepções dos alunos — um campo em que o professor deve atuar como curador crítico diante das imagens e narrativas digitais que circulam.

Ao examinar os desafios vivenciados pelos professores de Artes que integram tecnologias digitais em suas aulas, torna-se evidente a importância de o estabelecimento de ensino oferecer suporte a esse processo de inovação pedagógica. Embora a escola possa adotar uma postura proativa e incentivar o uso

de recursos digitais, ela também corre o risco de restringir ou mesmo proibir essas ferramentas, comprometendo metodologias inovadoras e limitando as possibilidades de aprendizagem dos alunos.

O viés de possibilidades inovadoras que o digital disponibiliza é imenso quando analisado é voltado para a realidade, porém nem sempre este campo surge ,assertivo em tudo, tanto que a escola segundo José Moran, Masetto e Behrens :

[...]. Não basta apenas disponibilizar o acesso a internet, mas também deve-se posicionar como curadora dos conteúdos digitais, orientando o estudante a selecionar, interpretar e criticar as informações que circulam na rede. (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2015, p. 155).

Dessa forma o ensino se aproxima do cotidiano dos estudantes, pois quando abre portas para novas possibilidades de estudo, ainda mais mesclando as tecnologias atuais nas quais os alunos estão envolvidos nos cotidianos, valoriza as linguagens e interesses dos alunos e torna o aprendizado mais significativo e dinâmico.

Por isso, pensar a formação do professor de Artes Visuais na contemporaneidade implica não apenas dominar os fundamentos da linguagem visual e das práticas artísticas tradicionais, mas também desenvolver competências digitais e culturais que dialoguem com o imaginário social. Conforme aponta a autora Lúcia Santaella:

[...] mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam”. Na cultura digital contemporânea, os imaginários dos estudantes são construídos e expressos por meio dessas linguagens visuais ampliadas, o que exige do professor uma mediação crítica capaz de articular esses símbolos em práticas estético-cognitivas significativas. (SANTAELLA, 2003, p. 25).

Preparar o futuro educador, sob essa perspectiva, significa capacitá-lo para integrar de maneira reflexiva e criativo através de recursos digitais (tais como: softwares de criação até plataformas colaborativas até ferramentas de inteligência artificial), mediando o diálogo entre o analógico e o digital, ou seja, o material e o virtual. No campo das Artes Visuais estas tecnologias ampliam o repertório imaginário e criativo artístico dos alunos, promovendo a expressão criativa individual

e coletiva, favorecendo aprendizagens personalizadas e estimulando abordagens interdisciplinares. Sendo assim, a formação em Artes Visuais deve contemplar o exercício de decifrar e ressignificar os “ícones simbólicos” circulantes, de modo a potencializar a ação docente como curador e produtor de experiências estético-cognitivas em um mundo cada vez mais mediado pela tecnologia.

A autora Ana Mae Barbosa (colocar o ano do livro que ela cita esse pensamento) apresenta uma flexibilidade da arte entrelaçada com a cultura e a tecnologia, possibilita um ensino mais interativo e crítico, no qual os alunos atuam como agente de conhecimento e participam em projetos integrados entre diferentes disciplinas, que envolvem diversas linguagens e metodologias pedagógicas conectadas em uma cultura digital que conversa com as linguagens e áreas do saber. O ensino de Artes Visuais deve se apoiar em uma vivência completa, na qual o estudante frui a imagem, aprofunda seu sentido histórico e cultural e, por fim, produz seu próprio trabalho artístico. Esse ciclo, denominado Abordagem Triangular por Ana Mae Barbosa e Fernanda Cunha, estabelece que *“a prática pedagógica em Artes Visuais deve articular fruição, contextualização e produção, favorecendo o protagonismo estudantil e incorporando as tecnologias digitais como meio de amplificar o processo criativo”* (BARBOSA; CUNHA, 2010, p. 28). Dessa forma, esse método valoriza o protagonismo do aluno, ao mesmo tempo em que abre espaço para o uso estratégico das tecnologias digitais como ferramentas de apoio ao processo criativo, sem substituir o olhar crítico e mediador do educador.

1.3 Lei nº 15.100/2025 e o Uso de Dispositivos na Educação

Em janeiro de 2025, entrou em vigor a Lei nº 15.100/2025², vedando o uso de celulares e tablets em todas as etapas da educação básica, nas redes pública e privada. O objetivo central é reduzir distrações e melhorar a atenção dos alunos em sala de aula, promovendo maior engajamento nas atividades pedagógicas.

No campo das Artes Visuais, essa restrição impõe um desafio adicional: muitos projetos pedagógicos se beneficiam de recursos digitais, alguns como geração de imagens para análise crítica, criação de roteiros com chatbots e acesso a coleções virtuais geradas pelo público, estas ferramentas que precisam

agora ser repensadas em formato analógico. O professor criativo converte obstáculos em novas linguagens didáticas, articulando práticas tradicionais e digitais de modo híbrido.

Em janeiro de 2025, a Lei nº 15.100 passou a vigorar a proibição do uso de celulares e tablets em todas as etapas da educação básica, tanto em redes públicas quanto privadas. A medida busca reduzir distrações e melhorar a concentração em sala de aula, onde afirmam que este dispositivo prejudica o estudo dos alunos, sendo assim, ela surge como uma lei que apresenta ganhos no quesito engajamento nas disciplinas. Por outro lado, especialistas como Moran (2015, p. 45), destacam o risco de excluir recursos pedagógicos modernos e importantes para um ensino melhor, uma vez que *“a tecnologia em sala não é vilã, mas reflexo de um ensino que precisa se reinventar”*.

Na área de Artes Visuais, esta restrição imposta pela lei dificulta a implementação de práticas pedagógicas que os professores poderiam aplicar em aula, algumas do tipo: geração de imagens com base no que se é estudado para análise crítica, podendo assim gerar uma aula do tipo debate sobre este tipo de IA, ou então ferramenta de chatbot onde será solicitado que o aluno junto da IA pesquise e construa textos ou até slides e dessa maneira, o docente conseguindo junto do aluno expor os prós e contras de usar esta ferramenta, podendo também solicitar que o aluno disserte sobre assunto e consiga extrair a informação se a IA traz uma dependência no estudo ou não.

Ferramentas como criação de slides, pesquisa de livros online e editores de texto, imagem e vídeo nunca deixaram de fazer parte do cotidiano escolar, tendo isto em vista é válido lembrar que a tecnologia sempre se desenvolveu junto do estudo, logo a desvinculação é um ato contra o avanço educacional.

O desafio é criar um ambiente de ensino que valorize tanto a prática manual quanto a inovação digital, garantindo que o celular seja usado com propósito pedagógico, sem se transformar em distração ou muleta.

Nesse contexto, como apontam Valente, Freire e André (2018, p. 23), *“As tecnologias digitais, ao se tornarem ubíquas na vida cotidiana, exigem repensar a relação ensino-aprendizagem, ampliando as possibilidades de mediação e de construção colaborativa do conhecimento”*. Essa perspectiva reforça a necessidade de transferir as atividades antes apoiadas no celular para espaços como o

laboratório de informática, onde a mediação docente pode guiar criticamente o uso das ferramentas digitais.

Segundo o Censo Escolar 2023, apenas 29,7% das escolas públicas brasileiras dispõem de laboratório de informática, ou seja, 70,3 % não têm esse recurso essencial para atividades mediadas por computador. Considerando esse cenário, a Lei 15.100/2025, esta que proíbe celulares e tablets em sala de aula, obriga o professor a transferir as atividades para o laboratório de informática da escola ou se dispor da tecnologia que estiver sendo oferecida pela escola, seja ela qual for, ou então se sujeitar a voltar a aplicar atividades totalmente analógicas, aquilo que antes podia ter um apoio no celular. Quem antes recorria ao smartphone para enriquecer a aula, agora precisa planejar o uso dos computadores disponíveis ou adaptar tarefas para o papel, garantindo que todos tenham acesso a ferramentas tecnológicas sem depender do dispositivo móvel. Pierry Lévy diz que: *“As tecnologias da inteligência são verdadeiras próteses cognitivas, estendendo e modulando as capacidades do pensamento humano.”* (LÉVY, 1994, p. 45), e também a diretora executiva da CIEB, Julia Sant’Anna destaca:

[...] Se o uso da tecnologia nas escolas públicas brasileiras não avançar, a gente não só vai ficar para trás, mas a desigualdade que já é uma marca nossa no Brasil vai ser ainda maior. A gente vê ricos e pobres aprendendo de formas distintas e as famílias mais vulneráveis tendo seus filhos cada vez com menos, com menos apreensão do conteúdo da educação básica”. (SANT’ANNA, n.p. 2024) número da página

Ao deslocar o trabalho prático para os laboratórios, o docente pode: a) Redesenhar tarefas: em vez de pedir pesquisas por celular no próprio aluno, agendar sessões nos laboratórios para produção de slides, buscas em acervos virtuais e edição colaborativa de vídeos. b) Estimular o uso doméstico: propor atividades de pesquisa ou criação de fotos e textos em casa, mas trazer o resultado para discussão e edição em sala, garantindo a mediação crítica. c) Reservar o engajamento: ao combinar dinâmicas presenciais (debates, esboços manuais, colagens) com sessões digitais nos laboratórios, mantém-se vivo o interesse dos alunos, sem abrir mão da qualidade e da interatividade.

No campo das Artes Visuais, essa abordagem híbrida é especialmente proveitosa. Por exemplo: a) Pesquisa de referências: em vez de abrir o celular em cartazes ou murais, usar estações de trabalho para explorar coleções de obras históricas e montar painéis sobre. b) Documentação de processos: em laboratórios,

fotografar etapas de uma escultura ou pintura, editar e legendá-las em software apropriado, depois imprimir e expor em sala. c) Portfólios e murais virtuais: organizar as produções em pastas compartilhadas na rede escolar, acessível apenas via computadores da instituição.

Durante meu estágio no Ensino Médio, ainda não existia a proibição do uso de aparelhos celulares em sala de aula, e o professor propôs uma atividade híbrida que pode servir de exemplo para os dias atuais. A pedido do professor, nós alunos esboçamos cenas rupestres manualmente e, em seguida, digitalizamos os traços no laboratório, onde aplicamos cores e texturas em *software* de edição – tudo sob supervisão docente. Numa segunda atividade, fotografamos com câmeras digitais do nosso celular no ambiente da escola e retornamos ao laboratório de informática para fazer intervenções digitais utilizando aplicativos que permitiam trocar rostos, inserir vestimentas e cenários virtualmente. Por fim, imprimimos e escrevemos textos com autores brasileiros que justificassem nossas escolhas estéticas depois de uma discussão mediada pelo professor.

O grande desafio, e também a oportunidade, é encontrar o equilíbrio entre a agilidade e o apelo das ferramentas digitais e a profundidade reflexiva das práticas analógicas. Mantendo os laboratórios como um “hub” (centro de criação) criativo dentro da escola, o professor de Artes Visuais garante que a proibição dos celulares não se transforme num obstáculo, mas sirva de estímulo para reinventar metodologias e fortalecer a formação crítica e artística dos alunos. Recordando que a fotografia e o vídeo são linguagens das artes visuais e portanto devem ser trabalhadas na prática do ensino de artes visuais.

CAPÍTULO II – POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DA IA E TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTES VISUAIS

O avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e, em especial, da Inteligência Artificial (IA), vem reconfigurando de forma significativa os processos de ensino e aprendizagem. No campo das Artes Visuais, tais inovações não apenas ampliam o repertório criativo de professores e estudantes, mas também possibilitam a construção de experiências estéticas personalizadas, interativas e colaborativas. A IA, quando utilizada de maneira ética e pedagogicamente orientada, pode atuar como mediadora entre o conhecimento artístico e a realidade sociotecnológica contemporânea, oferecendo ferramentas que estimulam a experimentação, a análise crítica e a produção de narrativas visuais. Assim, este capítulo discute como diferentes recursos de IA podem ser incorporados às práticas escolares, mesmo diante das restrições ao uso de dispositivos móveis, explorando alternativas viáveis, como o emprego de laboratórios de informática e atividades mediadas digitalmente fora do ambiente escolar.

2.1 A Inteligência Artificial no Contexto Educacional

A inteligência artificial (IA), vem se consolidando como uma ferramenta poderosa no campo da educação, trazendo possibilidades antes inimagináveis. No ensino das Artes Visuais, seu impacto é percebido tanto na criação de conteúdos quanto na mediação de processos de ensino e aprendizagem. Ao ser utilizada em sala de aula para o ensino de Artes Visuais, acaba auxiliando na personalização do ensino, na mediação dos processos criativos e na experimentação com diferentes linguagens, técnicas e estilos. Como lembra Jenkins (2016, p. 32), *“a convergência cultural proporcionada pelas tecnologias digitais reduz as barreiras de participação...”*, o que explica por que as IAs de geração de imagem e texto permitem aos alunos não só consumir, mas também produzir materiais artísticos de forma colaborativa e imersiva.

A presença da IA na escola não representa apenas mais uma modernização tecnológica, mas uma mudança importante na forma de ensinar, rompendo com

métodos tradicionais e abrindo espaço para novas possibilidades. Este novo instrumento digital inteligente auxilia a ajustar o ritmo de aprendizagem do aluno conforme suas vivências, suas ideias artísticas, suas experimentações, ou seja conforme o seu perfil, enquanto IA de geração de imagem e áudio oferecem novas maneiras de doutrinar conteúdos históricos artísticos e visuais. Por outro lado, é essencial discutir temas que abordam esta nova tecnologia tais como: transparência no uso de dados, geração dos resultados solicitados que possam fugir ou às vezes confundir, repetição de resultados padrões da IA e preservação da significação do professor e o lugar de ferramenta de auxílio da IA, para que esta deixe de ser apenas um “dispositivo digital” e se torne uma aliada estratégica na construção de métodos pedagógicos mais ricos e inclusivos.

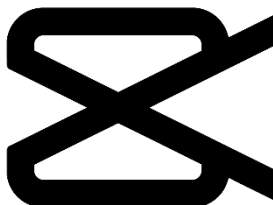
A Inteligência Artificial tem sido usada em sala de aula para personalizar trajetórias de aprendizagem, oferecer *feedback* automático e gerar materiais visuais que enriquecem o conteúdo. Sistemas como chatbots por exemplo ChatGPT, (Figura 3), auxiliam na produção de textos, correções de exercícios, sugestões de leitura e até avaliam o desempenho dos estudantes; outras IA como editores automáticos de imagem (*MidJourney*, *Runway*, *BlueWillow* e *Leonardo IA*) permitem criar referências visuais, ilustrações e infográficos para apoiar as aulas. Além disso, temos também as aplicações de IA em vídeo CapCut, (Figura 4), e design gráfico Canva, (Figura 5), com algoritmos integrados inteligentes) que agilizam a preparação de apresentações escolares/universitárias e atividades multimídia, desse modo oportunizando o professor a criar discussões e mediar para uma condução de práticas inovadoras esses recursos ampliam o alcance pedagógico e estimulam a experimentação de linguagens, técnicas e estilos diversos.

Figura 2 – Logotipo ChatGpt



Fonte: (WIKIMEDIA COMMONS, 2024.)

Figura 3 – **CapCut Logo**, video editing, transparent PNG image



Fonte: (PNGDOWNLOAD, 2025).

Figura 4 - **Logo Canva PNG**



Fonte: (FREEPNGLOGO, 2025.)

Moran (2015, p. 164), defende que o feedback contínuo quando oferecido no momento certo, ajuda o aluno a ajustar seu processo de aprendizagem de forma mais eficiente. Esse retorno imediato é fundamental para manter o interesse do aluno, pois permite que o estudante perceba seus avanços e corrija suas falhas enquanto ainda está envolvido na atividade. Desse modo, quando a IA surge como uma ferramenta que auxilia neste progresso do estudo, essa prática se torna ainda mais potente, já que a IA pode oferecer respostas rápidas e personalizadas, ampliando a motivação pelo estudo e favorecendo o aprendizado ativo.

Alguns momentos durante meu percurso na universidade, utilizei deste instrumento moderno para me auxiliar nas minhas necessidades. Um deles

aconteceu quando eu estava em estágio numa escola, e ao lecionar algumas aulas percebi que havia uma dificuldade por parte dos alunos em conseguirem obter a informação que eu solicitava que eles pesquisassem, com isto realizei a produção que envolveu a edição de um vídeo tutorial e às inclusões de slides através das aplicações (CapCut e Canva) estas que possui uma base de algoritmos com integração de IA, e assim realizei a criação de um roteiro para os alunos conseguirem individualmente pesquisarem na Internet determinados assuntos ou até mesmo direcionassem estas instruções e conseguissem pesquisar para estudo próprio. Em outras diversas ocasiões, ao preparar slides para os meus seminários, usei o Canva para criar apresentações bem estruturadas e reduzir o tempo que eu gastaria. Os modelos prontos que o Canva disponibiliza por ter uma base de dados com ligação de IA, me permitiram montar trabalhos visuais organizados por tópicos e com isso me oportunizando um tempo para me aprofundar nos estudos sobre cada tema.

Além disso, durante meu estágio, o ChatGPT foi um recurso que me auxiliou em diversas ocasiões, especialmente na geração de conteúdos teóricos e na indicação de referências bibliográficas em português e inglês. Esse apoio ampliou significativamente o acesso a informações e possibilitou um aprendizado mais eficiente e diversificado.

No entanto, é importante ressaltar que o ChatGPT, assim como qualquer outro chatbot de inteligência artificial, pode apresentar respostas imprecisas ou inventadas, com o objetivo de preencher lacunas e não parecer “incompetente”. Por esse motivo, torna-se fundamental ter domínio sobre o uso da ferramenta, formular prompts bem estruturados e detalhados e, sobretudo, realizar uma pesquisa posterior para validar as informações obtidas.

Com esse cuidado, é possível construir uma linha de estudos consistente, otimizar o tempo gasto na busca por informações e evitar o risco de utilizar conteúdos de procedência duvidosa, que poderiam comprometer a qualidade do aprendizado.

2.2 IA como Ferramenta Criativa na Educação em Artes Visuais

O principal desafio no ensino de Artes Visuais é conciliar metodologias tradicionais com inovações tecnológicas. A falta de equipamentos tecnológicos nas escolas, a formação insuficiente dos professores em ferramentas digitais e a resistência a mudanças dificultam a adoção de práticas criativas.

Por outro lado, softwares de criação, ambientes colaborativos online e, mais recentemente, a inteligência artificial, oferecem oportunidades para personalizar o ensino, incentivar aprendizagens ativas e fomentar projetos interdisciplinares.

Considerando que o ensino de Artes Visuais deve se fundamentar na vivência concreta e no olhar crítico sobre o que se produz, os meios digitais emergem como novas experiências sensoriais para os alunos contemporâneos. Por isso, as abordagens tradicionais precisam ser repensadas para dialogar com esse universo tecnológico em que os jovens estão imersos, tornando o estudo da arte mais fluido e instigante, tendo isto em vista vale lembrar que: a “Abordagem Triangular consiste em articular as três ações fundamentais da experiência com a arte: a leitura da imagem (fruição), a contextualização (histórica e cultural) e a produção” (BARBOSA; CUNHA, 2010, p. 28). Ao compartilhar suas criações em plataformas digitais, os estudantes desenvolvem competências socioemocionais e ampliam seu repertório estético, fortalecendo autonomia e criatividade.

No ensino de Artes Visuais, a IA tem um grande potencial de alcance maior da expressividade artística digitalmente, pois em uma modernidade cada vez mais digital, é necessário pensar a arte junto da tecnologia. Isso fica nítido quando percebemos que nas redes sociais artistas consolidados ou até mesmo aquelas que estão entrando no mundo da Arte, divulgam suas obras tanto físicas quanto digitais e usam da internet para alcançar o público. Com isto é importante olhar o lugar que a IA tem entre essa relação de alunos e a tecnologia, pois estes jovens quando estudam Artes Visuais em maioria, buscam do visual como base de estudo para conseguirem entender os processos que a Arte engloba, sendo assim esta nova ferramenta apresenta uma capacidade imaginativa de potência que possa ser alcançada para os estudos, pois toda informação existente atualmente não é completa para conseguir desfrutar 100% da mesma. As funções que as IA na contemporaneidade nos apresenta são de geração de imagens, edições, sons e textos, além de processar dados visuais de maneira rápida e eficiente. Plataformas

de IA como *DALL·E*, *MidJourney*, *Runway*, entre outras com foco no visual, podem ser utilizadas com o propósito de atingir um ensino artístico dinâmico, pois permite que os professores e alunos possam explorar outras vertentes de estudo sobre temas como momentos históricos da arte, ou então estilos artísticos que fizeram grandes mudanças na arte, ou auxiliar um aluno aos estudos trazendo informações específicas das características de uma obra, e, ou até mesmo permitindo uma expansão criativa de ideias trazendo esboços, técnicas e expressões conhecidas para aumentar produção artística do aluno, deste modo promovendo a relação do aluno e seu saber com as ideias onde IA apresenta e apoia.

Desta maneira é entendido que a IA surge como uma ferramenta de auxílio no estudo artístico, todavia ela não substitui o propósito da arte, as suas convenções do ensino de artes e nem mesmo as experiências e conhecimentos dos professores que ensinam arte, pois a IA se baseia a partir de dados que ela recolhe da internet mas ela também tem a potencialidade de mostrar a teoria, porém não o pensar filosófico e nem o saber teórico e experimental adquirido pelos professores de Artes dentro de toda sua compreensão de formação. O professor ao utilizar dessa nova tecnologia para suas aulas, se abre a novas possibilidades e experiências estéticas que faz parte do momento em que vivemos.

Além disso por meio da IA é possível a realização de atividades criativas de arte em todos os anos de atuação de um professor, pois as ideias apresentadas pela ferramenta associada ao conhecimento, formação e experiência de um professor, ela possibilita essa transformação, e sempre atuando de maneira auxiliado, isso estimula os professores a pensarem em outras possibilidades de ensino da arte e também reduzindo o tempo de pensar em algo diferente e construtivo para os alunos, tornando o tempo do professor importante e aproveitador. Assim como na fala de Duarte Júnior (2000, p. 15) “A educação sensível pressupõe um olhar estético que envolva corpo e tecnologia, permitindo ao docente mediar experiências que transcendem o espaço físico da escola”.

Durante meu processo de formação da faculdade de Artes Visuais como professor, presenciei uma mudança nos meus estudos e também dos outros alunos do meu curso, pois em geral iniciamos as aulas presenciais que estavam se desprendendo do remoto com uma empolgação no ato de estudar pessoalmente em uma sala de aula, com professores falando e apresentando o conteúdo de maneira interativa, todavia este novo processo de estudo ficou devendo uma lacuna que era

preenchida com a tecnologia, no qual era a facilitação do acesso a informações para reforço dos nossos estudos e produções de trabalho. As aulas no campus da universidade tiveram sua significância devido as produções que realizamos nas aulas práticas e nas aulas teóricas, também houve uma importância do estudo pois aconteciam discussões em salas de aulas que promoviam uma relação de saberes questionamentos vertentes, assuntos sociais, pensamentos críticos etc. Com isto pudemos adquirir muito conhecimento, todavia nas aulas práticas existia a necessidade da introdução ao tema, tais como os processos artísticos, a sua história e exemplos visuais, e deste modo não atendia às expectativas caso não houvesse a utilização da tecnologia para dar suporte no ensino do conteúdo. Conforme os anos, as tecnologias se tornaram mais presentes na minha rotina de aprendizado de Artes Visuais e conseqüentemente a IA surgiu de maneira auxiliadora e importantíssima nos meus estudos. Uma IA que se tornou considerável para meus estudos foi a *MidJourney*, logo através desta IA eu consegui desenvolver mais profundamente e tecnicamente minhas técnicas de produção artística, desde um desenho/pintura até uma escultura ou produção digital por exemplo, por conseguir ter como base e inspiração algumas criações feitas pela comunidade que usava a IA. O que eu quero dizer com isto é que através desta ferramenta pude construir caminhos diversificados para as minhas produções e me inspirar nos resultados no qual está IA me apresentava conforme eu solicitava nos prompts.

Para eu compreender completamente as vertentes das Artes Visuais, foi necessário não apenas investir, mas também me aprofundar em um caminho analítico e contextual, que busca desde o processo histórico da arte, o estudo de técnicas e autores que as criavam, até o entendimento dos movimentos artísticos, e por fim o conhecimento de como utilizar todo este estudo de maneira significativa na escola.

Nesse processo o uso da ferramenta de IA tais como: *Teachy* e *ChatGPT*, me permitiram desempenhar um melhor aprendizado. A IA *Teachy*, me auxiliou neste último ano e em meus estágios na criação de planos de aulas, projetos para serem desenvolvidos com os alunos em sala de aula e até slides. Quando utilizado como aluno eu conseguia resumo de vídeo aulas e até uma análise bem estruturada de artigos e livros de forma que eu pudesse discernir o que se era estudado, facilitando assim eu encontrar e desenvolver os tópicos necessários para mim. Esta IA existe com um fundamento de apoio pedagógico para os alunos e uma ferramenta de

amparo para professores, que buscam desenvolver materiais de ensino de modo inovador, ligeiro, preciso e documentado.

Outra IA muito conhecida como *Chat GPT*, embora com desígnio mais amplo, ao longo dos anos se revelou uma ferramenta de estudo e ensino agregado as Artes Visuais muito popular, pois apresenta textos teóricos publicados e validados em português e inglês e apresenta respectivo links para obter online estes artigos e livros, também contribui com ideias críticas e reflexivas das Artes Visuais no mundo e apresenta material de apoio na construção de conteúdos para trabalhos universitários, atividades em sala de aula entre outros. Outro exemplo ocorreu quando minha cunhada que é professora de Artes Visuais, realizou uma atividade de apresentação de vídeo-arte que os alunos fizeram na escola conforme a solicitação, pois ela pediu que filmassem no celular e utilizassem de filtros que remetesse a qualidade de gravação de filmadoras da década passada, e, junto disso solicitou que os alunos vestissem roupas que tinha guardadas muitas anos deles ou dos pais da época que eram adolescentes, desse modo ela oportunizou uma exposição de diversos vídeos com estética antiga, dando a sensação de nostalgia e expressando como era antigamente a “visão do mundo” pelo olhar de filmadoras, mas sem a tecnologia atual do celular, nesta atividade a docente pediu que os alunos se desprenderam de quaisquer tecnologia do ano de 2011 até atualmente em suas produções, para assim atingir uma imersão maior.

Quando trago a temática da tecnologia na escola, não apresento a ideia somente com o ato de ensinar Artes através da tecnologia, mas também de apreender artes e usar da tecnologia a favor disto. As artes visuais estão situadas em nossas vidas a todo momento e em todo lugar, e para os alunos da educação brasileira, a Arte e a tecnologia fazem parte naturalmente de suas vidas. Esta nova lei de proibição do celular em sala de aula, na educação limita uma possibilidade imaginativa de avanço dos estudos, lima praticidade de aprendizado e busca de informação, um pensamento crítico do uso da tecnologia na vida, uma progressão do domínio das tecnologias atuais e futuras a serem inseridas em nossas sociedades e paralelamente nas escolas.

A Inteligência Artificial se mostra neste cenário atual da educação como uma possibilidade de evolução no estudo e na vida destes jovens, pois atualmente a IA está tão inserida no digital, que a desvinculação da IA à tecnologia e está a vida

destes jovens, traça o caminho do uso desta ferramenta tanto quanto da internet, para fins de excesso de consumo de entretenimento apenas.

Essas inteligências artificiais não apenas ampliaram o acesso ao conhecimento teórico, como também otimizaram o tempo de estudo e qualificaram o conteúdo aprendido ao longo da minha formação. Além disso, mostraram-se recursos valiosos para refletir sobre meu próprio processo de ensino-aprendizagem, permitindo que eu compreendesse, investigasse e desenvolvesse competência no uso dessas ferramentas, com vistas à sua aplicação futura em minhas práticas pedagógicas como professor de Artes Visuais.

2.3 Desenvolvimento de Competências Digitais e Críticas na Formação Docente.

Atualmente, o envolvimento da docência com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) torna-se cada vez mais evidente, manifestando-se em diversos níveis de aplicabilidade no contexto educacional. O uso de novas tecnologias oferece suporte para um ensino mais dinâmico e engajador, aproximando o professor da realidade dos alunos.

As TDIC estão presentes na vida dos estudantes dentro e fora do ambiente escolar, e, quando o docente reconhece essa presença e percebe seu potencial pedagógico, consegue transformar a tecnologia em aliada do processo de ensino-aprendizagem. Ao incentivar o aluno a explorar a tecnologia como ferramenta de estudo e criação, o professor contribui para reduzir o desinteresse e rompe com práticas estritamente tradicionais, abrindo espaço para métodos alternativos que favorecem uma aprendizagem mais significativa, interativa e motivadora.

“A tipologia de ensino dominante na escola é centrada no professor. Por outro lado, organismos como Unesco, OCDE e Comissão Europeia alertam sobre a importância de formar alunos autônomos, capazes de pensar criticamente, resolver problemas, e usar intensiva e extensivamente as TIC.” (SANCHO; HERNÁNDEZ, 2006, p. 19–20).

Dessa forma, durante a formação de professores de Artes Visuais, não basta apenas aprender a utilizar as tecnologias, mas torna-se essencial desenvolver um olhar crítico sobre elas. O docente de Artes precisa adotar uma postura de reflexão estética e ética diante das tecnologias aplicadas ao ensino de Artes Visuais. Como

afirma Gatti (2017, p.725), “A formação de professores demanda não apenas a transmissão de conteúdos, mas a construção de competências reflexivas que permitam atuar num contexto de rápidas mudanças tecnológicas”.

Nesse cenário, a inteligência artificial (IA) emerge como parte da realidade contemporânea e, quando bem utilizada, pode se tornar uma importante aliada na prática pedagógica. Entretanto, exige que o educador compreenda seus limites, impactos sociais, éticos e culturais. Formar professores preparados para lidar com a IA não significa apenas dominar tecnicamente as ferramentas, mas também refletir criticamente sobre questões como autoria dos conteúdos, originalidade das produções, direitos de uso e a influência dos algoritmos na criação e no ensino.

O uso da IA, assim como o de qualquer outra tecnologia, pressupõe conhecimento prévio. Por isso, é fundamental que o docente supere a resistência inicial ao aprendizado dessas ferramentas para, então, integrá-las de maneira consciente e produtiva em suas práticas pedagógicas.

CAPÍTULO III. APLICABILIDADE DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA PRÁTICA DO ENSINO E APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS

O termo “inteligência artificial” (IA) foi proposto por John McCarthy em 1955 e ganhou visibilidade a partir da Conferência de Dartmouth, em 1956. Embora recente no debate público, a IA integra o cotidiano há décadas e hoje, com os modelos generativos, suscita discussões éticas sobre privacidade, autoria, viés e regulação. Em sociedades em rede, o poder de organizar e filtrar fluxos informacionais impacta diretamente a educação e a cultura (CASTELLS, 1996).

Este capítulo discute possibilidades concretas de uso pedagógico da IA em Artes Visuais, considerando o cenário de restrição ao uso de dispositivos móveis. São abordadas cinco frentes: (I) geração e aprimoramento de textos; (II) criação e manipulação de imagens; (III) edição e montagem de vídeos; (IV) curadoria e pesquisa de referências; e (V) avaliação formativa e retorno personalizado. Em todas elas, a mediação docente é central, assim como o uso crítico, ético e alinhado ao currículo.

3.1. Geração e aprimoramento de textos

As plataformas de IA voltadas à produção textual permitem ao professor e aos alunos desenvolver roteiros, resenhas críticas, legendas e até contos colaborativos em tempo real. No laboratório digital, o docente pode propor exercícios em que o aluno elabora um primeiro rascunho manual, desse modo valorizando a reflexão inicial, e, em seguida, o aluno utiliza ferramentas inteligentes para ampliar ideias, corrigir estruturas e enriquecer vocabulário sempre mediado pela orientação pedagógica.

Para o professor preparar suas aulas, manter um estudo continuado ou até mesmo obter um direcionamento de aula para se programar, a IA torna-se um grande aliado pois tudo é feito com muita rapidez. Dentro dos saberes atualmente sobre a IA é de que nem sempre ela será totalmente precisa nas informações que ela entrega, todavia cabe ao utilizador da mesma, gerar boas perguntas com prompts corretos, filtrar as entregas da IA com pesquisa e dados e finalizar sua

busca com conhecimento próprio atrelado a uma gama filtrada de dados que a IA entregou.

Outro campo dentro da educação que é visto como uma problemática a ser resolvida e também associado a uma das grandes reclamações dos professores, é simplesmente a sobrecarga de trabalho “Pelo menos 71% dos professores brasileiros estão estressados pela sobrecarga de trabalho” (IPEC apud AGÊNCIA BRASIL, 2023). Sendo assim, se faz necessário pensar em algumas maneiras para contornarmos este problema, no qual a EA “abre portas” para uma possível solução. Tendo em vista estes pontos, urge uma necessidade de mudança para a melhoria do ensino no Brasil, com isto e o desenvolvimento digital é possível encontrar novas fronteiras para esta progressão.

No processo atual da educação brasileira e das Artes Visuais, alguns educadores buscam medidas inovadoras de ensino e destas possibilidades, algumas são tecnológicas, assim como as Inteligências Artificiais, que aparecem de maneira auxiliadora bem como exemplo o Chat Gpt que é uma VIA de geração de texto. Todavia, para buscarmos meios de melhorar o ensino através da IA, em especial (Chat GTP), é necessário compreendermos suas funcionalidades básicas e assim podendo dominá-las sem dependermos dessa tecnologia.

O Chat GPT é um modelo de linguagem (LLM) que transforma texto em resposta: você escreve (input) e ele responde (output), ou seja, o usuário escreve uma pergunta ou pedido, chamado de prompt, e o Chat GPT gera uma resposta com base no que foi treinado. Quanto mais claro e detalhado for o prompt, melhor será a resposta.

Os prompts são necessários para a formulação de uma boa resposta, pois são as instruções corretas que damos a IA, que faz com que atingimos nossos resultados. Eles funcionam como um guia que direciona a inteligência artificial sobre o que fazer, o tom a usar e o tipo de conteúdo esperado. Quando o prompt é claro, detalhado e bem formulado, o Chat GPT consegue compreender melhor a intenção é produzir respostas mais precisas e úteis. Por isso, dominar a forma de escrever bons prompts é essencial para aproveitar todo o potencial da ferramenta, seja para estudar, criar textos, planejar aulas ou desenvolver ideias artísticas.

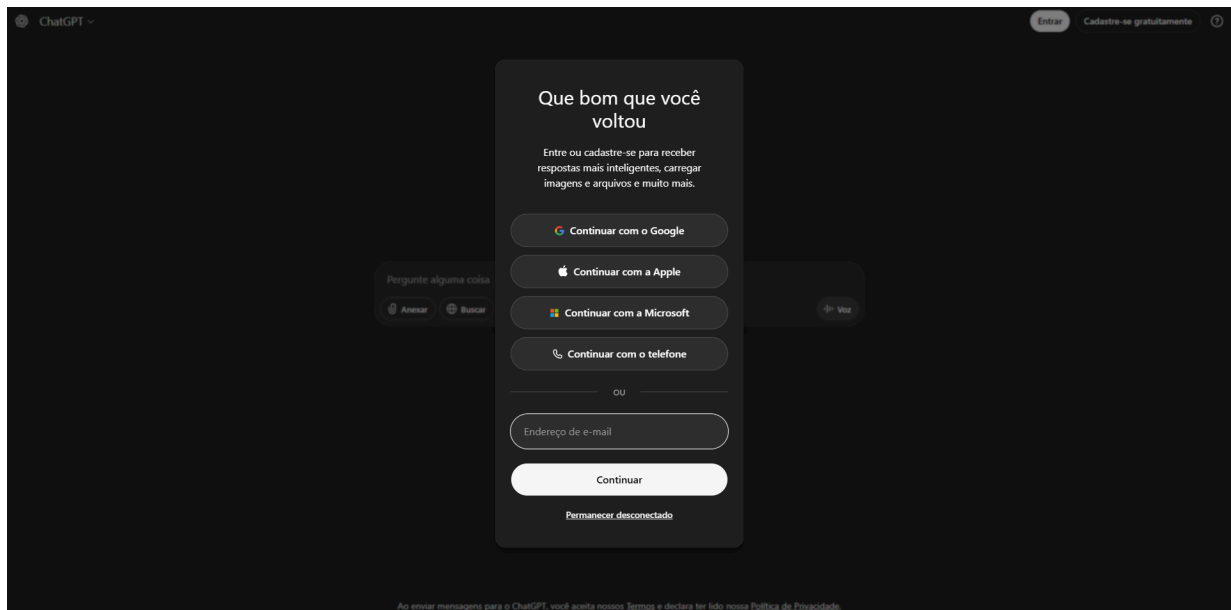
Esta estrutura do prompt é necessário haver uma noção básica, para que assim seja possível atingir um resultado desejado. Bem como o outras VIAs, o Chat Gpt tem seus acertos e erros na hora da entrega do resultado, por isso ao longo

deste artigo é reforçado a necessidade do pensamento crítico e a verificação para validação dos resultados que as IAs -principalmente de geração de texto- nos proporciona, para que a informação passada à frente não seja sem base teórica validada.

Quando falamos de IA conciliado as Artes Visuais, aparenta ser uma ironia, pois algo que é realizado através da fruição da pessoa, da criatividade e o sentir, acreditamos não ter sentido algum com outro algo que é realizado através de algoritmos e números digitais, no qual se baseia em boa parte nos dados que ele obtém na internet e por distribuição dos usuários da plataforma, sendo estes dados reais de outras pessoas para assim entregar a resposta que queremos. Deste modo a possibilidade de gerar textos que dão suporte a um professor, parece uma utopia entre a tecnologia e as Artes Visuais tradicionais. Todavia neste artigo, estarei apresentando um caminho nomeado de “manual”, onde ensinarei o básico para garantir bons resultados de pesquisa através da Inteligência Artificial Chat Gpt de modo controlado e preciso, para que não seja tendencioso e nem dependente ao usuário que o utilizar.

Conhecendo a estrutura do site da Inteligência Artificial chamado de Chat Gpt, na plataforma da empresa Open Air. O Chat Gpt tem como base de sua estrutura o cadastramento de uma conta para o acesso ao site, podemos ver na imagem a seguir:

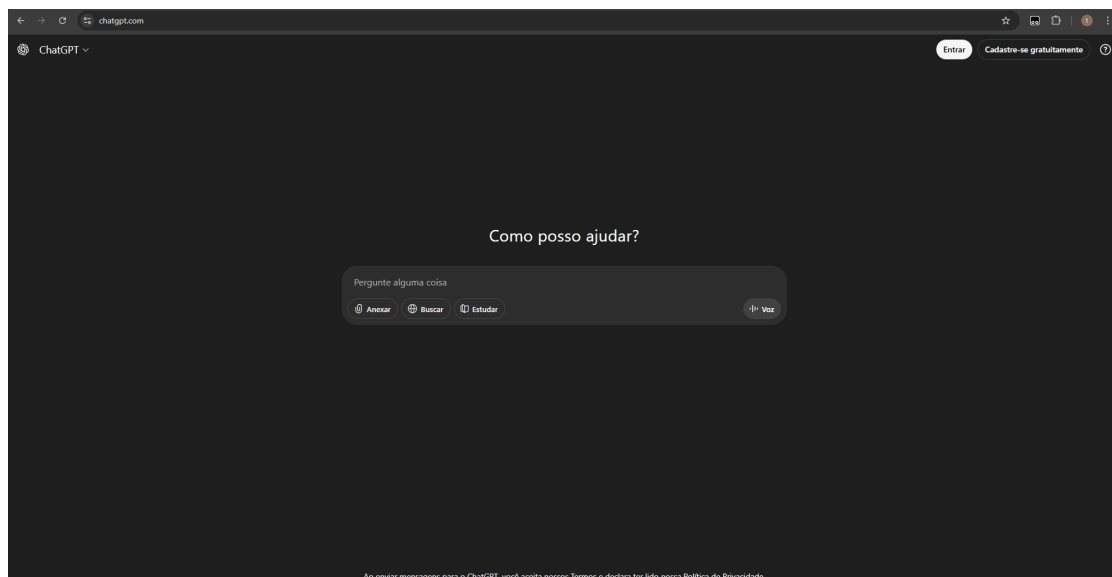
Figura 5 - Tela de cadastramento do site da OpenAi (Chat GPT)



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do chat com a inteligência artificial Chat GPT (OpenAI).* Novembro, 2025.

Após o acesso a tela de login da ferramenta, nos é apresentado a tela de chat com a IA (sala de conversa), conforme a imagem a seguir:

Figura 6 - Tela de conversa do site da OpenAi (ChatGPT)



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do chat com a inteligência artificial Chat GPT OpenAI.* Novembro, 2025.

Uma vez na tela de conversa com a IA, é preciso que compreendamos a estrutura básica de prompts, para as devidas solicitações que queiramos buscar.

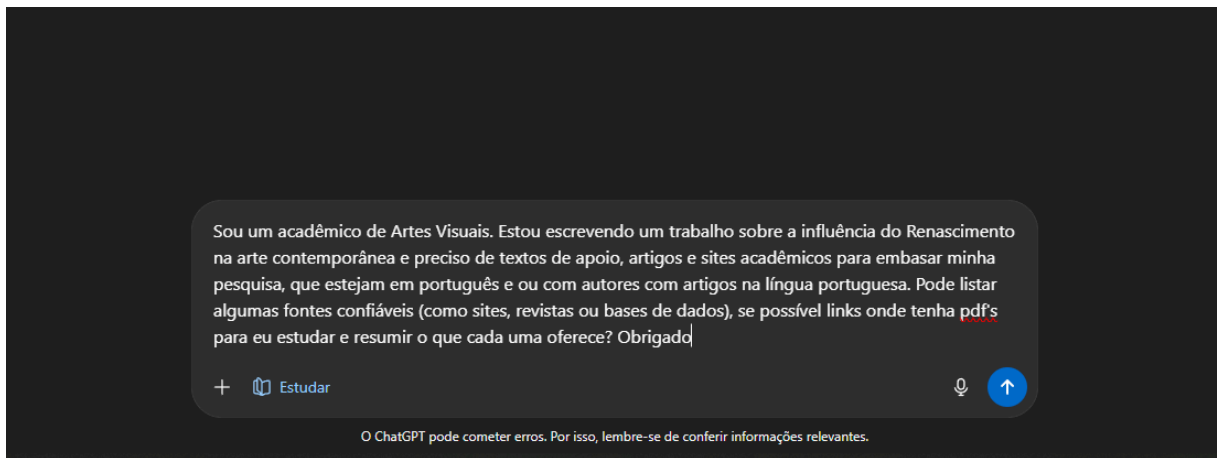
A disposição de um bom prompt, se dá através de 5 passos essenciais a serem inseridos na pergunta, para assim ser possível obter bons resultados, ou seja, ornamentei uma estrutura de prompt que possa ser usada de modo geral para pesquisas acadêmicas, para buscar livros e artigos, sites que possuem informações corretas educacionais, etc. Ao seguir este formato será possível obter o objetivo desejado. Desse modo, a organização para um prompt direcionado ao campo educacional, carrega:

- a) Contexto: Explicar de modo resumido o que deseja, sem perder coerência no pedido
- b) Objetivo: Falar sobre o que está buscando no ramo educacional, neste caso será direcionar a solicitação de texto que concilie com a educação.
- c) Referências: Caso queira fortalecer seu texto e necessita de referências, aprofunde a explicação anterior com base em autores reconhecidos, e, se caso não tiver para informar, solicite a quantidade, linguagem e campo de atuação de um autor(a) que precise usar para seu texto/estudo.
- d) Nível: Explique se é uma pesquisa/estudo para um nível específico de graduação, ou seja, se é direcionado a ensino básico, intermediário, acadêmico, assim por diante.
- e) Formato: Falar se deseja sua informação no formato de resumo, redação, atual, artigo, roteiro, lista, etc.

A partir disso teremos um resultado praticamente perfeito conforme o que buscamos, e tendo isto em vista, é possível conseguir ótimos resultados apoiadores pela IA chamada ChatGPT e também, aplicável a algumas outras IAs de geração de textos como a Gemini por exemplo.

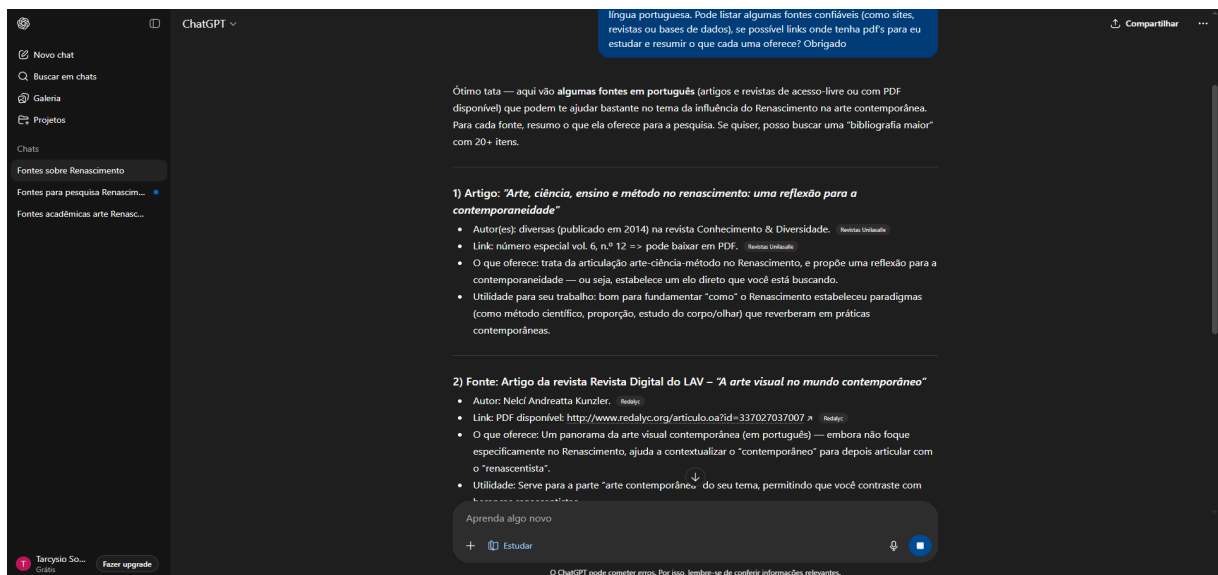
Dado este entendimento sobre *prompts* para os estudos, apresento a seguir, um exemplo prático de como estes passos são válidos e precisos.

Figura 7 - Tela de conversa do ChatGPT com o prompt teste.



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do chat com a inteligência artificial Chat GPT (OpenAI)*. Novembro, 2025.

Figura 8 - Tela de conversa do ChatGPT com resultados do prompt teste.



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do chat com a inteligência artificial Chat GPT (OpenAI)*. Novembro, 2025.

3.2. Criação e manipulação de imagens

Ferramentas baseadas em IA para geração de imagens (text-to-image) oferecem recursos para experimentação imediata de estilos, paletas e composições. Kenski (2018, p. 35) aponta que *“a cultura digital redefine os processos criativos, permitindo a prototipação visual instantânea e colaborativa”*. No contexto de Artes Visuais, o professor pode solicitar aos alunos que descrevam verbalmente um conceito artístico por exemplo, “surrealismo urbano”, e com o auxílio de um gerador de imagens, comparem as propostas geradas com as referências históricas, discutindo escolhas estéticas e rupturas conceituais.

Este diálogo entre a imagem gerada digitalmente e segundo BRUZZO (2025), “tecnoimagens”, através de um prompt e a imagem artística da realidade conectada a experiências reais do artista, pode levar a grandes discussões sobre autoria, ética, criatividade, estética, etc. Sendo assim, para um bom uso da IA de geração de imagem dentro dos limites éticos sociais, também se deve usar um prompt bem construído.

[...]As tecnoimagens nascem do bojo do sistema capitalista e a ele e sua lógica econômica se sujeitam, o que é inegável do ponto de vista de sincronia histórica. Ainda sobre esse fato, temos a característica de que essas imagens técnicas não sejam simplesmente reproduções da realidade, mas no seu primeiro momento (das mídias eletrônicas) captações, recortes, montagens e no segundo momento (das mídias digitais) combinações, recriações, mosaicos. Essas imagens tecnocomerciais passam a gerar grupos de identificação e influenciar profundamente as atitudes e os conceitos, especialmente com o desenvolvimento da publicidade na segunda metade do século, mas recebem esse poder à medida em que passam a ser portáteis e, posteriormente, personalizáveis. (BRUZZO; 2025, p. 51).

A mudança que as tecnoimagens estão gerando no modo como as pessoas veem a Arte, é indescritível, pois ao se tornarem parte de um comércio que busca da Arte para fins comerciais, que sejam estes rápidos e em grandes proporções, faz com que pessoas e empresas sejam influenciadas e acostumadas com quem usa

desta ferramenta para estes fins, desta maneira estas imagens geradas por IA podem tomar um certo espaço de busca de artistas para introdução de seus trabalhos no mercado.

Paul Virilio argumenta que a proliferação das tecnoimagens intensifica os domínios da informática visual — interfaces de sites, aplicativos e sistemas operacionais — porque uma “concepção estatística” passa a orientar a própria fabricação de produtos e experiências. Em vez de processos criativos ancorados no fazer, na experimentação e na temporalidade do corpo, observa-se a prevalência de processamentos de dados, isto é, operações automatizadas que recombina grandes volumes de informação segundo métricas de eficiência e velocidade (VIRILIO, 1999).

À luz dessa leitura, emerge uma tensão para o campo das Artes Visuais. Ao deslocar a ênfase do processo artístico para o processamento algorítmico, corre-se o risco de homogeneizar soluções estéticas, reduzir a autoria a curadoria de dados e esvaziar dimensões poéticas e experienciais do fazer artístico. A questão “imagens geradas por IA são Arte Visual?” não se resolve de forma binária; depende de critérios como intencionalidade autoral, mediação crítica, contexto de produção e circulação, e responsabilidade ética (atribuição de fontes, respeito a direitos autorais, transparência do uso de IA).

Nesse cenário, a mediação docente torna-se decisiva. Cabe ao professor de Artes Visuais: explicitar limites e possibilidades do uso de IA (como apoio investigativo, prototipagem e estudo comparado de estilos), evitando que substitua a experiência sensível do processo artístico; instituir protocolos de transparência (registro do processo, indicação da ferramenta utilizada, justificativa de escolhas) e rubricas que valorizem experimentação, revisão e autoria; promover curadorias comparativas entre referências históricas, obras autorais e saídas de IA, discutindo semelhanças, diferenças e implicações éticas; equilibrar práticas analógicas e digitais, reforçando o valor formativo do fazer, do tempo do gesto e da reflexão sobre a imagem.

Assim, em vez de conflito, busca-se uma relação crítica e contributiva entre arte e tecnologia: a IA como meio de investigação e ampliação de repertório, sem

eclipsar os processos formativos, poéticos e culturais que constituem a prática artística.

Dito isto, a estrutura do prompt para geração de imagem vai carregar uma maior quantidade de detalhes/características, pois cada detalhe apresentado auxilia para a construção daquela característica em específico na imagem final. Não somente na geração de imagem com uma visão geral (desprovido de conhecimentos técnicos artísticos), mas também para quem deseja utilizar da IA para auxílio visual para produções artísticas, utilizaremos um prompt modelo para atingir bons resultados, e este prompt respectivamente é estruturado por:

Contexto: Sobre o que está buscando e ou estudando;

Objetivo: O que você quer atingir, por exemplo: um texto, resumo, uma frase, um prompt para gerar IA, uma pesquisa acadêmica, encontrar um livro ou artigo em pdf;

Tipo de resposta: Solicite que explique com base em conceitos, livros, sites, artigos, etc;

Nível: Linguagem acadêmica, ou linguagem básica não formal, uma linguagem culta, etc;

Formato: Texto explicativo, texto documentado, texto jornalísticos, descritivo, relatório, resumo, introdução com desenvolvimento e conclusão, etc.

Além deste formato, é bom sempre manter boas práticas de uso para ajudar no seu objetivo é contribuir para os dados da IA. Estas boas práticas tendem ser importantes para uma melhoria deste instrumento, logo vou citar algumas que vão ajudar:

- Use **verbos de ação**: “explique”, “resuma”, “liste”, “compare”, “corrija”, “reescreva”, etc.
- Evite perguntas vagas como “fale sobre a Revolução Francesa”; prefira “faça um resumo dos principais acontecimentos da Revolução Francesa, destacando causas e consequências, em até 10 linhas”.

- Se precisar de um **texto pronto**, indique o **formato**: “em forma de redação”, “em formato de artigo”, “em formato de roteiro”, etc.

Ademais, esta estrutura base de prompt para geração de imagem, existem alguns truques que ajudam a conquistar um resultado melhor. Estes artifícios são geralmente inseridos no início do pedido na IA, em maior parte com: Imagine um(a), gere, ou então a partir de, etc. Também se usa algumas palavras para fortalecer a qualidade da imagem e ou até solicitar que aplique um estilo próprio de algum artista, desse modo no prompt fica assim: [...] **na técnica de... [inserir nome do artista]**, aqui pode se usar o nome do artista ou então o movimento em que o artista tem significância, como de exemplo: [...] **use de exemplo a artista Frida Kahlo no movimento surrealismo**, todavia vale lembrar que ao utilizar estas IAs de geração de imagem, é necessário ter como fundamento elas para auxiliar na criação de uma produção a partir de ideias, logo é importante excessivamente instituir na mente das pessoas que a IA é uma ferramenta para tentar estimular a criatividade, mas respeitando os artistas que existem/existiram e suas técnicas e movimentos, pois não devemos desconsiderar de todo um estudo de uma vida de vários estudiosos e artistas das Artes Visuais, para na atualidade gerar algo rápido e prático por uma IA e ditar que aquilo, é arte., pois a essência artística que carrega uma obra que é técnicas próprias, sentimento, percepção, humanidade pois aquilo é tocável, sentido e percebido, ou seja humanizado, não se existe quando é gerado através de uma IA.

Através disto que foi dito, realizei uma exemplificação de um prompt modelo, onde solicitei que gerasse uma imagem no estilo impressionista, uma cena de uma mulher adulta em pé com um guarda chuva aberto por estar chovendo muito, junto dela tem uma criança que está a abraçando pelas pernas, escolhi os tons e cores frios para dramatizar mais imagem. Está solicitação foi feita com enfoque de servir como inspiração para algumas produções manuais dos alunos que estivessem estudando sobre impressionismo e não soubessem ao certo pensar em uma cena que relacionasse ao estilo, por exemplo.

Dito isso, o prompt solicitado para a IA da OpenAi, nomeada como Dall-E, foi: **“Mulher segurando um guarda-chuva aberto em meio à chuva, abrigando uma criança embaixo dele em uma rua antiga de estilo inglês. Pintura impressionista feita à mão, com textura de pinceladas visíveis, técnica semelhante à pintura a óleo sobre tela. A composição mostra a cena em**

formato vertical (retrato), com foco principal na mulher e na criança ao centro, vistas de corpo inteiro. O cenário ao fundo é na arquitetura de Londres antiga, com prédios de tijolos e postes de luz refletindo na rua molhada. A iluminação é suave e difusa, típica de um dia nublado e chuvoso, criando um clima melancólico e dramático. A paleta de cores deve ser fria, transmitindo emoção e profundidade. O resultado deve parecer uma pintura real, com atmosfera intensa e poética. Não realizar muitos detalhes na imagem, pois tem que seguir a estrutura de uma pintura no estilo impressionista”.

A partir deste prompt pensado com muitos detalhes, para obter um resultado mais próximo a realidade do que seria uma obra impressionista, a IA da Dall-E, me entregou um bom resultado, conforme a imagem logo abaixo:

Figura 9 - Mulher e criança sob guarda-chuva na chuva.



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Imagem gerada por inteligência artificial DALL·E (OpenAI)*. Novembro, 2025.

Apesar da imagem não ser fiel ao estilo impressionista e nem produzida por um artista humano que pudesse empregar sua criatividade conciliada com sua experiência artística, trazendo ao espectador a catarse que muito é desejada na arte, esta imagem gerada por IA, apresenta atributos conforme a solicitação desejada e assim podendo ser um auxílio para o que está sendo ensinado aos alunos.

A geração de imagem através de Inteligência Artificial, na visão do docente, tem que ser pensada em um instrumento de apoio para a projeção de aulas. Sendo assim a IA “abre portas” para novas experiências de como ensinar e aprender sobre as Artes Visuais.

O digital na última década tem sido mais consumido no ramo das Artes Visuais, sendo por artistas, docentes, alunos e também muito pelos designers, estes que utilizam da filosofia e criatividade das artes visuais, relacionando ao domínio das ferramentas digitais disponíveis.

Quando uso o termo de “ferramentas digitais” digo mais sobre programas de edição de imagens e vídeos, mas neste segmento em questão, falo mais dos que servem para editar e manipular imagens. Dentre muitos programas que existem atualmente e servem tanto para computadores (CPU, Unidade Central de Processamento), quanto para aparelhos móveis (celular), existem 2 (dois) que se destacam mais por serem adaptados para ambos dispositivos eletrônicos, estes seriam o Photoshop e Canva.

O Photoshop é um software que tem como princípio a edição e criação de imagens, arte gráficas, manipulação de imagens, ajustes de fotos, etc, e dentro dele existe uma IA que é uma das melhores atualmente em criação de imagens, mas não somente isto, pois essa IA consegue alterar objetos, cenários, cores, iluminação, dentre outros componentes de uma imagem sem eliminar o sentido da mesma. Pensando no ensino de Artes Visuais, o photoshop emerge como um software que pode colaborar os alunos em produções artísticas, sendo relacionado o digital ao manual, a partir do planejamento do docente é possível pensar em maneiras diferentes de trabalhar a criatividade destes alunos nas Artes Visuais. Um exemplo de uso do Photoshop em sala de aula seria: uma proposta de aula que integra Artes Visuais e práticas digitais, onde consiste em convidar os alunos a criar no Photoshop um cartaz ou banner artístico no modelo das redes sociais, partindo de um tema pessoal, como uma memória, identidade ou experiência marcante, ou de um tema

social crítico, como meio ambiente, desigualdade ou consumo, sendo no modelo de propaganda ou algo similar.

A atividade inicia com uma breve reflexão sobre narrativa visual e composição, após isto os alunos poderiam através de imagens da internet poderiam se inspirar para o que usar de base na obra deles, em seguida a realização de fotografia ou criação de uma imagem do zero (desenho ou diretamente no photoshop com fotos que já tenham registrado, em continuação a atividade seria editada digitalmente por meio de ferramentas como camadas, máscaras, ajustes de cor, tipografia e montagem de elementos visuais (ferramentas do Photoshop) na sala de informática, dessa maneira permitindo que cada estudante transforme sua imagem em uma peça significativa e expressiva. Ao final, as produções seriam impressas pelo professor para compor uma pequena exposição na escola que apresenta diferentes olhares, discursos e sensibilidades, reforçando o papel das Artes Visuais como linguagem crítica, poética e contemporânea no contexto educacional.

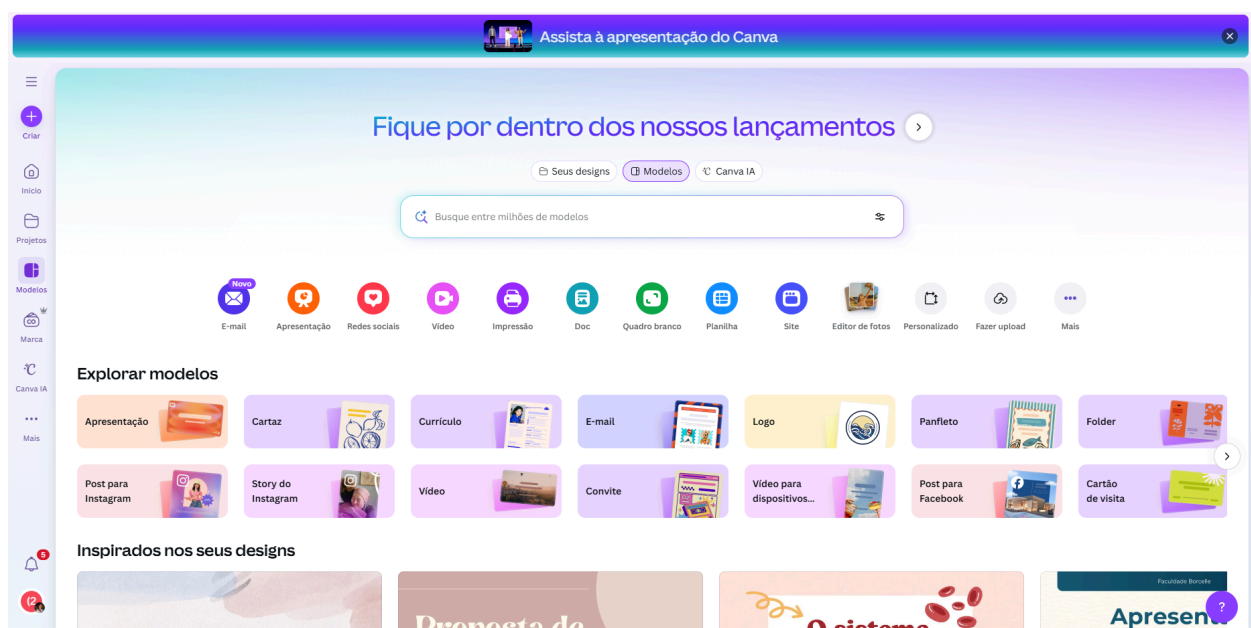
Este exemplo rápido de uma aula mostra que o Photoshop desempenha um papel inovador nas Artes Visuais contemporâneas, pois estende as possibilidades de criação, edição e experimentação de universos diferentes de imagens. O programa acaba por ser intuitivo e assim facilita seu uso. Ele também proporciona que estudantes e artistas possam estabelecer uma conexão com o digital de modo atributivo, pois permite que explorem composição, cor, textura, tipografia, entre outras opções, simulando técnicas tradicionais das Artes Visuais e ou acrescentando para inovação de novas linguagens visuais. Conforme o exemplo dado logo acima, o Photoshop pode favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico ao possibilitar a criação e edição de imagens que dialogam com questões sociais, culturais e pessoais, transformando ideias em produções artísticas com valor pessoal envolvido. No âmbito educacional, este software reforça a alfabetização visual digital no ramo das Artes Visuais e aproxima os alunos das práticas profissionais do design, da fotografia, ou seja, da Arte digital.

Outro programa citado que pode relacionar ao estudo/ensino de Artes Visuais com o meio digital é o Canva. Este programa no computador funciona em site e no celular por site e também por aplicativo. Ele é muito útil para alunos, acadêmicos e até professores devido suas possibilidades de criação visual digital, tais como: banners, cartazes, slides, posts para redes sociais entre outros. Essas

funcionalidades servem muito para o estudos também, principalmente em Artes Visuais, devido ser um programa de criação, ele abre portas para diversas atividades que necessitam de rapidez, facilidade e diversidade. O Canva compõem um vasto campo de elementos gráficos visuais que podem agregar a produções digitais. Um bom exemplo é a criação de slides para apresentação de trabalhos, que ajudam o aluno com estilos e organização de textos e imagens nestes slides pré prontos do site. Outro bom exemplo é criação de composições visuais que necessitam colagens e fotografias, já que o site apresenta grande gama de fontes, figuras e liberdade de adicionar imagens externas (fora do site), para elaboração de uma obra artística digital.

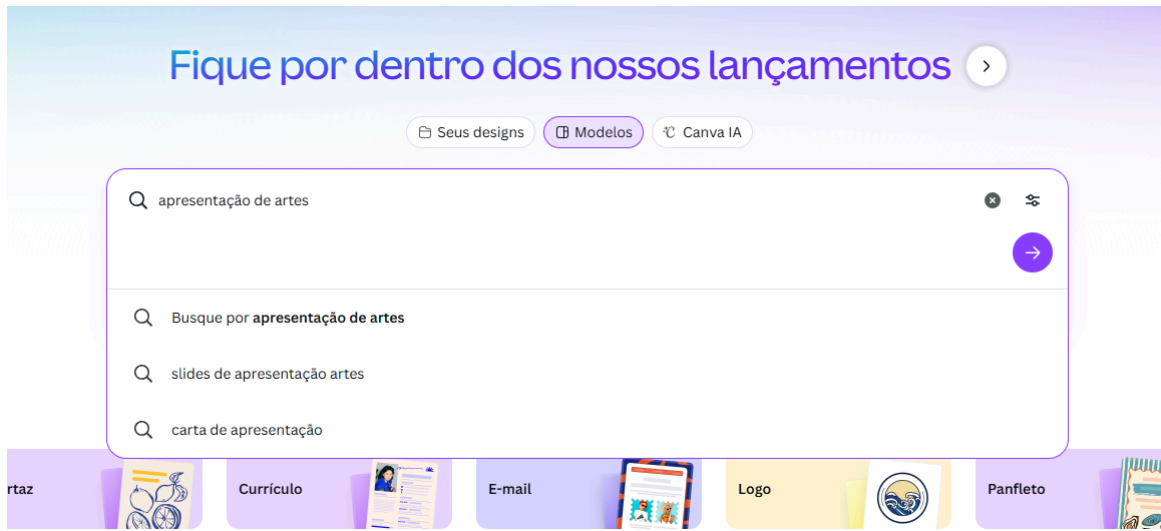
Seguidamente, veremos que o site do Canva é intuitivo e apresenta uma facilidade e diversidade de modelos para usar de bases slides de apresentação de trabalhos, por exemplo, como informado anteriormente. Observamos logo a seguir esta funcionalidade em formato de um mini manual:

Figura 10 - Tela principal do site Canva.



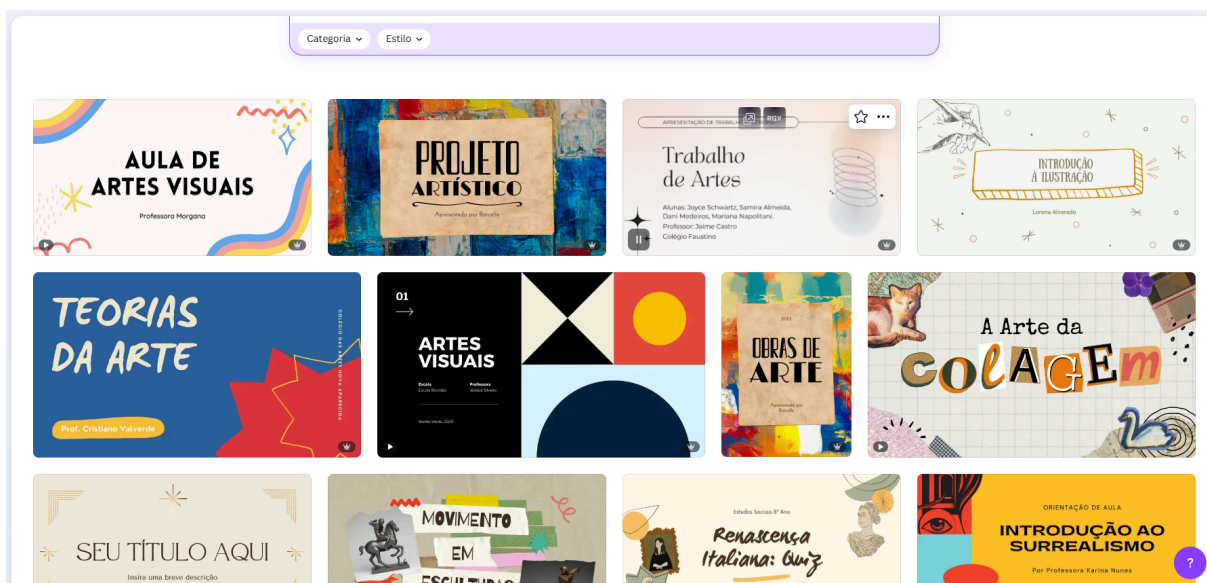
Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela de entrada do site Canva*. Novembro, 2025.

Figura 11 - Tela de pesquisa do site Canva



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela da área de pesquisa Canva*. Novembro, 2025.

Figura 12 - Tela de modelos de slides para trabalhos de Artes.



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela da área de modelos e templates Canva*. Novembro, 2025.

3.3 Edição e montagem de vídeos

A edição de vídeo assistida por IA facilita tarefas como corte automático de cenas, sugestões de trilha sonora e legendagem inteligente. Moran ressalta que: “O feedback contínuo e oportuno traz ao aprendiz informações necessárias, no momento exato em que ele precisa, regulando a sua aprendizagem e fortalecendo sua motivação” (Moran; Masetto; Behrens, 2015, p. 164).

Um bom exemplo que a IA se apresenta como um auxílio para o aluno, é ao utilizar da edição de vídeo vinculada que tem a opção de realizar uma legenda automática, e com isto, este aluno pode atender pessoas que são surdas, pois muitas vezes não é possível disponibilizar uma pessoa que fale libras, ou então uma legenda em inglês para ficar acessível o vídeo a pessoas de outros países. Sendo assim, por meio da edição de vídeo com a ajuda da IA para determinadas funções, além do vasto campo de possibilidades que ela oportuniza, a IA na edição de vídeos para estudos, também instiga a criatividade e trabalha mais a percepção e identidade na construção visual.

Em uma oficina no laboratório, o professor pode propor que os alunos registrem etapas de uma performance plástica e, em seguida, utilize um editor inteligente para montar um curta de caráter documental, refletindo sobre dramaturgia, ritmo e narrativa visual.

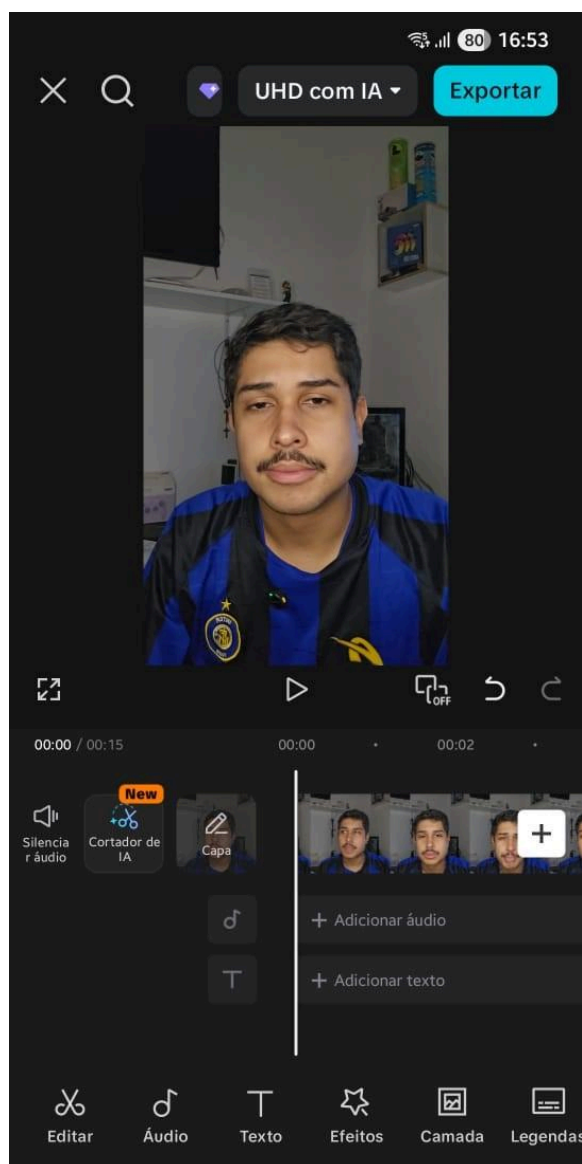
Um bom programa de edição de vídeos para se usar a favor do estudo, é o CapCut, que atende as duas principais plataformas tecnológicas, o celular e o computador. Devido o CapCut ser um programa com Inteligência artificial integrada em variadas funções de edição, ele cobra uma mensalidade, todavia tem possibilidade de utilizar alguns dias gratuitos para teste.

Assim como o CapCut, existem outros programas que também são viáveis para o uso educacional, pois além de serem aplicativos intuitivos, disponibilizam funções que é viável criar vídeos, artes, vídeos motion, apresentações, filmagens cinematográficas caseiras, e diversas outras possibilidades. Alguns destes programas são: Adobe Express, Filmora, Youtube Studio e alguns outros, todavia o CapCut é o aplicativo mais viável a todas pessoas e de modo prático é possível o usar para a educação.

A partir disto, apresento uma das funcionalidades utilizável para o estudo de e que pode se relacionar ao estudo de Artes Visuais, pois quando falamos de acessibilidade, às Artes Visuais é um dos campos que mais abrange a diversidade cultural e as condições de cada um, devido trabalhar a criatividade de fortalecer o íntimo das pessoas.

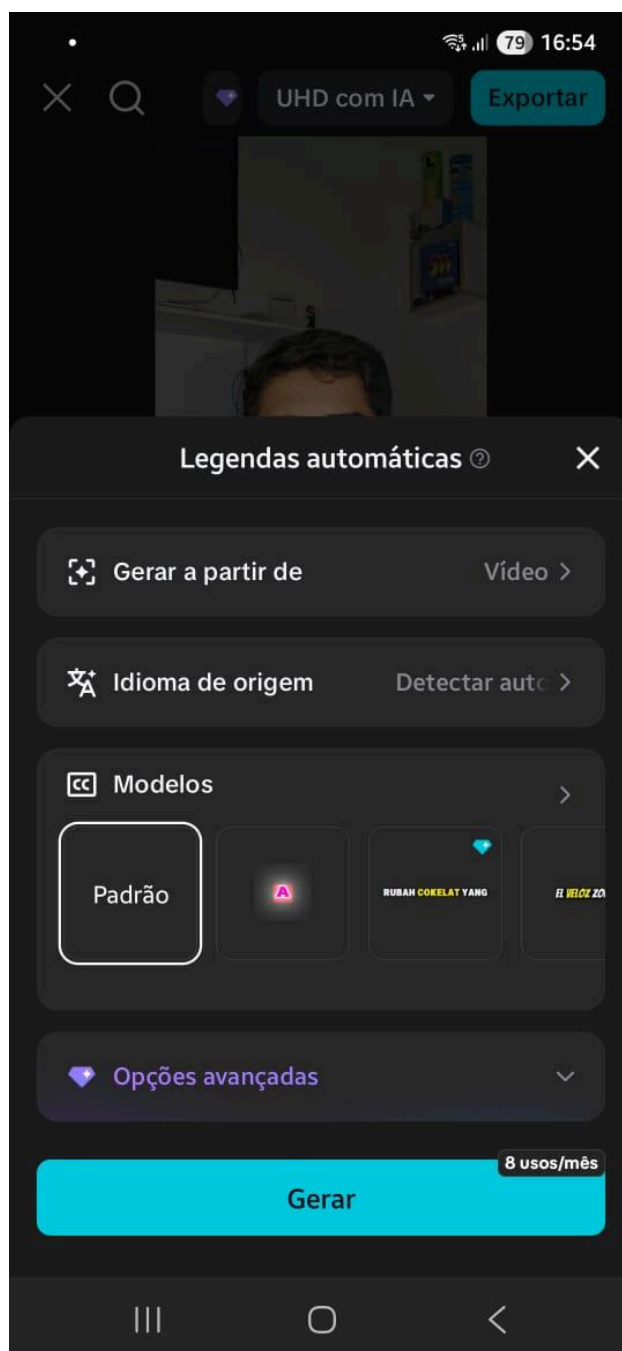
Neste trecho, demonstrarei a funcionalidade de legendas automáticas, também acessíveis em outros idiomas. Como já mencionado, esta é uma das atribuições que o CapCut nos apresenta para tornar a edição de vídeo acessível a mais pessoas.

Figura 13 - Tela de edição (timeline) do aplicativo CapCut para celular.



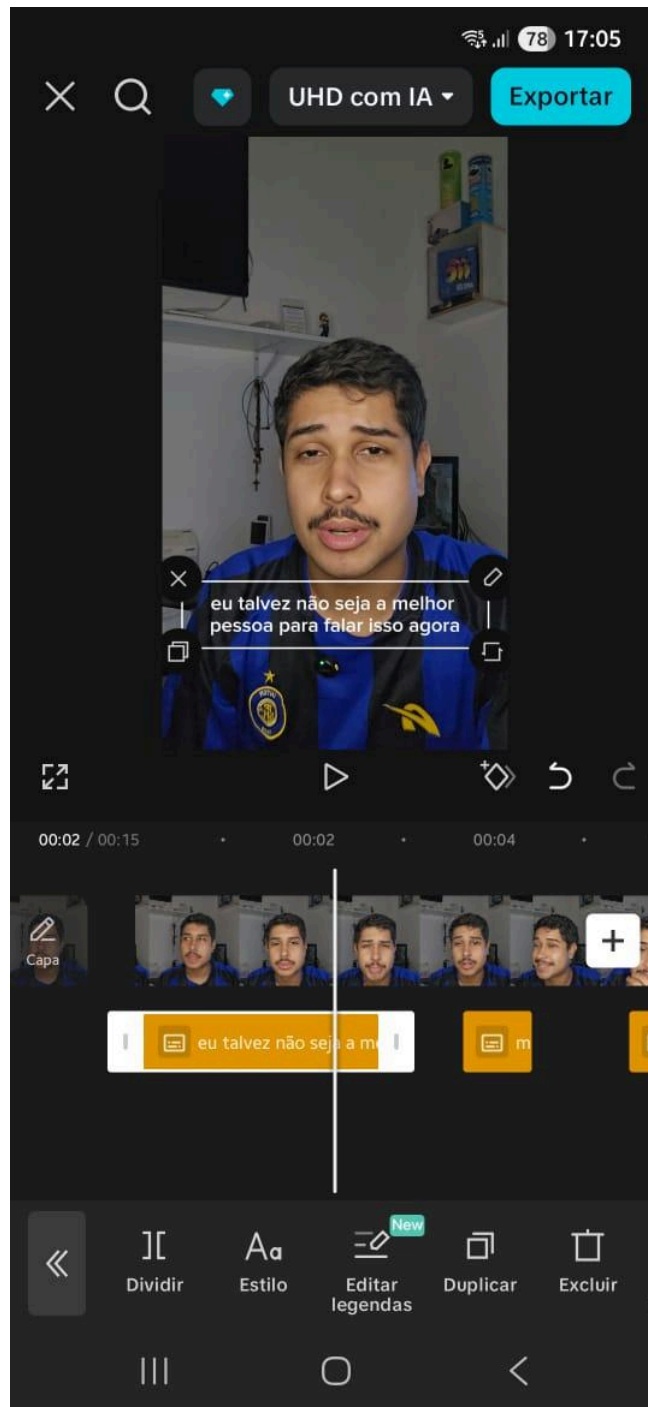
Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do editor de vídeo CapCut*. Novembro, 2025.

Figura 14 - Tela de edição (timeline) do aplicativo CapCut para celular.



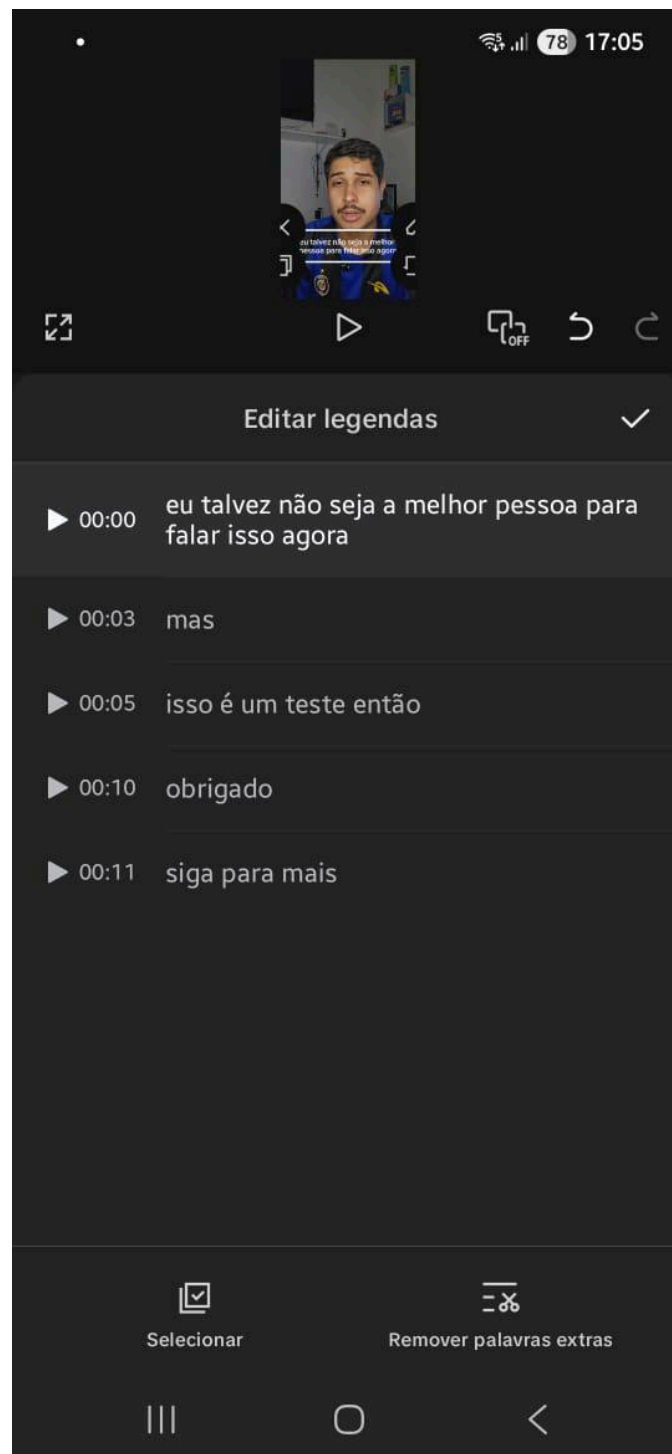
Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do editor de vídeo CapCut*. Novembro, 2025.

Figura 15 - Tela de edição (timeline) do aplicativo CapCut para celular.



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do editor de vídeo CapCut*. Novembro, 2025.

Figura 16 - Tela de edição (timeline) do aplicativo CapCut para celular.

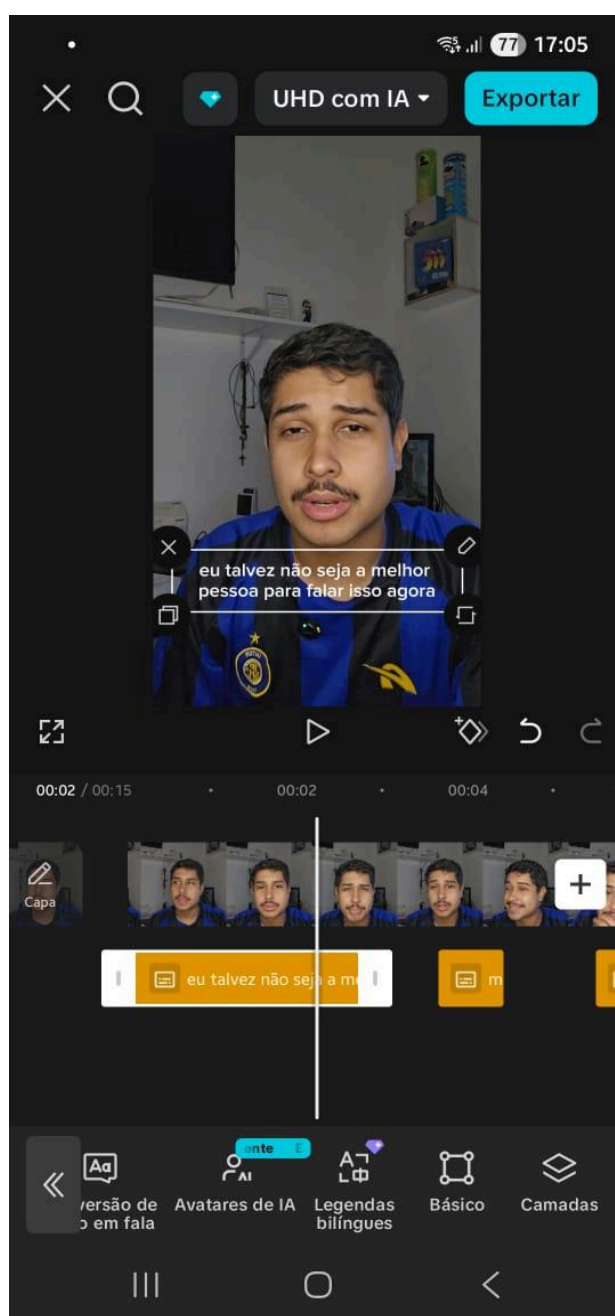


Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do editor de vídeo CapCut*. Novembro, 2025.

Nesta tela é vista a opção de gerar legendas automáticas através da funcionalidade de IA, e a partir disso é possível editar se necessário, adicionando alguma informação ou corrigindo.

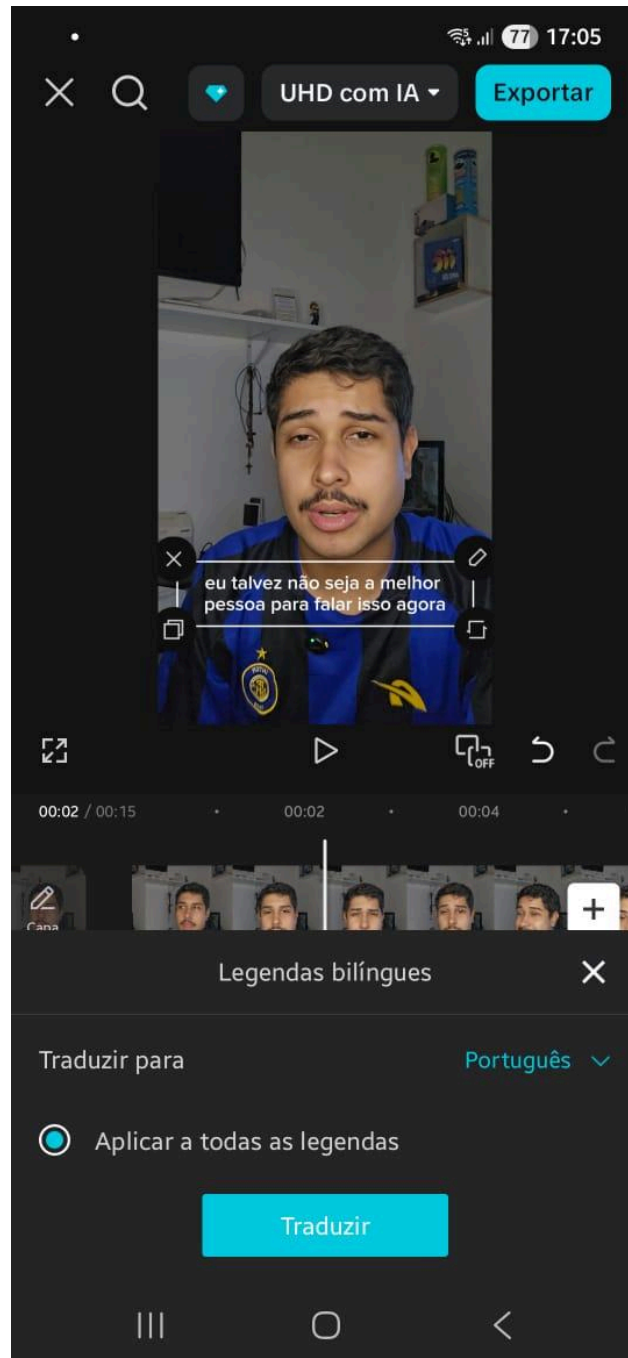
A seguir é demonstrado a opção de legendas automáticas para tradução de ou para outras línguas se preciso.

Figura 17 - Tela de edição (timeline) do aplicativo CapCut para celular.



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do editor de vídeo CapCut*. Novembro, 2025.

Figura 18 - Tela de edição (timeline) do aplicativo CapCut para celular.



Fonte: SILVA, Tarcisio Souza. *Captura de tela do editor de vídeo CapCut*. Novembro, 2025.

Dessa forma, o CapCut gera legendas automáticas em outros idiomas, ampliando o alcance de vídeos e permitindo que conteúdos sobre processos, obras e críticas em Artes Visuais circulem entre línguas, países e culturas com mais acessibilidade.

Outra função inovadora no aplicativo que auxilia em edição de vídeos e pode ser voltado ao ensino de Artes Visuais, é a ferramenta de remoção de fundo, ou seja, através desta opção os aluno/professor, podem isolar sujeitos ou objetos de alguma fotografia ou vídeo, com isso é capaz de gerar atividades que trabalhem com uma forma única que ao se mesclar com outras formas ou cenários, gera uma nova imagem.

Um exemplo de aplicação desse recurso em sala de aula consistiria em solicitar aos alunos que gravem pequenos vídeos (de 1 a 5 segundos) ou fotografem cenas do cotidiano ou obras artísticas de seu interesse. Em seguida, deverão encaminhar esses arquivos por e-mail, disponibilizando-os no Google Drive (gerado pelo professor). Após isto, na sala de informática, o material seria utilizado para a produção colaborativa de um vídeo, realizado em grupos ou como um único vídeo representativo de toda a turma. Este exemplo nos faz refletir que o CapCut e não somente ele, mas também os outros aplicativos informados, são viáveis quando o tema é inovação no ensino de Artes Visuais, produções digitais vinculadas às manuais.

3.4. Curadoria e pesquisa de referências

Os sistemas de recomendação por IA são capazes de indicar obras, autores e artigos relevantes a partir de uma simples busca ou upload de imagens. Castells enfatiza que “As novas tecnologias de informação oferecem o potencial de democratizar o acesso ao saber, mas sem competências críticas adequadas correm o risco de reproduzir desigualdades e desinformação” (CASTELLS, 1996, p. 70)

Desse modo o professor pode organizar atividades em que os alunos investiguem um movimento artístico em solicitado, e usem a IA para coletar automaticamente exemplos, discutindo critérios de seleção e autenticidade das fontes.

Uma maneira de utilizar a Inteligência Artificial como ferramenta de busca de informações é por meio de imagens, utilizando programas que recorrem a bancos de dados da internet para relacionar a imagem pesquisada com possíveis resultados semelhantes. Um exemplo é o recurso “Circular para Pesquisar”, ferramenta nativa em alguns dispositivos da Samsung, bem como o Google Lens. Ambos operam com

dados visuais e textuais disponíveis na rede, realizando uma comparação entre o conteúdo fornecido e as informações encontradas na internet.

Um exemplo prático de aplicação pedagógica desse recurso seria o seguinte: o professor apresenta aos alunos fragmentos de imagens com grande ampliação, de modo que apenas detalhes específicos das obras sejam visíveis. Essas imagens podem ser compartilhadas digitalmente, por meio do Google Drive ou de um grupo de estudos no WhatsApp. Em seguida, o docente solicita que os estudantes utilizem a ferramenta de “Pesquisa por Imagem” para identificar a qual obra pertencem os fragmentos exibidos. Após a identificação, os alunos elaboram um breve relatório explicando a que movimento artístico a obra pertence e justificando sua resposta com base nas características observadas.

Outro modo de um bom uso da IA para pesquisas é através do Chat GPT, e também o Google Gemini que utiliza de sistema de inteligência tecnológica que abrange muitos dados, desse modo consegue nos entregar resultados mais verídicos e diretos, de modo rápido e fácil.

3.5. Avaliação formativa e retorno personalizado

Plataformas de IA também oferecem relatórios de desempenho que destacam pontos fortes e lacunas de aprendizagem, permitindo ao docente ajustar trajetórias pedagógicas individualmente. Freire (1996, p.84) alerta para a necessidade de *“manter a dimensão humanizadora no processo educativo”*, ou seja, usar os dados gerados não para rotular, mas para fomentar o autoconhecimento e a autonomia dos estudantes. Em Artes Visuais, isso se traduz em comentários automatizados sobre técnica, coerência temática e originalidade, complementados por discussões presenciais guiadas pelo professor.

Além dos relatórios quantitativos, as ferramentas de IA possibilitam feedback multimodal que é particularmente útil em Artes Visuais: anotações visuais sobre imagens, marcando composição, pontos de atenção ou sugestões de corte, comentários automatizados sobre uso de cor e contraste, e rubricas dinâmicas que se ajustam ao nível do aluno. Esses retornos imediatos incentivam ciclos rápidos de experimentação, nos quais o estudante executa, recebe orientação específica e revisa sua proposta, reduzindo o tempo entre tentativa e reflexão crítica. Ainda assim, é essencial que o professor interprete e complemente esses retornos,

oferecendo uma leitura contextualizada das sugestões algorítmicas e promovendo discussões que conectem técnica, intenção e sentido estético.

Na prática pedagógica, a integração de IA em avaliação formativa pode assumir formatos diversos, como painéis de progresso que acompanham portfólios digitais ao longo do semestre, geração automática de exercícios direcionados para desenvolver habilidades que precisam de fortalecimento e mediação de avaliações entre pares com critérios definidos pela equipe docente. Para que essa integração funcione de maneira eficaz, são necessárias ações institucionais complementares, incluindo formação continuada para professores em literacia de dados e ferramentas digitais, infraestrutura tecnológica adequada e políticas claras de uso que garantam acessibilidade e equidade para todos os estudantes.

Por fim, é preciso reconhecer limites e riscos. Algoritmos podem reproduzir vieses estéticos, reduzir a diversidade de soluções criativas ou incentivar a uniformidade técnica, o que pode empobrecer a experimentação em Artes Visuais. Por essa razão, recomenda-se uma implementação baseada em princípios éticos, com transparência nos critérios de avaliação, consentimento informado de estudantes e responsáveis, proteção de dados e mecanismos de revisão humana para decisões automatizadas. Integradas com responsabilidade, as IAs podem fortalecer a avaliação formativa nas Artes Visuais sem substituir o papel do educador, alinhando-se ao propósito do estudo sobre O FUTURO DAS ARTES VISUAIS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA: Estratégias de Implementação de Inteligência Artificial para Professores de Artes Visuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão desenvolvida ao longo deste trabalho permite afirmar que a restrição ao uso de dispositivos móveis pessoais em escolas, instituída pela Lei nº 15.100/2025, não inviabiliza a integração pedagógica de tecnologias digitais e de sistemas de IA no ensino de Artes Visuais. Ao contrário, reposiciona seu uso para ambientes controlados (laboratórios de informática, bibliotecas, espaços maker) e para atividades mediadas fora do horário letivo, exigindo planejamento didático, mediação crítica e políticas institucionais de acesso e equidade. Em consonância com a BNCC, com a abordagem triangular (fruição, contextualização e produção) e com a literatura de cultura digital e mediação pedagógica (Castells; Jenkins; Santaella; Kenski; Moran), a IA pode atuar como meio de ampliação do repertório, como instrumento de investigação e como suporte para feedback formativo, sem substituir o papel docente, a experiência estética nem os processos analógicos.

Síntese dos principais achados: do ponto de vista formativo, a IA potencializa criatividade, pensamento crítico e autoria quando seu uso é orientado por objetivos claros, rubricas transparentes e critérios éticos (autoria, atribuição de créditos, privacidade e proteção de dados). Essa mediação ajuda a evitar tanto o tecnicismo quanto a dependência acrítica das ferramentas; as práticas híbridas, combinação de pesquisa/curadoria digital, esboços manuais, produção autoral e avaliação formativa mostram-se adequadas ao contexto legal, pois deslocam o uso do celular para o laboratório e articulam o digital ao analógico; em Artes Visuais, a IA favorece: (I) escrita processual (roteiros, justificativas curatoriais, memoriais), (II) prototipação visual e exercícios de análise comparada, (III) registro audiovisual do processo criativo com legendagem e acessibilidade, e (IV) curadoria de referências com discussão de confiabilidade das fontes; o eixo ético-crítico é incontornável: “tecnoimagens” e sistemas de recomendação moldam imaginários e influenciam escolhas (Bruzzo; Castells). Cabe ao professor atuar como curador e mediador, problematizando vieses, autoria e condições de produção e circulação das imagens.

A IA, quando tratada como tecnologia de mediação pedagógica e cultural, pode enriquecer significativamente o ensino de Artes Visuais. A restrição legal ao uso de celulares convida a um redesenho das práticas, fortalecendo a

intencionalidade didática e o uso de ambientes adequados. O caminho viável combina planejamento institucional, formação docente e políticas de acesso, ancoradas em princípios éticos, no respeito à autoria e na centralidade do professor como mediador. Assim, arte e tecnologia podem caminhar juntas para formar sujeitos críticos, criativos e responsáveis, capazes de fruir, contextualizar e produzir em diálogo com os desafios do presente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGÊNCIA BRASIL. **Pesquisa mostra que 71% dos professores estão estressados pela sobrecarga de trabalho.** 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2023-04/pesquisa-mostra-que-71-dos-professores-estao-estressados>. Acesso em: 17 nov. 2025.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (org.). **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais.** São Paulo: Cortez, 2010.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.** Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: **Educação Básica.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. **Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15100.htm. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Restrição ao uso do celular nas escolas já está valendo.** 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/fevereiro/restricao-ao-uso-do-celular-nas-escolas-ja-esta-valendo>. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Sancionada lei que restringe uso de celulares nas escolas.** 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/janeiro/sancionada-lei-que-restringe-uso-de-celulares-nas-escolas>. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRUZZO, Marcos. **O universo dos sonhos técnicos: como as inteligências artificiais redefinirão nossa imaginação.** São Paulo: Blucher, 2025.

CARVALHO, Edgar de Assis. **Imaginário, comunicação e cultura.** São Paulo: Paulus, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura.** v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível.** 2000. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/460398>. Acesso em: 17 nov. 2025.

FREEBIEHIVE. **Twitter X Logo PNG.** Disponível em: https://freebiehive.com/twitter-x-logo-png/?feed_id=13736. Acesso em: 07 ago. 2025.

FREEPNGLOGO. **Logo Canva PNG.** Disponível em:

<https://freepnglogo.com/download/logo-canva-png?format=png>. Acesso em: 07 ago. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GATTI, Bernadete Angelina. **Formação de professores, complexidade e trabalho docente**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 17, n. 53, p. 721-737, 2017. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189154956002>. Acesso em: 17 nov. 2025.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2016.

KENSKI, Vani Moreira. **Cultura digital**. In: MILL, Daniel (org.). Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância. Campinas: Papirus, 2018.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993..

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. São Paulo: Cortez, 1995.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2015.

PNGDOWNLOAD. **CapCut Logo, video editing, transparent PNG image**. Disponível em: <https://pngdownload.io/png-image/capcut-logo-video-editing-transparent-png-image>. Acesso em: 12 ago. 2025.

SANCHO, Juana María; HERNÁNDEZ, Fernando (org.). **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dez. 2003.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Infraestrutura escolar**. In: ANUÁRIO BRASILEIRO DA EDUCAÇÃO BÁSICA 2024. São Paulo: Todos Pela Educação, 2024. Disponível em: <https://anuario.todospelaeducacao.org.br/capitulo-12-infraestrutura.html>. Acesso em: 17 nov. 2025.

VIRILIO, Paul. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

WIKIMEDIA COMMONS. **File: ChatGPT-Logo.svg**. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ChatGPT-Logo.svg>. Acesso em: 07 ago. 2025.

TARCYSIO DE SOUZA E SILVA

O FUTURO DAS ARTES VISUAIS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA:
Estratégias de Implementação de Inteligência Artificial para Professores de Artes
Visuais

Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais apresentado como parte dos requisitos para a aprovação no curso de Artes Visuais — Licenciatura — da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientação: Prof. (a). Mr. (a). Ana Carolina Delgado Sadim Taveira

Campo Grande MS
2025

APRESENTAÇÃO

A partir das pesquisas desenvolvidas no trabalho de conclusão de curso, o presente projeto de curso que tem por título “O FUTURO DAS ARTES VISUAIS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA: Estratégias de Implementação de Inteligência Artificial para Professores de Artes Visuais”, tem como intuito debater e compreender as vertentes de um ensino de artes visuais associado a inteligência artificial, dado a época em que vivemos conectados diariamente ao meio digital, e partir disso pensar em possibilidades para utilizar da ia e a tecnologia para promover um estudo inovador, instigante, criativo, crítico e reflexivo de artes visuais. Este projeto está direcionado para os alunos do ensino médio, do 2º ano.

OBJETIVOS GERAL

Explorar metodologias que integrem IA e recursos digitais ao ensino de Artes Visuais, ampliando processos criativos e críticos, em conformidade com a Lei nº 15.100/2025. Objetivos específicos: (i) desenvolver prompts e critérios de avaliação de saídas de IA; (ii) articular referências históricas e contemporâneas em produções autorais; (iii) registrar e refletir processos; (iv) realizar mostra final (mural/galeria virtual) com mediação.

CONTEÚDO/TEMA GERAL

O conteúdo aborda a integração entre Inteligência Artificial e Artes Visuais no Ensino Médio, contemplando estudos sobre os fundamentos da IA aplicada à criação artística, análise crítica de imagens e produções geradas por algoritmos, experimentação de ferramentas digitais enquanto meios expressivos, articulação de referências históricas e contemporâneas relacionadas às interações entre arte e tecnologia, desenvolvimento de projetos autorais mediados por recursos computacionais e reflexão ética sobre autoria, criatividade e usos responsáveis da IA no contexto educacional, em conformidade com a Lei nº 15.100/2025.

COMPETÊNCIAS

Competências Gerais: (1) Conhecimento; (2) Pensamento científico, crítico e criativo; (4) Comunicação; (5) Cultura digital; (7) Argumentação; (10) Responsabilidade e cidadania (BRASIL, 2017).

Arte: Competências específicas: experimentar e fruir produções artísticas; investigar contextos e significados; criar e compartilhar proposições autorais; participar de processos de mediação e curadoria.

Habilidades exemplificativas para o Ensino Médio: análise crítica de imagens e discursos visuais; combinações de técnicas e mídias; elaboração de projetos autorais com registro processual e reflexão.

IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR

2º Ano do Ensino Médio

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Aula 1 – Introdução à IA e às regras de uso na escola; ética e saúde mental. Aula 2 – Cultura digital, imaginário e práticas artísticas. Aulas 3-4 – Letramento em prompts e pesquisa com chatbots; elaboração de breve relatório com referências. Aulas 5-6 – Geração de imagens (em laboratório) e conversão para esboço/produção manual; composição autoral híbrida. Aula 7 – Partilhas e revisões mediadas. Aula 8 – Memorial reflexivo em slides (Canva/Google Slides). Aula 9 – Apresentação e avaliação dialógica. Aula 10 – Curadoria e mostra (mural/galeria virtual).

Aula 1. O que é IA e como pode ser usada nas Artes Visuais e educação em geral, respeitando a ética e limites legais. Modo de lidar com esta tecnologia respeitando a Lei nº 15.100/2025

Objetivos específicos:

- Compreender os fundamentos básicos da IA e sua valorização no ensino de Artes Visuais.
- Entender os níveis éticos e de saúde mental do uso da IA para a educação e evidenciar a Lei nº 15.100/2025 - que torna o uso de celular em sala de aula proibido, exceto quando usado como propósito de estudo ou como atividade dada pelo professor.

Conteúdo específico: Introdução à IA e às regras de uso na escola; ética e saúde mental.

Procedimento Metodológico: Professor entrará na sala de aula e se apresentará aos alunos, após isto é realizada a organização da sala de aula conforme o mapa da sala. Após isto o docente irá apresentar e contextualizar os alunos sobre Inteligência Artificial e como ela está envolvida atualmente com as Artes Visuais -essa explicação contará com um breve resumo do envolvimento das Artes Visuais com a tecnologia-, depois disso o professor finaliza a aula falando brevemente sobre a nova lei de delimitação do uso de celular em sala de aula, e como ele irá contornar essa limitação. para que possa apresentar as atividades que vai realizar com os alunos sobre IA.

Recursos: Sala com projetor, computador do professor ou do laboratório da escola, folha-resumo da lei para os alunos e quadro branco.

Avaliação: Investigação e referências.

Aula 2. Revisão e Discussão: imaginário, cultura digital e prática artística

Objetivos específicos: Analisar sobre o imaginário digital e formação estética, utilizar autores para reforçar conceitos básicos da educação (Barbosa, Freire, Castells, Jenkins) à prática em aula. Discussão coletiva.

Conteúdo específico: Cultura digital, imaginário e práticas artísticas.

Procedimento Metodológico: O professor adentra a sala de aula e solicita que os alunos se organizem conforme o mapa da sala. Depois disto o docente inicia uma discussão com os alunos sobre a arte e tecnologia, com algumas questões, por exemplo: o que é arte para eles? O que acham de produções digitais artísticas? Se a tecnologia é uma ferramenta associada às Artes Visuais e se é através dela que as Artes evoluíram e ou até mesmo surgiram novos movimentos artísticos? E alguns outros questionamentos. Após apresentar as perguntas, o professor orientará que os alunos se agrupem em 3 a 4, e respondam estas questões coletivamente por grupo. Para finalizar a aula haverá uma troca de respostas de cada grupo e uma análise coletiva, tudo mediado pelo docente da sala.

Recursos: Sala com projetor, computador do professor ou do laboratório da escola, folha-resumo da lei para os alunos e quadro branco.

Aula 3. Conceitos básico do ChatGPT, pesquisar e realizar um roteiro de um tema utilizando da IA como auxílio

Objetivos específicos:

- Entender como funciona o ChatGPT para pesquisas e construir um relatório com auxílio da IA, sobre um tema das Artes Visuais(solicitado pelo professor), e realizar um breve relatório sobre o que foi pesquisado.
- Apresentar referências de estudiosos que fortaleçam o relatório solicitado.

Conteúdo específico: Letramento em prompts e pesquisa com chatbots; elaboração de breve relatório com referências.

Procedimento Metodológico: Ao adentrar a sala de aula, o professor vai explicar aos alunos da atividade que será realizada e que contará com uma avaliação mediadora e participativa. Após o processo de orientação, os alunos serão encaminhados até a sala de tecnologia da escola -conhecido também como laboratório de informática- posteriormente se dividiram em duplas para realizar a atividade. O professor apresenta algumas instruções básicas para uso do ChatGPT (em específico), e mostrará isso com o auxílio do projetor que vai espelhar seu computador. Depois disto os alunos terão o resto do tempo para realizarem o início de suas pesquisas para o relatório. O final da aula se dará aos alunos retornarem para a sala de aula.

Recursos: Laboratório com computadores e acesso ao ChatGPT, folhas impressas com modelo de prompts, folha A4.

Aula 4. Continuação da aula anterior e entrega do relatório

Objetivos específicos: Preparar e finalizar a proposta de um breve relatório feito com auxílio da IA ChatGPT e compreender os princípios básicos para a construção de um bom prompt.

Conteúdo específico: Letramento em prompts e pesquisa com chatbots; elaboração de breve relatório com referências.

Procedimento Metodológico: Professor entra em sala e encaminha os alunos para a sala de tecnologia, após se organizarem em duplas, os alunos são orientados a finalizar suas pesquisas e escrever o relatório. Depois disto, todos voltam a sala de aula onde entregam os relatórios para o professor que posteriormente irá avaliar estes relatórios, e em seguida professor inicia um diálogo com os alunos e questionando alguns sobre como foi o processo de realizar estes relatórios, como foi usar a IA para o estudo, como foi a relação com o digital para pesquisa e que meios utilizaram, se o uso da IA foi proveitoso e pensam em usar mais vezes para o estudo, etc.

Recursos: Laboratório com computadores e acesso ao ChatGPT; folhas impressas com modelo de prompts que ajudem a pesquisar melhor ou pdf, folha A4 e caneta

Avaliação: O professor avaliará como modo de participação na atividade e coerência no relatório conforme o tema.

Aula 5. Introdução a geração de imagens com IA, reflexão crítica e conversão para esboço manual

Objetivos específicos:

- Usar Inteligências Artificiais do tipo geração de imagens, para aprender a criar imagens digitais e, junto disso, elaborar prompts eficazes.
- Planejar a obra final que será realizada por desenho manual inspirado no cotidiano e relacionado a imagens feitas por IA.

Conteúdo específico: Geração de imagens (em laboratório) e conversão para esboço/produção manual; composição autoral híbrida.

Procedimento Metodológico: A aula iniciará com o professor se apresentando cordialmente aos alunos, após isto explicará de modo rápido como funcionará a aula e a aula da semana seguinte. O docente vai introduzir o conteúdo de como gerar imagens através de Inteligência Artificial, e, através disto começará a atividade que será realizada na sala de tecnologia. Os alunos vão para a sala de informática e lá o professor através de um projetor ou notebook, exemplifica como gerar uma imagem por IA e que tipo de prompt é necessário para conseguir obter o melhor resultado. Os alunos terão a aula inteira para treinar na IA, gerando então imagens ao gosto deles. Ao fim do horário dessa aula, os alunos vão voltar para a sala de aula e assim o professor, vai rapidamente lembrar eles de registrarem uma cena do cotidiano no celular deles ou de um parceiro da sala, para utilizarem na semana seguinte.

- **Recursos:** Computador com internet, papel A4, lápis e ou carvão.
-

Aula 6. Continuação da aula anterior e produção digital.

Objetivos específicos: Atribuir e combinar os conhecimentos de geração de imagem por IA na construção de um banner/folder sobre memórias.

Conteúdo específico: Geração de imagens (em laboratório) e conversão para uma criação visual digital e mediada; composição autoral híbrida.

Procedimento Metodológico: Esta aula assim como a passada será o professor encaminhando os alunos até a sala de tecnologia. Já na sala correta, o professor vai brevemente lembrar os alunos de que, a criação do banner digital deve se relacionar à uma cena do cotidiano ou um momento marcante da vida deles, que tenham em mente ou fotografado e é importante para eles, e, integrado a algum elemento visual gerado em alguma IA que eles treinaram na aula anterior. Chegando ao fim da aula, o docente vai informar a classe de que as produções visuais digitais, poderão ser finalizadas em casa, e quem terminar fora da sala de aula, deverá enviar ao drive que será disponibilizado pelo professor. O professor também explica, que destinará a próxima aula somente para que cada aluno individualmente apresente seu desenho, e que disponibilizará por projetor ou notebook a imagem artística digital que o aluno criou, para que ele fale sobre o porquê daquela escolha e edição e o processo que foi realizado para chegar àquele resultado.

Recursos: Sala de informática, computador e ou notebook com internet e projetor.

Avaliação: Memória visual.

Aula 7. Revisão das aulas anteriores e reflexão dos resultados da última aula. Introdução ao trabalho final.

Objetivos específicos:

- Reconhecer o desenvolvimento na produção da obra manual que realizaram com base no cotidiano e imagens de IA de inspiração.
- Discutir sobre todo o processo com outros alunos e professor e apresentar o desenho feito para todos da sala.
- Apresentar imagem digital artística desenvolvida pelo aluno e explicar o processo.

Conteúdo específico: Partilhas e revisões mediadas.

Procedimento Metodológico: O professor iniciará a aula solicitando que os alunos se organizem em sala de aula, após isto irá relembrar brevemente os conteúdos e atividades das aulas anteriores, destacando as etapas do processo criativo com o uso da inteligência artificial e a produção digital inspirada no cotidiano (com a referência visual da foto registrada por eles ou imaginação de uma lembrança). Em seguida, os alunos serão convidados a apresentar suas produções finais, explicando as ideias, referências e escolhas visuais que fizeram. Durante as apresentações, o professor mediará os alunos que vão apresentar com os outros alunos, assim estimulando a reflexão coletiva sobre o desenvolvimento artístico e as possibilidades da integração entre arte e tecnologia. Caso os alunos desejem, poderão exibir as imagens geradas por IA no notebook do professor ou projetor, complementando a análise da obra manual. Ao final o professor explicará como vai funcionar a aula da semana seguinte, onde ele realizará uma síntese conjunta, destacando o aprendizado e a evolução perceptiva e criativa de cada participante.

Recursos: Sala de informática, computador e ou notebook com internet, projetor, folha A4 e caneta.

Avaliação: Apresentação da produção artística digital.

Aula 8. Introdução aos programas digitais e criação de memorial em slides

Objetivos específicos:

- Explorar ferramentas digitais de criação de slides (como Canva, Google Apresentações e Visme).
- Elaborar um memorial visual das aprendizagens sobre Inteligência Artificial e Artes Visuais. Produzir uma apresentação digital criativa que una texto e imagem.

Conteúdo específico: Memorial reflexivo em slides (Canva/Google Slides).

Procedimento Metodológico: O professor inicia a aula apresentando brevemente as ferramentas digitais, por exemplo como baixar slide gratuito, como pesquisar slides que envolvam temáticas específicas, como buscar elementos digitais para criar o próprio estilo de slide e etc, através de exemplos de modelos prontos no Canva e Google Slides. Em seguida os alunos iniciam a criação de um memorial digital, com 3 a 5 slides, contendo pelo menos 10 linhas de texto e imagens relacionadas ao tema “Arte e Inteligência Artificial”.

Durante a atividade, o professor acompanha individualmente tirando dúvidas técnicas e orientando quanto à organização visual e textual. Ao final da aula, quem não concluir poderá terminar em casa e enviar com o prazo final até a próxima aula.

Recursos: Computadores ou notebooks, acesso à internet, projetor, Canva, Google Slides ou Visme.

Aula 9. Finalização e avaliação mediada

Objetivos específicos:

- Finalizar e apresentar o memorial digital. Refletir sobre o processo de aprendizagem envolvendo IA e Artes Visuais.
- Participar de uma avaliação dialógica e coletiva.

Conteúdo específico: Apresentações e avaliação dialógica.

Procedimento Metodológico: Nos primeiros 15–20 minutos, os alunos finalizam os últimos ajustes de seus slides. Em seguida iniciam as apresentações orais dos memoriais (3 a 5 minutos por aluno), com projeção em tela. Após as apresentações, o professor conduz uma roda de conversa avaliativa, convidando os alunos a refletirem sobre seus avanços, desafios e percepções sobre o uso da IA na arte. A avaliação será mediada, sem atribuição de nota, valorizando a troca de experiências e o processo criativo.

Recursos: Projetor, computador, apresentações em slides dos alunos.

Avaliação: Memória visual e apresentação

Aula 10. Exposição virtual, curadoria e reflexão

Objetivos específicos: Realizar a inauguração da exposição do mural ou galeria virtual, apresentar justificativas finais e uma reflexão coletiva sobre processo, ética e aprendizagens.

Conteúdo específico: Curadoria e mostra (mural/galeria virtual).

Procedimento Metodológico: O professor organiza uma galeria virtual (em plataforma como Google Sites, Artsteps ou Padlet) reunindo as produções dos alunos. Na sala de informática, os alunos acessam a galeria, exploram as obras dos colegas e participam de uma meditação guiada, comentando as conexões entre as imagens geradas por IA e as criações manuais ou tridimensionais feitas em casa. Ao final, ocorre uma breve reflexão coletiva de encerramento, em que o grupo compartilha aprendizados e percepções sobre o papel da tecnologia na arte contemporânea.

Recursos: Computadores, internet, projetor, plataforma online para galeria virtual (Artsteps, Padlet, Google Sites).

AVALIAÇÃO

A avaliação, no contexto do ensino de Artes Visuais, deve ser compreendida como um processo contínuo que orienta e qualifica tanto a prática docente quanto a aprendizagem dos estudantes. Conforme defende Luckesi (1995), avaliar não é julgar ou punir, mas investigar a qualidade da ação educativa para promover avanços significativos. O autor afirma que “a avaliação é um ato de investigar a qualidade dos resultados intermediários ou finais de uma ação, subsidiando sempre sua melhora” (LUCKESI, 1995, p. 165). Essa perspectiva reforça a ideia de que avaliar implica acompanhar o percurso do aluno, identificar potencialidades e fragilidades e reorganizar o trabalho pedagógico sempre que necessário.

Sendo assim, a avaliação que está dentro do sistema de educação e faz necessário do professor atribuir notas sobre os alunos e seus juízos, será realizada a partir de uma junção de produções dos alunos em campos digitais com IA e outras ferramentas tecnológicas, mediados pelo professor. Estas criações serão realizadas a partir de atividades em sala de aula ou de informática, no qual as ferramentas avaliativas serão: Relatório de um tema histórico das Artes Visuais, Criação de banner/folder digital e memorial em formato de slides.

Os critérios avaliativos terão como peso igual de 0 a 4:

- (I) Investigação e referências (clareza, pertinência, pluralidade);
- (II) Processo e experimentação (registros, revisões, justificativas de escolhas);
- (III) Criação autoral (coerência estética, originalidade, composição);
- (IV) Reflexão crítica (argumentação sobre IA, ética e cultura digital);
- (V) Participação e colaboração (engajamento, respeito às normas e prazos).

Evidências: relatório curto (Aulas 3-4), peça autoral (Aulas 5-6), memória visual e apresentação (Aulas 8-9).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. Brasília: Ministério da Educação, 2018 (atualizado em 2024). Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 19 nov. 2025.

BRUZZO, Marcos. **O Universo dos Sonhos Técnicos: Como as Inteligências Artificiais Redefinir Nossa Imaginação**. 1. Ed. São Paulo: Blucher, 2025.

CARVALHO, Edgar de Assis. **Imaginário, comunicação e cultura**. São Paulo: Paulus, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SANCHO, Juana María; HERNÁNDEZ, Fernando (Orgs.). **Tecnologias para Transformar a Educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 59. ed. Rio de Janeiro/ São Paulo: Editora Paz e Terra, 2019.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus Editora, [2000 ou 2007, 7ª ed., ou 2015, 1ª ed. Reeditada] 173 p.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dez. 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **“Cultura digital”**. In: MILL, Daniel (Org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018.