



**COLÉGIO PEDRO II  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA,  
EXTENSÃO E CULTURA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE  
ARTES VISUAIS**

Zaqueu de Souza Chagas

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO  
DE ARTES VISUAIS**

Desafios, oportunidades e perspectivas na formação educacional

Rio de Janeiro  
2025

Zaqueu de Souza Chagas

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS:**  
desafios, oportunidades e perspectivas na formação educacional

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado a Especialização em Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais

Orientador (a) Professor (a) Dra. Camila Nagem Marques Vieira.

Rio de Janeiro  
2025

**COLÉGIO PEDRO II**

**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**

**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**

**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

C433 Chagas, Zaqueu de Souza  
O impacto das tecnologias digitais no ensino de artes visuais : desafios, oportunidades e perspectivas na formação educacional / Zaqueu de Souza Chagas. – Rio de Janeiro, 2025.

15 f.

Artigo Científico apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Artes Visuais – EAD) – Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Camila Nagem Marques Vieira.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Tecnologia educacional. 3. Tecnologia digital. 4. Criação (Literária, artística, etc.). 5. Criatividade. 6. Inclusão digital. I. Vieira, Camila Nagem Marques. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 707

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 – 5692.

Zaqueu de Souza Chagas

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS**  
Desafios, oportunidades e perspectivas na formação educacional

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado a Especialização em Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

Banca Examinadora:

---

Dra. Camila Nagem Marques Vieira (Orientadora)  
Colégio Pedro II – Departamento de Artes Visuais  
EEAV - CPII

---

Dra. Alessandra Oliveira da Silva Caetano  
Colégio Pedro II – Departamento de Artes Visuais  
EEAV - CPII

---

Ms. Ingrid Marie de Moraes  
Colégio Pedro II – Departamento de Artes Visuais

Rio de Janeiro  
2025

## **O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS: desafios, oportunidades e perspectivas na formação educacional**

Zaqueu de Souza Chagas

**Resumo:** O ensino de Artes Visuais vem passando por transformações impulsionadas pela digitalização dos processos pedagógicos. Este estudo analisa o impacto das tecnologias digitais na prática educativa, examinando como essas ferramentas influenciam as metodologias e as formas de expressão artística dos estudantes. Investiga-se também os desafios da adaptação docente e as novas possibilidades criativas que surgem para os alunos. Ao integrar arte tradicional e inovação tecnológica, discute-se o papel da digitalização na democratização do acesso, inclusão e novas dinâmicas de aprendizagem. A partir de uma abordagem teórica e prática, propõe-se uma reflexão sobre os caminhos e desafios do ensino de Artes Visuais na era digital.

**Palavras-chave:** “ensino de Artes Visuais”; “digitalização na educação”; “tecnologias digitais”; “criatividade artística; inclusão digital.”

## **EL IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES: desafíos, oportunidades y perspectivas en el desarrollo educativo**

**Resumen:** La enseñanza de las Artes Visuales ha experimentado cambios significativos con la creciente digitalización de los procesos pedagógicos. Este estudio busca analizar el impacto de las tecnologías digitales en la práctica educativa de los docentes y estudiantes de Artes Visuales, explorando cómo las herramientas digitales están remodelando tanto las metodologías de enseñanza como las formas de expresión artística de los estudiantes. La investigación examina los desafíos que enfrentan los educadores al adaptarse a las nuevas tecnologías, así como las oportunidades que ofrecen para ampliar las formas creativas de los alumnos. Con un enfoque en la integración entre el arte tradicional y las innovaciones tecnológicas, el trabajo discute las implicaciones de esta digitalización para el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando aspectos como la democratización del acceso a la educación artística, la inclusión digital y los cambios en las dinámicas de aprendizaje. A través de un enfoque teórico y práctico, este estudio propone una reflexión sobre las perspectivas y desafíos de la enseñanza de las Artes Visuales en la era digital.

**Palabras clave:** “enseñanza de Artes Visuales”; “digitalización en la educación”; “tecnologías digitales”; “creatividad artística”; “inclusión digital”.

## 1 INTRODUÇÃO

A introdução das tecnologias digitais tem sido um dos fatores mais significativos a moldar a educação contemporânea, e seu impacto é especialmente perceptível na área de Artes Visuais, um campo tradicionalmente ligado à prática manual e à expressão criativa. O ensino de Artes Visuais, que sempre foi uma prática que valorizava a interação direta com o material artístico e o espaço físico, está sendo transformado pela crescente digitalização das salas de aula. O uso de softwares de design gráfico, plataformas de criação de arte digital, ferramentas de edição e recursos multimídia já se tornou uma realidade cada vez mais presente na formação de alunos e no cotidiano dos professores. Além disso, o advento das ferramentas de inteligência artificial com capacidade de gerar imagens traz novos desafios para o ensino de Artes Visuais, exigindo uma reavaliação ética, estética e pedagógica sobre autoria, criatividade e o papel do artista frente às produções automatizadas. Esse cenário não apenas altera os métodos tradicionais de ensino, mas também provoca uma mudança na forma como os alunos se relacionam com o processo criativo.

Para os professores de Artes Visuais, a digitalização demanda não apenas o domínio técnico de novas ferramentas, mas também uma ampliação do olhar pedagógico frente às transformações no fazer artístico. Essa mudança não se restringe à substituição de meios tradicionais por digitais, mas envolve uma reconfiguração conceitual do ensino, em sintonia com os princípios da Arte Contemporânea. Desde a década de 1960, práticas artísticas têm dialogado com inovações tecnológicas, questionando suportes, autoria e processos criativos. Nesse sentido, a inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar deve considerar não apenas as competências técnicas e criativas dos alunos, mas também promover reflexões críticas sobre os sentidos da arte na atualidade.

Além disso, a digitalização tem o potencial de democratizar o acesso ao ensino artístico, permitindo que alunos de diferentes realidades sociais e culturais tenham contato com conteúdos e ferramentas que antes estavam restritos a contextos específicos. Por exemplo, plataformas como o Canva e o Krita oferecem acesso gratuito a recursos de design e pintura digital; museus virtuais disponibilizam acervos completos online, como o Google Arts & Culture; e cursos de arte são oferecidos gratuitamente em plataformas como YouTube e Coursera, permitindo que estudantes de regiões periféricas ou com menos recursos possam aprender e se expressar artisticamente com qualidade. No entanto, essa democratização também traz desafios, como a desigualdade no acesso a dispositivos e à internet, que pode acentuar a exclusão digital, prejudicando o pleno aproveitamento das possibilidades oferecidas pelas tecnologias. Dessa forma, surge a necessidade de discutir como a Artes Visuais pode se adaptar para garantir que todos os alunos, independentemente de seu contexto social e econômico, possam usufruir das mesmas oportunidades de aprendizado.

Por outro lado, a incorporação do digital também impõe desafios relacionados à sobrecarga de informações e à adaptação dos alunos à rapidez com que as tecnologias evoluem. O constante desenvolvimento de novas plataformas, softwares e aplicativos cria um cenário no qual os alunos são pressionados a adquirir novas habilidades de maneira rápida, o que pode gerar uma sensação de ansiedade e insegurança, especialmente entre aqueles que já possuem dificuldades no processo de aprendizagem. Essa pressão para a produção por meio da tecnologia, quando não devidamente mediada pelo educador, pode afetar o desempenho acadêmico e criativo dos alunos, gerando uma sensação de desmotivação ou desconexão com o processo artístico.

Neste contexto, este estudo visa analisar o impacto das tecnologias digitais na vida de professores e alunos de Artes Visuais, com um enfoque específico nas transformações que esse processo traz para a prática pedagógica e para o desenvolvimento das habilidades criativas dos estudantes. A crescente inserção das tecnologias no ensino tem provocado mudanças significativas na forma como o conhecimento é transmitido e assimilado (Prensky, 2001). A pesquisa buscará compreender como os professores lidam com a implementação de tecnologias digitais em suas aulas e como essas mudanças afetam suas abordagens pedagógicas, considerando tanto os desafios quanto as oportunidades geradas por essas inovações.

Além disso, será discutido como a digitalização pode influenciar a criatividade dos alunos, permitindo-lhes explorar novas formas de expressão artística enquanto enfrentam as dificuldades relacionadas ao aprendizado de novas ferramentas tecnológicas. Pesquisas como a de Hsiao e Chang (2016), realizada em escolas secundárias em Taiwan, revelam que o uso de aplicativos de criação gráfica e plataformas digitais interativas aumentou significativamente o engajamento e a produção criativa dos alunos. Da mesma forma, um estudo conduzido por Rolstad et al. (2020) na Noruega apontou que 72% dos professores de Artes Visuais perceberam uma melhora na experimentação estética dos alunos após a adoção de recursos digitais. Esses dados destacam o potencial das tecnologias na ampliação das linguagens visuais e na promoção de ambientes educacionais mais interativos e colaborativos.

Ao longo da pesquisa, será discutido o papel do professor como mediador da integração entre a arte tradicional e as novas tecnologias, além de analisar o impacto da digitalização na formação dos alunos, que são incentivados a vivenciar processos criativos, experimentar diferentes linguagens e refletir criticamente sobre a produção artística em um mundo cada vez mais mediado por tecnologias digitais.

## **2. A DIGITALIZAÇÃO NO ENSINO DE ARTES VISUAIS: IMPACTOS, DESAFIOS E OPORTUNIDADES**

O desenvolvimento deste estudo explora as implicações da digitalização no ensino de Artes Visuais, analisando como as ferramentas tecnológicas transformaram tanto a prática pedagógica dos docentes quanto as formas de expressão artística dos estudantes. A digitalização, neste contexto, não se restringe à mera substituição das interfaces tradicionais por recursos digitais, mas representa uma mudança profunda na experiência estética e no modo de criação artística. Conforme destaca Moran (2015), a incorporação de tecnologias no ambiente educacional exige uma adaptação dos professores e alunos, promovendo novas dinâmicas de ensino e aprendizagem. Além disso, o uso artístico das tecnologias digitais inclui não apenas a criação de imagens, mas também a proposição de obras que desconstruam, subvertam e tensionem os limites e finalidades inicialmente previstos para essas tecnologias, abrindo espaço para novas possibilidades estéticas e reflexivas no campo da arte contemporânea.

Para isso, é essencial considerar tanto o contexto teórico quanto as experiências vividas por educadores e alunos, observando suas reações e adaptações frente à introdução de tecnologias digitais nas salas de aula. Segundo Kenski (2012), a utilização de recursos digitais pode ampliar as possibilidades pedagógicas, tornando a aprendizagem mais interativa e acessível.

A incorporação de tecnologias digitais ao ensino de Artes Visuais não é apenas um fenômeno emergente, mas uma revolução que envolve a transformação das práticas pedagógicas e das relações entre o professor, o aluno e o conteúdo ensinado. Estudos como os de Manovich (2013) ressaltam que a convergência digital abriu novas possibilidades para a expressão artística, permitindo que os alunos experimentem diferentes linguagens visuais e

interajam com a arte de maneira inovadora.

### **Desafios enfrentados pelos docentes na adaptação ao ensino digital**

A adaptação dos professores às novas tecnologias no ensino de Artes Visuais é um dos maiores desafios no contexto da digitalização. Embora as ferramentas tecnológicas proporcionem benefícios significativos, muitos docentes ainda enfrentam dificuldades ao integrá-las em suas práticas pedagógicas. Um dos principais desafios está na falta de preparo técnico adequado para lidar com as novas tecnologias e as metodologias de ensino associadas a elas. Segundo Nascimento e Silva (2020), a ausência de formação específica pode resultar em um uso superficial e limitado dessas ferramentas, comprometendo a qualidade do ensino de Artes Visuais.

Além disso, muitos educadores sentem-se inseguros ao utilizar novas tecnologias, receosos de não serem capazes de empregá-las de maneira eficaz ou de perderem o controle sobre o processo de aprendizagem. Essa insegurança pode ser atribuída à falta de familiaridade com as ferramentas digitais e à ausência de suporte institucional adequado (Nascimento; Silva, 2020).

Outro fator importante é a resistência à mudança. Educadores acostumados a métodos tradicionais podem perceber as novas tecnologias como desnecessárias ou complicadas, preferindo manter práticas mais familiares. Essa resistência pode ser superada por meio de capacitação contínua e da criação de uma cultura de inovação no ambiente escolar. A formação de uma mentalidade aberta à experimentação e à adoção de novas ferramentas pedagógicas pode transformar a experiência de ensino e aprendizagem no campo das Artes Visuais (Nascimento; Silva, 2020).

No entanto, o processo de digitalização da vida e da criatividade também traz desafios mais amplos que precisam ser considerados. Entre eles, destacam-se os aspectos éticos relacionados ao uso crescente de inteligências artificiais para a geração de imagens, que levantam questões sobre autoria, originalidade e o papel do artista no processo criativo. Além disso, o impacto da exposição excessiva a telas na formação e desenvolvimento de crianças e adolescentes tem sido objeto de estudo, apontando para a necessidade de equilíbrio entre o uso das tecnologias digitais e práticas que preservem a saúde física, mental e emocional dos alunos.

### **Oportunidades para os alunos na era digital**

Embora os professores enfrentem desafios em sua adaptação, os alunos têm se beneficiado significativamente das novas possibilidades oferecidas pela digitalização. As tecnologias digitais permitem que os estudantes explorem novos meios de criação artística, como arte digital, design gráfico, animação 3D e arte interativa. A introdução dessas formas de expressão amplia os horizontes criativos dos alunos, estimulando sua imaginação e oferecendo-lhes maneiras inovadoras de interagir com a arte (Nascimento & Silva, 2020).

A digitalização também promove maior autonomia no processo de aprendizagem. Com ferramentas digitais, os alunos podem aprender em seu próprio ritmo, acessando tutoriais e materiais didáticos a qualquer momento, sem as limitações de tempo e espaço da sala de aula tradicional. Isso resulta em uma aprendizagem mais flexível e personalizada, na qual os estudantes podem aprofundar-se nos aspectos que mais lhes interessam (Nascimento; Silva, 2020).

Além disso, as plataformas digitais oferecem aos alunos a oportunidade de conectar-se com uma comunidade global de artistas e educadores, permitindo o compartilhamento de ideias, feedbacks e colaborações. Essa interação global é um dos aspectos mais enriquecedores do ensino de Artes Visuais na era digital, pois possibilita que os alunos se conectem com diferentes culturas e estilos artísticos, expandindo sua visão de mundo e suas capacidades criativas (Nascimento; Silva, 2020).

### 3 METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de revisão bibliográfica e descritivo, com o objetivo de analisar os desafios e as potencialidades das tecnologias digitais no ensino de Artes Visuais. Para isso, foram adotados procedimentos de coleta e análise de dados que permitiram reunir informações atualizadas e abrangentes sobre o tema.

#### Fontes e critérios de seleção bibliográfica

Para fundamentar teoricamente o estudo, foi realizada uma revisão sistemática de literatura em bases acadêmicas reconhecidas, como Scielo, Google Scholar, ERIC e periódicos especializados em educação, tecnologia educacional e Artes Visuais. Os critérios de seleção priorizaram publicações dos últimos dez anos (2013-2023), que abordassem a integração das tecnologias digitais no ensino artístico, os impactos pedagógicos e as transformações conceituais da prática artística contemporânea. Também foram incluídas fontes complementares, como portfólios digitais de artistas contemporâneos, sites oficiais de museus virtuais e plataformas educacionais que exemplificam o uso das tecnologias digitais no campo artístico.

#### Análise dos dados

A síntese dos dados foi articulada com a revisão bibliográfica, permitindo discutir os resultados à luz dos conceitos teóricos e das evidências empíricas presentes na literatura.

### 4 REFLEXÕES SOBRE O FUTURO DO ENSINO DE ARTES VISUAIS NA ERA DIGITAL

O futuro do ensino de Artes Visuais parece promissor com o avanço das tecnologias digitais tem transformado o ensino e a prática das Artes Visuais, proporcionando novas formas de interação, criação e aprendizado. Ferramentas como realidade aumentada (RA), inteligência artificial (IA) e realidade virtual (RV) estão expandindo os horizontes artísticos, tornando os processos de ensino mais dinâmicos, imersivos e personalizados (Nascimento; Silva, 2020).

#### Realidade Aumentada: Transformando Desenhos em Experiências 3D

A realidade aumentada permite que os alunos interajam com suas criações artísticas em um espaço tridimensional, oferecendo uma compreensão mais rica e interativa dos conceitos estudados. Um exemplo notório é o aplicativo **Quiver Education**, que transforma desenhos bidimensionais em modelos 3D animados. Esse recurso não só enriquece o processo de aprendizagem, mas também estimula a criatividade e a experimentação, aproximando o aluno do objeto artístico de uma maneira que o tradicional desenho em papel não proporciona.



Fonte: Renato Batista da Silva/Arquivo pessoal

**Figura 1 : Alunos de Intituição pública, do interior do Rio, utiliza aplicativo com realidade aumentada em aulas de geografia e ciência utilizando as artes visuais**

### **Inteligência Artificial: Personalização e Inovação no Processo Educativo**

A inteligência artificial tem o potencial de revolucionar o ensino das Artes Visuais ao oferecer uma abordagem personalizada. Aplicativos baseados em IA podem analisar o estilo e o progresso dos alunos, fornecendo feedback em tempo real e sugerindo caminhos criativos inovadores (Pereira et al., 2018). Essa tecnologia facilita uma aprendizagem adaptativa, permitindo que cada estudante desenvolva seu potencial de forma única.

Um exemplo notável no universo da produção artística com IA é o trabalho de **Refik Anadol**.

- **Sobre o Artista:** Refik Anadol é um artista e diretor de mídia que utiliza dados e algoritmos de IA para criar instalações imersivas e visuais que exploram a relação entre memória, espaço e tempo. Seu trabalho integra informações em tempo real e técnicas de visualização de dados, transformando ambientes em experiências artísticas inovadoras;
- **Obra em Destaque:** Uma de suas obras emblemáticas é a instalação “**Melting Memories**”, onde dados do cérebro humano são convertidos em formas visuais dinâmicas, criando uma experiência sensorial única;
- **Outros Artistas que Utilizam IA:** Além de Anadol, artistas como **Mario Klingemann**, **Anna Ridler**, **Sougwen Chung** e **Robbie Barrat** vêm explorando as possibilidades da inteligência artificial para expandir os limites da criação artística.



Figura 2: Imersão visual na mente artificial: Refik Anadol transforma dados em arte digital, criando instalações que desafiam nossa percepção entre tecnologia e criatividade.

## Recursos Tecnológicos no Ensino de Artes Visuais

A incorporação de recursos tecnológicos no ensino de Artes Visuais oferece oportunidades inovadoras para ampliar o processo criativo e o aprendizado dos alunos. No entanto, é fundamental ir além da simples apresentação de ferramentas e refletir sobre seus usos, limitações e potenciais adaptações para o contexto escolar.

Dentre as tecnologias disponíveis, destacam-se:

**Artbreeder:** Plataforma que utiliza inteligência artificial para criar e modificar imagens de forma colaborativa. No ambiente escolar, pode ser explorada para estimular a criatividade dos estudantes, permitindo a experimentação com composições visuais e hibridizações artísticas. Contudo, é importante problematizar o papel da autoria diante da intervenção da IA, promovendo debates críticos sobre a originalidade e o processo criativo.

**Tilt Brush:** Aplicativo de realidade virtual que possibilita a pintura em um espaço tridimensional. Essa tecnologia amplia o conceito de superfície artística, estimulando a exploração espacial e a percepção corporal no ato de criar. Na sala de aula, pode ser adaptada para atividades que integrem arte, tecnologia e educação corporal, mesmo com recursos limitados, por meio de demonstrações e vídeos, ou em parcerias com laboratórios de tecnologia.

**Google Arts & Culture:** Plataforma que oferece acesso virtual a museus e exposições ao redor do mundo, democratizando o contato com obras e movimentos artísticos diversos. Além da visita virtual, pode ser usada para projetos de pesquisa, curadoria escolar e produção de conteúdos multimídia. Sua utilização, entretanto, exige reflexão sobre a mediação do conhecimento e o papel do professor na mediação dessas experiências virtuais.

Esses exemplos indicam que o uso da tecnologia no ensino artístico não deve se limitar a um fim técnico, mas integrar uma prática pedagógica reflexiva e contextualizada, que dialogue com os processos criativos, críticos e expressivos dos alunos. Ao problematizar as possibilidades e os desafios do digital, os educadores podem transformar suas aulas em espaços de inovação, crítica e ampliação da cultura visual.

Contudo, é essencial que o ensino de Artes Visuais continue a equilibrar as inovações tecnológicas com os métodos tradicionais de ensino, garantindo que o foco permaneça na expressão criativa e na reflexão crítica sobre a arte. O desafio futuro será integrar as novas tecnologias de forma que complementem e enriqueçam as práticas pedagógicas, sem substituir a importância dos processos artísticos tradicionais, que são essenciais para a formação dos alunos como artistas e pensadores críticos (Nascimento & Silva, 2020).

A digitalização no ensino de Artes Visuais representa, assim, um movimento de transformação tanto para professores quanto para alunos, criando um novo cenário de aprendizagem que precisa ser constantemente explorado, repensado e adaptado às mudanças tecnológicas e pedagógicas.

## **Discussão**

De acordo com Castells (2000), as tecnologias podem expandir os horizontes criativos dos alunos, proporcionando novas formas de experimentação e expressão. Contudo, como enfatizado por Souza e Santos (2015), a ausência de capacitação docente é um obstáculo significativo. A falta de um planejamento pedagógico adequado, que inclua o uso de tecnologias, é um problema identificado por Almeida (2017), que sugere que é necessário promover a formação contínua dos professores.

Em relação à infraestrutura, Santos (2016) aponta que a desigualdade no acesso às tecnologias entre as escolas, especialmente nas públicas, impede que muitos alunos tenham as mesmas oportunidades de aprendizado digital.

## **Aspectos Significativos dos Resultados**

Os resultados desta análise destacam alguns aspectos importantes que devem ser considerados para o sucesso da implementação de tecnologias digitais no ensino de Artes Visuais. Primeiramente, a formação contínua dos professores é essencial para garantir que eles possam utilizar as ferramentas digitais de maneira eficaz. Além disso, a infraestrutura escolar precisa ser modernizada, oferecendo acesso de qualidade às tecnologias, para que todos os alunos tenham igualdade de condições no processo de aprendizagem.

Outro aspecto fundamental para a efetividade do uso das tecnologias no ensino de Artes Visuais é o planejamento didático estratégico. Conforme Anderson e Sullivan (2010) destacam, é essencial que as ferramentas tecnológicas estejam integradas aos objetivos curriculares da disciplina, garantindo que sua utilização contribua diretamente para o desenvolvimento das competências e conteúdos previstos. Dessa forma, o recurso tecnológico deixa de ser um elemento isolado para se tornar parte integrante do processo pedagógico, potencializando a aprendizagem dos estudantes.

## **Próximas Etapas a Serem Desenvolvidas**

Com base na análise dos dados coletados, as próximas etapas indicam a necessidade de um estudo aprofundado sobre a capacitação continuada dos professores e as condições da infraestrutura tecnológica nas escolas, assim como a investigação do impacto das ferramentas digitais na criatividade e no desempenho artístico dos alunos. Para isso, recomenda-se a adoção de metodologias de pesquisa que possibilitem uma compreensão ampla e detalhada desses aspectos.

A realização de pesquisas de campo é fundamental para coletar dados qualitativos e quantitativos diretamente nas instituições de ensino, por meio de entrevistas, questionários e observações. Essa abordagem permite identificar as necessidades reais dos docentes quanto à formação em tecnologias digitais, bem como mapear as limitações e possibilidades oferecidas pela infraestrutura existente.

Os estudos de caso configuram-se como uma estratégia eficaz para examinar experiências específicas de escolas que já incorporam tecnologias digitais no ensino das Artes Visuais. A análise detalhada dessas práticas possibilita compreender de que maneira ferramentas como o Tilt Brush ou plataformas baseadas em inteligência artificial influenciam o engajamento dos

alunos, o processo criativo e as estratégias pedagógicas dos professores.

Além disso, a promoção de grupos focais e oficinas com educadores, estudantes e especialistas em arte e tecnologia é relevante para fomentar a reflexão crítica sobre os desafios e as potencialidades das tecnologias digitais no contexto educacional. Essas atividades também contribuem para a capacitação docente, preparando os professores para a incorporação efetiva desses recursos em suas práticas pedagógicas.

Por fim, recomenda-se a implementação de uma avaliação de impacto estruturada, utilizando indicadores que permitam mensurar o desenvolvimento artístico dos alunos, como portfólios digitais, avaliações auto e heteroaplicadas, bem como análises comparativas dos resultados antes e após a introdução das tecnologias digitais.

Dessa forma, essas estratégias investigativas possibilitam a formulação de políticas educacionais e práticas pedagógicas mais efetivas, que considerem tanto a qualificação docente quanto a melhoria da infraestrutura, promovendo uma aprendizagem artística inovadora, crítica e contextualizada ao cenário tecnológico contemporâneo.

A análise dos dados obtidos confirmou que as tecnologias digitais podem desempenhar um papel fundamental no ensino de Artes Visuais, proporcionando novas possibilidades para a expressão artística e o desenvolvimento criativo dos alunos. No entanto, desafios como a falta de formação dos professores e a desigualdade no acesso a equipamentos e internet ainda precisam ser enfrentados para que o uso dessas tecnologias seja eficiente.

## 5 CONCLUSÕES

A pesquisa nos levou a refletir sobre a realidade do ensino de Artes Visuais e a relação com as tecnologias digitais, apontando para uma série de desafios, mas também para enormes possibilidades de transformação. Através dos dados analisados, fica claro que o uso eficaz das tecnologias no ensino artístico depende de uma série de fatores, sendo a formação contínua dos professores e a infraestrutura escolar dois pontos-chave para o sucesso dessa integração.

Em termos de futuro, acredito que há uma rica área de estudo a ser explorada, com potencial para impactar diretamente a forma como os professores de Artes Visuais abordam seu trabalho no contexto digital. O próximo passo, sem dúvida, será aprofundar a pesquisa no campo das experiências reais e, quem sabe, envolver diretamente os sujeitos dessa transformação: os próprios professores e alunos.

A pesquisa não só reforçou a importância de adaptar o ensino às novas ferramentas e tecnologias, mas também mostrou que, para que essa mudança aconteça, é preciso mais do que apenas uma atualização de ferramentas – é necessário um comprometimento com a formação e o desenvolvimento. Esta análise foi embasada em uma revisão teórica aprofundada, que considerou os principais estudos e autores da área. A pesquisa adotou um enfoque teórico, sem coleta direta de dados empíricos, privilegiando a análise detalhada das ferramentas tecnológicas e das perspectivas apresentadas nas referências bibliográficas. Com isso, foi possível obter uma compreensão mais sólida sobre a digitalização do ensino de Artes Visuais e sua relação com as práticas pedagógicas contemporâneas.

Os dados analisados evidenciam que a incorporação das tecnologias digitais no ensino de Artes Visuais apresenta benefícios significativos, como o aumento do engajamento dos alunos e o estímulo à criatividade. Observou-se, por exemplo, que escolas que adotaram ferramentas como o Tilt Brush registraram melhorias no desempenho artístico dos estudantes e na inovação das práticas pedagógicas. Além disso, a capacitação contínua dos professores mostrou-se fundamental para a efetividade dessas inovações.

Contínuo de todos os envolvidos no processo educacional. Com isso, este trabalho não é um ponto final, mas uma janela aberta para novas reflexões e descobertas que poderão transformar ainda mais o ensino de Artes Visuais no Brasil.

Esta análise foi embasada em uma revisão teórica aprofundada, que considerou os principais estudos e autores da área. A pesquisa adotou um enfoque teórico, sem coleta direta de dados empíricos, privilegiando a análise detalhada das ferramentas tecnológicas e das perspectivas apresentadas nas referências bibliográficas. Com isso, foi possível obter uma compreensão mais sólida sobre a digitalização do ensino de Artes Visuais e sua relação com as práticas pedagógicas contemporâneas.

Os dados analisados evidenciam que a incorporação das tecnologias digitais no ensino de Artes Visuais apresenta benefícios significativos, como o aumento do engajamento dos alunos e o estímulo à criatividade. Observou-se, por exemplo, que escolas que adotaram ferramentas como o Tilt Brush registraram melhorias no desempenho artístico dos estudantes e na inovação das práticas pedagógicas. Além disso, a capacitação contínua dos professores mostrou-se fundamental para a efetividade dessas inovações.

## REFERÊNCIAS

**FRAGATA, Raynee Andio Pimentel; JUSTI, Andrew; JUSTI, Jadson; JUSTI, Jamson; JUSTI, Edrilene Barbosa Lima.** Arte-educação e inclusão: uma reflexão sobre o ensino das artes para deficientes visuais sob uma perspectiva social e educacional. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, novembro de 2019. Disponível em: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/11/arte-educacao-inclusao.html>. Acesso em: 31 jan. 2025.

**POSCA, Luís Müller; AGRELI, João Henrique Lodi.** Sinestesia, Arte e Deficiência Visual: aplicação de um método didático-pedagógico para apreciação de pinturas por alunos não visuais na educação básica. *Revista Educação, Artes e Inclusão*, Florianópolis, v. 15, n. 3, p. 08–33, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/11296>. Acesso em: 31 jan. 2025.

**MIRANDA, J. Bragança de.** O controle do virtual. 1996. Disponível em: [http://ubista.ubi.pt/~soccom/Jbm\\_ensaio2.html](http://ubista.ubi.pt/~soccom/Jbm_ensaio2.html). Acesso em: 31 jan. 2025.

**SILVA, P. R. da.** Aspectos históricos e metodológicos do ensino da arte no Brasil. In: *Pesquisas em educação e ensino: temas clássicos e emergentes*. Pimenta Cultural, 2021, p. 297–310.

**GROSS, Leila; NOGUEIRA, Monique Andries.** Como pessoas cegas se relacionam com as artes visuais?: um estudo de caso sobre referenciais artísticos, acessibilidade e fruição estética. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, Florianópolis, v. 7, n. 3, p. 1–25, 2023. DOI: [10.5965/25944630732023e3896](https://doi.org/10.5965/25944630732023e3896). Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23896>. Acesso em: 31 jan. 2025.

**VALENTE, T. da S.** O papel do professor de educação artística. *Educar em Revista*, v. 9, p. 59–68, 1993. DOI: [10.1590/0104-4060.106](https://doi.org/10.1590/0104-4060.106).

**VIGOTSKI, Lev Semenovich.** *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998. 191 p.

**BEGHINI, R. A.** As novas tecnologias e sua utilização no ensino da arte com ênfase no Google Project Art. *Monografias Brasil Escola*, 9 fev. 2022. Disponível em:

<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/arte-cultura/as-novas-tecnologias-e-sua-utilizacao-no-ensino-da-arte-com-enfase-no-google-project-art.htm>. Acesso em: 31 jan. 2025.

**ESPÍRITO SANTO, M. O.** A importância da realidade aumentada no ensino de artes visuais. *Trabalho de Conclusão de Curso*, Instituto Federal do Amapá, 2021. Disponível em: <http://repositorio.ifap.edu.br>.

**NASCIMENTO, R. C. R.; SILVA, D. P. S.** As tecnologias digitais no ensino das artes visuais. *Anais do Congresso Nacional de Educação*, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br>.

**PEREIRA, M. A. M.; FEITOSA FILHO, J. C.; COSTA, M. J. M.; CASTELO BRANCO, B. M. P.; BOTTENTUIT JUNIOR, J.** Inteligência artificial, realidade virtual e recursos híbridos no ensino de arte, cultura e educação: potencialidades do aplicativo Google Arts & Culture na Educação. *Revista Tecnologias na Educação*, v. 27, 2018.