

O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO ENSINO DE ARTES: IMPACTOS, APLICAÇÕES E DESAFIOS ÉTICOS

Pedro Enrrique Silva Peixoto ¹

RESUMO

Este artigo discute o uso da Inteligência Artificial (IA) no ensino de artes, destacando seu potencial para transformar práticas pedagógicas e processos criativos na educação artística. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, fundamentada em uma revisão bibliográfica que busca compreender como a IA generativa tem sido aplicada no contexto educacional, considerando seus impactos na criatividade, ética e originalidade. A metodologia consistiu em levantamento, análise e categorização de fontes acadêmicas, com critérios de seleção baseados na relevância temática, atualidade (publicações entre 2018 e 2024) e credibilidade científica, priorizando artigos indexados em plataformas como Scielo, Google Scholar e periódicos da CAPES. O foco recaiu sobre ferramentas de IA generativa, como DALL·E, Midjourney e RunwayML, que permitem a criação de imagens a partir de comandos textuais ou visuais. A pesquisa se organiza em três etapas: (1) levantamento sistematizado da produção científica sobre o tema; (2) categorização das abordagens educacionais identificadas; e (3) interpretação dos dados à luz dos desafios éticos e das potencialidades pedagógicas. Os resultados apontam que a IA pode ampliar as possibilidades expressivas dos alunos, como ao transformar esboços manuais em versões inspiradas em movimentos artísticos diversos, estimulando a criatividade, o diálogo com referências históricas e a experimentação estética. No entanto, foram identificados desafios éticos relevantes, como a diluição da autoria, o uso acrítico das ferramentas e a padronização dos resultados. Para enfrentar essas questões, propõe-se uma mediação pedagógica crítica, em que a IA seja utilizada como complemento aos processos manuais, incentivando reflexões sobre autoria e originalidade. Conclui-se que, apesar dos riscos, a IA generativa oferece um campo promissor para a inovação no ensino de artes visuais, desde que sua adoção seja orientada por princípios éticos e pedagógicos. Recomenda-se que futuras pesquisas aprofundem experiências práticas no contexto escolar, contribuindo para a criação de diretrizes didáticas que orientem o uso consciente e criativo dessas tecnologias.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Educação; Ensino de Artes; Criatividade; Ética e Tecnologia.

¹ Mestrando do Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, pedro.enrrique@ufpe.br.

