

## EDUCAÇÃO CRIATIVA E CULTURA DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A INTEGRAÇÃO ENTRE ARTE E TECNOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

CREATIVE EDUCATION AND DIGITAL CULTURE: REFLECTIONS ON THE INTEGRATION BETWEEN ART AND TECHNOLOGY IN HIGH SCHOOL

EDUCACIÓN CREATIVA Y CULTURA DIGITAL: REFLEXIONES SOBRE LA INTEGRACIÓN ENTRE ARTE Y TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Gisele Frazão Lima Nunes<sup>1</sup>

DOI: 10.54899/dcs.v23i89.5236

Recibido: 09/03/2026 | Aceptado: 06/04/2026 | Publicación en línea: 13/04/2026.

### RESUMO

A presente pesquisa analisa a integração entre arte e tecnologias digitais no Ensino Médio, destacando suas contribuições para práticas pedagógicas inovadoras e significativas. O estudo parte do entendimento de que a cultura digital transforma a forma como estudantes interagem, aprendem e constroem conhecimento, tornando essencial a articulação entre recursos tecnológicos, metodologias ativas e experiências artísticas. Por meio de revisão de literatura recente (2020–2025), foram analisados artigos, livros e relatórios que discutem o uso de ferramentas digitais, plataformas colaborativas, aplicativos educacionais e inteligência artificial no contexto escolar, bem como o papel da arte na promoção da criatividade, expressão e protagonismo estudantil. Os resultados evidenciam que a incorporação de tecnologias digitais no ensino de arte favorece o engajamento, a personalização da aprendizagem, a ampliação das possibilidades de criação, o acesso a conteúdo de qualidade e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas, pensamento crítico e colaboração. Ao mesmo tempo, apontam desafios estruturais e pedagógicos, como a desigualdade no acesso à internet e equipamentos, e lacunas na formação continuada de professores. Conclui-se que a integração entre arte e tecnologia constitui uma estratégia potente para aproximar o ensino da realidade dos estudantes, promovendo experiências educativas mais dinâmicas, inclusivas e conectadas às demandas do século XXI. Assim, compreender e implementar essa interface pedagógica é fundamental para a formação de jovens críticos, criativos e autônomos, capazes de atuar de maneira consciente e transformadora na sociedade digital.

**Palavras-chave:** Arte-Educação. Ensino Médio. Metodologias Ativas. Tecnologias Digitais.

### ABSTRACT

This study examines the integration of art and digital technologies in high school education, highlighting their contributions to innovative and meaningful teaching practices. The study is based on the understanding that digital culture transforms the way students interact, learn, and

<sup>1</sup> Mestranda em Ciências da Educação, Universidad Autónoma de Asunción, Assunção, Paraguai.  
E-mail: garrafaty@gmail.com

construct knowledge, making the integration of technological resources, active methodologies, and artistic experiences essential. Through a review of recent literature (2020–2025), we analyzed articles, books, and reports discussing the use of digital tools, collaborative platforms, educational apps, and artificial intelligence in the school context, as well as the role of art in promoting creativity, expression, and student agency. The results show that the incorporation of digital technologies into art education fosters engagement, personalized learning, expanded creative possibilities, access to quality content, and the development of technological skills, critical thinking, and collaboration. At the same time, they highlight structural and pedagogical challenges, such as unequal access to the internet and equipment, and gaps in continuing teacher education. It can be concluded that the integration of art and technology is a powerful strategy for bringing education closer to students' real-world experiences, fostering educational experiences that are more dynamic, inclusive, and aligned with the demands of the 21st century. Thus, understanding and implementing this pedagogical approach is essential for nurturing young people who are critical, creative, and self-reliant—individuals capable of acting in a conscious and transformative manner within the digital society.

**Keywords:** Art Education. High School. Active Teaching Methods. Digital Technologies.

### RESUMEN

La presente investigación analiza la integración entre el arte y las tecnologías digitales en la Educación Secundaria, destacando sus contribuciones a prácticas pedagógicas innovadoras y significativas. El estudio parte de la comprensión de que la cultura digital transforma la forma en que los estudiantes interactúan, aprenden y construyen conocimiento, haciendo esencial la articulación entre recursos tecnológicos, metodologías activas y experiencias artísticas. Por medio de una revisión de literatura reciente (2020–2025), se analizaron artículos, libros e informes que discuten el uso de herramientas digitales, plataformas colaborativas, aplicaciones educativas e inteligencia artificial en el contexto escolar, así como el papel del arte en la promoción de la creatividad, la expresión y el protagonismo estudiantil. Los resultados evidencian que la incorporación de tecnologías digitales en la enseñanza del arte favorece el compromiso, la personalización del aprendizaje, la ampliación de las posibilidades de creación, el acceso a contenidos de calidad y el desarrollo de habilidades tecnológicas, pensamiento crítico y colaboración. Al mismo tiempo, señalan desafíos estructurales y pedagógicos, como la desigualdad en el acceso a internet y a los equipos, además de vacíos en la formación continua de los docentes. Se concluye que la integración entre arte y tecnología constituye una estrategia potente para acercar la enseñanza a la realidad de los estudiantes, promoviendo experiencias educativas más dinámicas, inclusivas y conectadas con las demandas del siglo XXI. Así, comprender e implementar esta interfaz pedagógica es fundamental para la formación de jóvenes críticos, creativos y autónomos, capaces de actuar de manera consciente y transformadora en la sociedad digital.

**Palabras clave:** Arte-Educación. Educación Secundaria. Metodologías Activas. Tecnologías Digitales.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a sociedade tem vivenciado mudanças profundas impulsionadas pelo avanço das tecnologias digitais, que transformaram as formas de comunicação, interação e produção do conhecimento. No campo educacional, essas transformações repercutem diretamente nas práticas pedagógicas, exigindo da escola novas formas de ensinar e aprender que dialoguem com a realidade dos estudantes. Nesse cenário, a cultura digital passa a ocupar lugar central, uma vez que interfere nas linguagens, nos modos de participação social e nas experiências de aprendizagem construídas no cotidiano escolar. No Ensino Médio, essa discussão torna-se ainda mais relevante, pois os jovens estão inseridos em um contexto marcado pela conectividade, pelo uso constante de dispositivos tecnológicos e pela circulação acelerada de informações.

Nesse contexto, a integração entre arte e tecnologia apresenta-se como uma possibilidade significativa para a construção de práticas pedagógicas mais criativas, dinâmicas e contextualizadas. A arte, entendida como linguagem, expressão e forma de conhecimento, favorece o desenvolvimento da sensibilidade, da criatividade, da autoria e do pensamento crítico. Quando articulada às tecnologias digitais, amplia-se o repertório de experiências educativas, permitindo que os estudantes explorem diferentes linguagens, produzam conteúdos multimodais e participem de forma mais ativa do processo de ensino-aprendizagem. Assim, pensar a relação entre educação criativa, cultura digital, arte e tecnologia significa refletir sobre caminhos pedagógicos que aproximem a escola das demandas do século XXI.

A partir dessa compreensão, este estudo tem como objetivo geral analisar a integração entre arte e tecnologia como estratégia de educação criativa no contexto do Ensino Médio. Como objetivos específicos, busca-se compreender os impactos da cultura digital no processo de ensino-aprendizagem, discutir o papel da arte na promoção da criatividade e da expressão no ambiente escolar, analisar as contribuições das tecnologias digitais para práticas pedagógicas inovadoras, refletir sobre a formação docente diante dos desafios da integração entre arte e tecnologia e identificar possibilidades metodológicas que favoreçam uma aprendizagem significativa no Ensino Médio.

A justificativa deste estudo apoia-se na necessidade de aprofundar o debate sobre a integração entre arte e tecnologias digitais no contexto educacional contemporâneo. Em um momento em que os estudantes convivem intensamente com diferentes recursos tecnológicos, torna-se indispensável que a escola desenvolva práticas pedagógicas mais coerentes com essa

realidade, sem perder de vista a dimensão humana, crítica e sensível da formação. Nesse sentido, a articulação entre arte e tecnologia pode contribuir para tornar o ensino mais atrativo, participativo e significativo, além de favorecer o desenvolvimento de competências fundamentais, como criatividade, autonomia, pensamento crítico e colaboração. Dessa forma, o estudo mostra-se relevante tanto do ponto de vista teórico quanto prático, ao oferecer reflexões que podem contribuir para a inovação pedagógica e para o fortalecimento da atuação docente no Ensino Médio.

Quanto à metodologia, a pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, desenvolvida a partir da análise de materiais já publicados sobre a temática em estudo. Para sua construção, foram consultados artigos científicos, livros, capítulos de livros e relatórios acadêmicos que discutem cultura digital, arte-educação, tecnologias digitais e metodologias inovadoras no contexto escolar. A escolha por esse tipo de pesquisa justifica-se por possibilitar a sistematização e a análise crítica de contribuições teóricas já consolidadas, permitindo uma compreensão mais ampla sobre o objeto investigado e oferecendo base consistente para a discussão proposta.

Diante desse panorama, o problema de pesquisa que orienta este estudo é o seguinte: de que maneira a integração entre arte e tecnologia pode contribuir para a promoção de uma educação criativa e significativa no Ensino Médio?

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A cultura digital configura-se como um dos principais elementos estruturantes da sociedade contemporânea, sendo caracterizada pela intensificação do uso das tecnologias digitais nas práticas sociais, comunicacionais e educacionais. Nesse cenário, a educação passa a ser atravessada por novas dinâmicas de produção e circulação do conhecimento, o que exige a ressignificação das práticas pedagógicas. Conforme destaca Santos, Franqueira e Lôbo (2024), a cultura digital promove transformações significativas nas formas de ensinar e aprender, ao ampliar as possibilidades de interação, colaboração e construção do conhecimento em ambientes híbridos e digitais.

Diante dessas transformações, a escola é desafiada a integrar tais mudanças ao processo educativo, superando práticas tradicionais e incorporando múltiplas linguagens e mídias. Nesse sentido, Romão *et al.* (2025) enfatiza que a cultura digital redefine as formas de comunicação e

aprendizagem, demandando dos sujeitos o desenvolvimento de competências relacionadas à leitura crítica das informações e à produção de conteúdos em diferentes formatos.

[...] nós, professores, precisamos nos adequarmos a essa era digital, letrando-nos digitalmente para ensinarmos os alunos, o que significa que precisamos dominar técnicas e habilidades de acesso, interação e processamento de várias mídias. Isso porque os alunos, hoje, do ensino fundamental, já nasceram na era digital, não conhecem outra realidade, embora não signifique que sejam letrados digitalmente (Figueredo, 2024, p. 43).

As instituições de ensino, juntamente com suas equipes gestoras, devem investir na modernização dos espaços educacionais, especialmente por meio da disponibilização de recursos tecnológicos e da qualificação de professores e técnicos. Tais investimentos são fundamentais para viabilizar a implementação de práticas pedagógicas que promovam a participação ativa dos estudantes, favorecendo dinâmicas colaborativas e interativas, capazes de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo (Romão *et al.*, 2025).

Nesse contexto, o uso da internet e das tecnologias digitais amplia as possibilidades educativas, permitindo que professores e estudantes produzam conteúdos, compartilhem conhecimentos e divulguem suas produções em ambientes virtuais. Dessa forma, criam-se espaços de construção coletiva do saber, nos quais a aprendizagem se torna mais dinâmica, participativa e alinhada às demandas contemporâneas.

Ademais, no contexto educacional brasileiro, essa perspectiva é reforçada pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que estabelece a cultura digital como uma das competências gerais da Educação Básica, evidenciando a necessidade de práticas pedagógicas que promovam o uso crítico, ético e criativo das tecnologias digitais.

Nesse sentido, a noção de competência pode ser compreendida como a articulação de conhecimentos, habilidades e atitudes voltadas ao desenvolvimento de ações conscientes e interventivas, capazes de mobilizar saberes em diferentes contextos de forma prática e reflexiva. Sob essa perspectiva, a Educação tem vivenciado um período de intensas transformações, impulsionadas pelas mudanças nas formas de produção, circulação e validação do conhecimento, bem como pelas novas possibilidades e modalidades de aprendizagem.

Diante desse cenário, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) representa um marco relevante na história da educação brasileira ao reconhecer a cultura digital como elemento constitutivo do processo educativo, incorporando-a às práticas didático-pedagógicas (Giffoni, 2020).

Não obstante, a inserção das tecnologias digitais no ensino tem sido amplamente discutida como uma estratégia para a inovação pedagógica e a promoção de aprendizagens mais significativas. Contudo, seu potencial educativo depende de uma integração que ultrapasse o uso meramente instrumental, exigindo planejamento pedagógico intencional e formação docente adequada. Conforme Sales (2020), as tecnologias digitais, quando utilizadas de forma consciente, contribuem para a construção de ambientes de aprendizagem mais interativos, dinâmicos e centrados no estudante. Complementarmente, Pustilnik e Fernández (2021) ressaltam que a formação docente é um elemento essencial para que essas tecnologias sejam efetivamente incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, pesquisas recentes apontam que a integração das tecnologias digitais no ensino pode favorecer o desenvolvimento de competências essenciais, como pensamento crítico, autonomia e colaboração (Santos; Franqueira; Lôbo, 2024). Entretanto, ainda persistem desafios significativos, tais como a precariedade da infraestrutura tecnológica, a desigualdade de acesso e as limitações na formação dos professores, fatores que dificultam a efetivação dessas práticas no contexto educacional brasileiro. Dessa forma, evidencia-se que a utilização das tecnologias digitais deve estar articulada a práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas, capazes de promover aprendizagens significativas e alinhadas às demandas da cultura digital.

No âmbito da arte-educação, evidencia-se o papel fundamental da arte na formação integral dos estudantes, uma vez que favorece o desenvolvimento da sensibilidade, da criatividade e da expressão. No contexto contemporâneo, marcado pela cultura digital, a arte amplia suas possibilidades ao incorporar diferentes linguagens e tecnologias, potencializando experiências educativas mais dinâmicas, interativas e significativas. Conforme Almeida (2025), a arte no contexto educacional contribui para a formação crítica dos sujeitos, possibilitando a leitura, a interpretação e a ressignificação da realidade por meio de práticas expressivas e culturais.

Nessa perspectiva, a criatividade assume centralidade como uma das competências essenciais no século XXI, sendo cada vez mais valorizada nos processos educativos. De acordo com Santos, Medeiros e Meroto (2024), torna-se necessário superar modelos tradicionais de ensino que limitam o potencial criativo dos estudantes, promovendo ambientes de aprendizagem que estimulem a inovação, a experimentação e a autonomia intelectual. Assim, a integração entre arte e tecnologia configura-se como uma estratégia relevante para ampliar as possibilidades de expressão e construção do conhecimento.

Nesse contexto, a articulação entre arte e tecnologias digitais possibilita o uso de

diferentes recursos na produção artística, como vídeos, animações, fotografias e conteúdo multimídia, contribuindo para o protagonismo estudantil e para a construção de aprendizagens mais contextualizadas. Conforme Santos, Franqueira e Lôbo (2024), o uso pedagógico das tecnologias digitais favorece práticas mais interativas e colaborativas, ampliando as formas de participação dos estudantes no processo educativo.

No que se refere às práticas pedagógicas, as metodologias inovadoras têm se consolidado como alternativas ao modelo tradicional de ensino, especialmente no Ensino Médio, etapa que demanda abordagens mais dinâmicas e alinhadas às características dos estudantes contemporâneos. Nesse cenário, destacam-se as metodologias ativas, que promovem o protagonismo discente e a aprendizagem significativa. Segundo Santos (2025), tais metodologias estimulam a participação ativa dos estudantes, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico e da colaboração, por meio de estratégias como a aprendizagem baseada em projetos e a sala de aula invertida.

Ademais, faz-se pertinente considerar que os estudantes contemporâneos têm sido recorrentemente compreendidos à luz do conceito de nativos digitais, expressão que, embora formulada em momentos anteriores, permanece relevante no debate educacional atual ao designar sujeitos socializados em contextos marcados pela ubiquidade das tecnologias digitais.

No Brasil, pode-se estimar que a primeira geração de nativos digitais, ponderando a imersão no digital, se deu a partir de 2010, quando da disseminação dos smartphones, os quais apresentam diferenças técnicas relevantes, como capacidade de processamento e de armazenamento. O acesso aos bens tecnológicos e à cultura digital ocorre, como em qualquer lugar do mundo, de maneira desigual; e o smartphone é, para muitos brasileiros, o único computador que ele tem acesso (Constantino; Salvino, 2023, p. 4).

Nessa perspectiva, tais indivíduos desenvolvem formas específicas de interação, comunicação e construção do conhecimento, profundamente mediadas por dispositivos tecnológicos e ambientes virtuais. Conforme argumentam Santos *et al.* (2025), esses sujeitos apresentam padrões cognitivos e comportamentais atravessados pela lógica da conectividade, da simultaneidade e da interatividade, o que impõe à educação o desafio de reconfigurar suas práticas pedagógicas, de modo a torná-las mais coerentes com as dinâmicas contemporâneas de aprendizagem.

Corroborando essa perspectiva, estudos recentes indicam que a integração entre tecnologias digitais e metodologias inovadoras pode potencializar o engajamento dos estudantes

e favorecer a construção ativa do conhecimento. Além disso, essa articulação contribui para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como criatividade, comunicação, pensamento crítico e resolução de problemas (Pustilnik; Fernández, 2021).

A incorporação das tecnologias digitais no contexto educacional está diretamente relacionada à emergência de novas formas de ensinar e aprender, nas quais os estudantes deixam de assumir uma postura passiva para se tornarem sujeitos ativos na construção do conhecimento. Nesse cenário, o uso de ferramentas digitais, simuladores, ambientes virtuais de aprendizagem e plataformas colaborativas possibilita o desenvolvimento de práticas pedagógicas centradas na investigação, na resolução de problemas e na aprendizagem colaborativa. Tais recursos contribuem para a criação de experiências educativas mais dinâmicas e interativas, favorecendo o desenvolvimento do pensamento crítico, da autonomia e da capacidade analítica dos estudantes, competências essenciais para sua formação em uma sociedade cada vez mais orientada pelo conhecimento.

Dessa maneira, compreende-se que a articulação entre cultura digital, tecnologias, arte e metodologias inovadoras se configura como um eixo estratégico para a construção de práticas pedagógicas mais coerentes com as exigências contemporâneas, favorecendo uma educação crítica, criativa e significativa no Ensino Médio. Nesse contexto, a integração entre arte e tecnologia ultrapassa a mera adequação às transformações sociais, constituindo-se como um recurso potente para a promoção de uma educação mais inovadora, inclusiva e conectada às múltiplas linguagens do mundo atual. Assim, problematizar essa interface no âmbito do Ensino Médio implica reconhecer a necessidade de superar modelos tradicionais de ensino, promovendo experiências formativas que preparem os estudantes para atuar de forma autônoma, reflexiva e criativa na sociedade digital.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza básica e com objetivo exploratório-descritivo, desenvolvida por meio de uma revisão de literatura. Esse tipo de investigação permite analisar, interpretar e discutir produções científicas já consolidadas, contribuindo para a construção de um referencial teórico consistente acerca da temática proposta. Segundo Gil (2019), a pesquisa bibliográfica é elaborada a partir de materiais já publicados, permitindo ao pesquisador ampliar o conhecimento sobre determinado fenômeno

a partir de diferentes perspectivas teóricas. Nessa mesma direção, Lakatos e Marconi (2021) destacam que esse tipo de pesquisa possibilita o contato direto com produções científicas, favorecendo a análise crítica e a sistematização do conhecimento.

A revisão foi realizada com base em materiais publicados nos últimos cinco anos (2020 a 2025), considerando a atualidade das discussões relacionadas à cultura digital, à educação criativa e à integração entre arte e tecnologia no contexto educacional, especialmente no Ensino Médio. Tal recorte temporal justifica-se pela rápida evolução das tecnologias digitais e pelas recentes transformações educacionais intensificadas no período pós-pandemia de Covid-19. De acordo com Severino (2013), a delimitação temporal é um critério fundamental para garantir a relevância e a atualidade das fontes utilizadas em pesquisas acadêmicas.

Para a coleta de dados, foram utilizadas bases de dados acadêmicas e científicas reconhecidas, tais como Google Acadêmico, SciELO (Scientific Electronic Library Online), Periódicos CAPES e EduCAPES, por concentrarem produções relevantes e atualizadas na área da Educação. A busca pelos materiais foi realizada a partir da combinação de descritores previamente definidos, como: “educação criativa”, “cultura digital”, “tecnologias na educação”, “arte e tecnologia”, “ensino médio” e “metodologias ativas”, utilizando operadores booleanos (AND, OR) para refinar os resultados. Conforme orienta Prodanov e Freitas (2013), a definição de descritores e estratégias de busca é essencial para garantir a precisão e a qualidade dos dados coletados.

Como critérios de inclusão, foram considerados: (a) artigos científicos, livros, capítulos de livros e trabalhos acadêmicos publicados entre 2020 e 2025; (b) textos disponíveis na íntegra; (c) produções em língua portuguesa e espanhola; e (d) estudos que abordassem diretamente a relação entre tecnologias digitais, práticas pedagógicas, arte-educação e cultura digital. Por outro lado, foram adotados como critérios de exclusão: (a) publicações anteriores ao recorte temporal estabelecido; (b) textos que não apresentassem relação direta com o objeto de estudo; e (c) materiais duplicados nas bases de dados.

Após a seleção inicial, procedeu-se à leitura exploratória dos títulos e resumos, seguida de uma leitura analítica e interpretativa dos textos completos, com o objetivo de identificar contribuições teóricas relevantes para a discussão proposta. Os dados foram organizados de forma temática, possibilitando a construção de categorias analíticas relacionadas à cultura digital, às metodologias inovadoras, à formação docente e à integração entre arte e tecnologia no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Bardin (2016), a organização e categorização dos dados

são etapas fundamentais para a análise de conteúdo, permitindo a interpretação sistemática das informações.

Por fim, a análise dos dados fundamentou-se em uma abordagem interpretativa, buscando estabelecer relações entre os diferentes autores, identificar convergências e divergências teóricas, bem como evidenciar lacunas na produção científica sobre o tema. Dessa forma, a metodologia adotada possibilita uma compreensão ampliada e crítica acerca das contribuições da integração entre arte e tecnologia para a promoção de uma educação criativa no Ensino Médio.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A análise das produções científicas selecionadas evidencia que a integração entre arte e tecnologia no Ensino Médio constitui uma estratégia pedagógica potente para a promoção de aprendizagens significativas, especialmente em um contexto marcado pela cultura digital. Os estudos revisados convergem ao indicar que as tecnologias digitais não apenas ampliam o acesso à informação, mas também transformam as formas de produção do conhecimento, exigindo práticas pedagógicas mais interativas, colaborativas e centradas no estudante.

Entretanto, os estudos de Poli et al. (2024), revelam que o processo de incorporação das tecnologias digitais na educação ocorre de maneira desigual e permeada por limitações estruturais significativas, especialmente no contexto das escolas públicas brasileiras.

Evidencia-se que, no período pós-pandemia, tornaram-se mais explícitas tanto as potencialidades quanto as fragilidades do sistema educacional, sobretudo no que se refere à insuficiência de acesso à internet de qualidade, à escassez ou obsolescência de equipamentos tecnológicos como computadores, tablets e projetores e às lacunas na formação docente para o uso pedagógico das tecnologias digitais. Em muitas realidades escolares, o acesso dos estudantes ocorre exclusivamente por meio de dispositivos móveis, frequentemente compartilhados e com conexão limitada, o que compromete a participação em atividades síncronas e o desenvolvimento de práticas mais interativas (Poli et al., 2024).

Paralelamente, observa-se que uma parcela significativa dos professores não dispõe de formação continuada voltada ao uso crítico e metodologicamente orientado dessas ferramentas, restringindo sua utilização a funções instrumentais. Nesse sentido, Pustilnik e Fernández (2021) ressaltam que a ausência de infraestrutura adequada, aliada à fragilidade das políticas de formação docente, constitui um dos principais entraves para a integração efetiva e significativa das

tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, ampliando, inclusive, as desigualdades educacionais já existentes.

Para além disso, estudos recentes evidenciam que a integração entre arte e tecnologia no Ensino Médio configura-se como uma estratégia pedagógica capaz de potencializar a aprendizagem significativa, sobretudo em um contexto marcado pela cultura digital. Os dados indicam que os estudantes utilizam intensamente recursos tecnológicos em seus processos de aprendizagem, recorrendo à internet, aplicativos, vídeos e plataformas digitais para complementar os conteúdos escolares. De acordo com a pesquisa TIC Educação 2024, 86% dos estudantes buscam informações on-line para compreender conteúdos, enquanto 78% utilizam aplicações digitais para praticar o que aprendem (Araújo, 2025).

Nesse contexto, corroborando com Santos (2024) observa-se que a integração entre arte e tecnologia amplia significativamente as possibilidades pedagógicas no Ensino Médio, especialmente por meio da utilização de recursos como vídeos educativos, produção audiovisual, design digital, fotografia e conteúdo multimídia. Tais práticas favorecem a expressão criativa, a autoria e o protagonismo dos estudantes, ao mesmo tempo em que articulam diferentes linguagens e promovem aprendizagens mais dinâmicas. A autora evidencia que o uso de recursos audiovisuais, por exemplo, contribui para tornar as aulas mais motivadoras e potencializa a construção do conhecimento quando mediado pelo professor.

Além disso, a presença crescente de tecnologias emergentes, como a inteligência artificial, tem reconfigurado as práticas educativas. Dados recentes indicam que cerca de sete em cada dez estudantes do Ensino Médio já utilizam ferramentas de inteligência artificial para realizar atividades escolares, como pesquisas e produção de conteúdo. Entretanto, esse uso ocorre, em grande medida, sem orientação pedagógica adequada, o que evidencia a necessidade de mediação docente para garantir o desenvolvimento de competências críticas e éticas no uso dessas tecnologias. Conforme apontam especialistas, a adoção de tecnologias digitais deve estar associada a processos educativos que promovam o pensamento crítico e a autonomia, evitando uma utilização superficial ou acrítica dos recursos tecnológicos (Araújo, 2025).

Por outro lado, os resultados também evidenciam que a integração entre arte e tecnologia no Ensino Médio ocorre em um cenário marcado por desigualdades estruturais. Embora haja avanços no acesso às tecnologias, persistem limitações significativas relacionadas à conectividade, à infraestrutura e à formação docente. A pesquisa TIC Educação, realizada pela Empresa Telefônica Vivo em 2024 revela que apenas 55% das escolas públicas possuem

computadores e internet disponíveis para uso dos alunos em atividades educacionais, além de apontar fortes desigualdades regionais no acesso. Ademais, problemas como baixa qualidade da conexão e dificuldades técnicas ainda comprometem o uso efetivo dessas ferramentas no ambiente escolar (Poli et al., 2024).

Entretanto, a efetiva articulação entre metodologias ativas e as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) está diretamente condicionada à existência de uma formação docente contínua, reflexiva e crítica. Ainda são evidentes lacunas expressivas no que se refere à preparação dos professores para a utilização pedagógica intencional dessas ferramentas. Além disso, a insuficiência de infraestrutura tecnológica em diversas escolas públicas constitui um obstáculo relevante para a implementação e consolidação dessas práticas no contexto educacional (Matos, 2023).

Sales (2020), reforça que o potencial transformador das tecnologias digitais não se concretiza automaticamente, dependendo de condições estruturais e pedagógicas adequadas. Nesse sentido, embora o Ensino Médio apresente maior disponibilidade de recursos tecnológicos em comparação a outras etapas da Educação Básica, ainda há desafios quanto à forma como esses recursos são utilizados no cotidiano escolar, exigindo planejamento pedagógico intencional e formação continuada dos professores.

No campo da arte-educação, os resultados apontam que a articulação com as tecnologias digitais contribui para a construção de práticas pedagógicas mais significativas, ao possibilitar a integração entre criatividade, cultura digital e produção de conhecimento. A arte, nesse contexto, assume um papel estratégico ao favorecer a expressão de subjetividades, o desenvolvimento do pensamento crítico e a leitura de diferentes linguagens midiáticas. Assim, a utilização de tecnologias digitais na produção artística permite que os estudantes deixem de ser apenas consumidores de conteúdo para se tornarem produtores ativos de conhecimento (Guimarães et al., 2024).

Entretanto, segundo Freires et al. (2024), a literatura também aponta que o uso intensivo das tecnologias pode gerar desafios, como distrações digitais e dificuldades de concentração, exigindo estratégias pedagógicas que orientem o uso consciente e equilibrado desses recursos. Estudos recentes indicam que, embora as tecnologias ampliem o engajamento, também podem impactar negativamente o desempenho quando utilizadas sem mediação adequada.

Dessa forma, os resultados evidenciados nos estudos de Santos e Garcia (2023), demonstram que a integração entre arte e tecnologia no Ensino Médio apresenta um duplo

movimento: por um lado, amplia as possibilidades de inovação pedagógica, criatividade e protagonismo estudantil; por outro, revela desafios estruturais, formativos e pedagógicos que precisam ser enfrentados. Nesse sentido, destaca-se a importância da atuação docente como elemento central na mediação do processo educativo, orientando o uso crítico, ético e criativo das tecnologias.

Assim, as metodologias ativas e as tecnologias educacionais não podem ser reduzidas a tendências passageiras ou a recursos técnicos desarticulados, mas devem ser compreendidas como elementos estruturantes de uma transformação mais ampla nas concepções de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, assumem um papel estratégico na reconfiguração curricular do Novo Ensino Médio, ao favorecerem a construção de aprendizagens significativas, alinhadas às vivências dos estudantes e às exigências de uma sociedade dinâmica e em constante mudança (Teixeira; Sena; Silva, 2025).

Por fim, compreende-se que a articulação entre arte, tecnologia e educação no Ensino Médio constitui um caminho promissor para a construção de práticas pedagógicas mais alinhadas às demandas contemporâneas. Contudo, sua efetivação depende de investimentos em infraestrutura, formação docente e políticas educacionais que garantam não apenas o acesso às tecnologias, mas também sua utilização significativa no processo de ensino-aprendizagem.

## CONCLUSÃO

Diante das reflexões apresentadas ao longo deste estudo, evidencia-se que a integração entre arte e tecnologia no Ensino Médio configura-se como um elemento fundamental para a ressignificação das práticas pedagógicas no contexto da cultura digital. A análise da literatura permitiu compreender que o ensino de Arte, quando articulado às tecnologias digitais, amplia suas potencialidades formativas, contribuindo não apenas para o desenvolvimento de competências cognitivas, mas também para a formação crítica, criativa e sensível dos estudantes.

Nesse sentido, compreender o ensino da arte aliado à inovação tecnológica como uma nova forma de aprendizagem na educação escolar possibilita uma visão ampliada e atualizada das práticas educativas, alinhadas às transformações sociais e às demandas contemporâneas. Tal integração favorece a construção de experiências pedagógicas mais dinâmicas, interativas e significativas, nas quais os estudantes deixam de assumir uma postura passiva para se tornarem protagonistas do próprio processo de aprendizagem.

Os resultados indicam que a utilização das tecnologias no ensino de Arte promove maior engajamento dos estudantes, ao tornar as aulas mais atrativas e conectadas com suas realidades. Além disso, possibilita a personalização do aprendizado, uma vez que oferece diferentes recursos e ferramentas que respeitam os ritmos, interesses e estilos individuais. Outro aspecto relevante refere-se à ampliação das possibilidades de criação e expressão, considerando que o uso de recursos digitais como vídeos, animações, fotografias e produções multimídia, permite aos estudantes explorar novas linguagens e formas de manifestação artística.

Ademais, destaca-se que o acesso a conteúdo diversificados e de qualidade, viabilizado pelas tecnologias digitais, contribui para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, ampliando o repertório cultural dos estudantes. Paralelamente, o uso pedagógico dessas ferramentas favorece o desenvolvimento de habilidades tecnológicas essenciais para a inserção dos jovens em uma sociedade cada vez mais digitalizada, bem como para sua futura atuação no mundo do trabalho.

Outro ponto relevante refere-se ao estímulo à criatividade e ao pensamento crítico, uma vez que a integração entre arte e tecnologia desafia os estudantes a experimentar, analisar, refletir e produzir conhecimentos de forma autoral. Além disso, as tecnologias digitais potencializam a interação e a colaboração entre os estudantes, permitindo a construção coletiva do conhecimento por meio do compartilhamento de ideias, experiências e produções.

Entretanto, ressalta-se que, para que tais benefícios se concretizem de maneira efetiva, é imprescindível superar desafios ainda presentes no contexto educacional, tais como a insuficiência de infraestrutura tecnológica, as desigualdades de acesso e as lacunas na formação docente. Dessa forma, a integração entre arte e tecnologia não deve ser compreendida apenas como a inserção de ferramentas digitais no ambiente escolar, mas como um processo que exige intencionalidade pedagógica, planejamento e investimento contínuo na formação de professores.

Por fim, conclui-se que a articulação entre arte e tecnologia no Ensino Médio representa um caminho promissor para a construção de uma educação mais inovadora, inclusiva e significativa. Ao promover o engajamento, a criatividade, a autonomia e o pensamento crítico, essa integração contribui para a formação de sujeitos capazes de atuar de maneira consciente e transformadora na sociedade contemporânea, reafirmando o papel da escola como espaço de construção de conhecimentos relevantes e socialmente contextualizados.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, E. R. O papel social da arte-educação nos espaços não formais de educação. **Studies in Multidisciplinary Review**, Curitiba, v. 6, n. 1, p. 1-23, 2025. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/smr/article/view/14836>. Acesso em: 05 fev. 2026.
- ARAUJO, Mirella. TIC Educação 2024: uso de IA cresce entre estudantes, mas ainda faltam orientação pedagógica e investimentos em formação. **JC – Colunas Enem e Educação**, 16 set. 2025. Disponível em: <https://jc.uol.com.br/colunas/enem-e-educacao/2025/09/16/tic-educacao-2024-uso-de-ia-cresce-entre-estudantes-mas-ainda-faltam-orientacao-pedagogica-e-investimentos-em-formacao.html>. Acesso em: 02 fev.2026.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 05 dez. 2025.
- CONSTANTINO, Jennyfer Cecilia dos Santos; SALVINO, Ligiane Gomes Marinho. Nativos digitais e seus conhecimentos quanto aos recursos tecnológicos necessários no contexto educacional: uma investigação em uma instituição de ensino na cidade de Santa Rita (PB). In: **Anais do IX Congresso Nacional de Educação – CONEDU 2023: Educação para a sociedade: ciência, tecnologia e sustentabilidade**. João Pessoa, PB: Realize Editora, 2023. p. 1-12. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/TRABALHO\\_COMPLETO\\_EV185\\_M D1\\_ID1456\\_TB4613\\_17112023225205.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/TRABALHO_COMPLETO_EV185_M D1_ID1456_TB4613_17112023225205.pdf). Acesso em: 03 mar. 2026.
- FIGUEREDO, Geneci Libarino. O ensino escolar e à docência na cultura digital: entre limites e possibilidades. *Research, Society and Development*, v. 13, n. 5, e10813545713, 2024. DOI: 10.33448/rsd-v13i5.45713. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/45713>. Acesso em: 30 nov. 2025.
- FREIRES, Kevin Cristian Paulino; SILVA, Micael Campos da; VIEIRA, Anderson Amaro; RODRIGUES, Lucas Ferreira; MORAES, Ciane Christine Alves de (org.). **Construindo o futuro da educação: tendências e desafios das tecnologias emergentes na educação do século XXI** 2. ed. Iguatu, CE: Quipá Editora, 2024. 250 p. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/868782/2/CONSTRUINDO%20O%20FUTURO%20DA%20EDUCACAO%20V2.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2025.
- FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. TIC Educação 2023, nova pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, traz panorama sobre a adoção de tecnologias digitais nas escolas brasileiras. **Nota técnica**, 07 ago. 2024. Disponível em: <https://www.fundacaotelefonica vivo.org.br/notas-tecnicas/pesquisa-tic-educacao-2023/>. Acesso em: 25 nov. 2025.
- GIFFONI, Iomara Albuquerque. A cultura digital na base nacional comum curricular: prospectando sua aplicação na área do conhecimento das linguagens e suas tecnologias no

ensino médio. **Anais do 26 Congresso Internacional ABED de Educação a Distância**: Belo Horizonte, ABED, 2020. Disponível em:

<http://www.abed.org.br/congresso2020/anais/trabalhos/53530.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 7ª ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GUIMARÃES, Ueudison Alves; SILVA, Laíse Bacelar; FIGUEIREDO, Deolinda Ângela de Araújo et al. **Tecnologias da Informação e Comunicação: Uma perspectiva do Ensino Aprendizagem no Contexto Atual**. Formiga, MG: Editora MultiAtual, 2024. 228 p.

Disponível em:

<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/744763/2/Tecnologias%20Da%20Informa%C3%A7%C3%A3o%20-%20digital.pdf>. Acesso em: 03 ago. 2025.

GONÇALVES, Keila Silva Pereira et al. A inserção de tecnologias educacionais e seus impactos na identidade profissional de professores do Ensino Médio. **Missioneira**, Santo Ângelo, v. 27, 2025, p. 13-30. Disponível em:

<https://cemipa.com.br/revistas/index.php/missioneira/article/view/289/289>. Acesso em: 30 jan. 2026.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

MATOS, Rui. **Governo de MT já disponibilizou mais de 48 mil chromebooks a estudantes**.

14 fev. 2023. Disponível em: <https://www3.seduc.mt.gov.br/-/23546922-governo-de-mt-jadisponibilizou-mais-de-48-mil-chromebooks-a-estudantes>. Acesso em: 30 out. 2025.

POLI, Odilon Luiz; TEDESCO, Anderson Luiz; CEcCHETTI, Edson; BATISTELLO, Kariane. Tecnologias digitais e currículo nas escolas públicas da região Oeste de Santa Catarina. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 22, 2024, e61546. Disponível em:

<https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/61546>. Acesso em: 25 fev. 2026.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico** [recurso eletrônico]. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Editora Feevale, 2013. Disponível em:

<https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2025.

PUSTILNIK, Marcelo Vieira; MEZA-FERNÁNDEZ, Sandra. Educação e tecnologias em tempos de pandemia: um estudo no Chile e no Brasil. **Revista Rede-TER**, Pau dos Ferros, RN, v. 1, dez. 2021, p. 1-16. ISSN 2764-3530. Disponível em:

<https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RTER/article/download/3806/3015>. Acesso em: 12 nov. 2025.

ROMÃO, Adriano Alves et al. (org.). Pesquisas contemporâneas: saberes, práticas e possibilidades. 4. ed. São Paulo: Editora Arché / **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE**, 2025. Disponível em:

<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/22975>. Acesso em: 02 mar. 2026.

SALES, Mary Valda Souza (org.). **Tecnologias digitais, redes e educação: perspectivas**

contemporâneas. Salvador: **EDUFBA**, 2020. 183 p. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/32178>. Acesso em: 03 dez. 2025.

SANTOS, Rosana Dantas dos. Tecnologias digitais da informação e comunicação no Ensino Médio: o uso do vídeo educativo na prática pedagógica. **Revista Brasileira de Educação Básica**, Belo Horizonte, v. 8, n. 32, p. –, 12 nov. 2024. Disponível em: <https://rbeducacaobasica.com.br/2024/11/12/tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-ensino-medio-o-uso-do-video-educativo-na-pratica-pedagogica/>. Acesso em: 30/06/2025.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana; FRANQUEIRA, Alberto da Silva; LÔBO, Ítalo Martins (org.). **Educação, gestão, inclusão e tecnologias digitais: transformações e perspectivas**. São Paulo: EBPCA - Editora Brasileira de Publicação Científica Aluz; Portal EduCapes, 2024. Disponível em: [https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/869365/2/Ebook\\_%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inclus%C3%A3o%20Gest%C3%A3o%20Vers%C3%A3o%20Final%202024%20281%29.pdf](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/869365/2/Ebook_%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inclus%C3%A3o%20Gest%C3%A3o%20Vers%C3%A3o%20Final%202024%20281%29.pdf). Acesso em: 12 dez. 2025.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana; MEDEIROS, Jéssica Marinho; MEROTO, Monique Bolonha das Neves (org.). **Práticas pedagógicas inclusivas e tecnologias: o caminho para o processo de aprendizagem**. 1. ed. São José dos Pinhais, PR: Editora Contemporânea, 2024. Disponível em: <https://revistacontemporanea.com/wp-content/uploads/2024/02/Praticas-pedagogicas-inclusivas-e-tecnologias-o-caminho-para-o-processo-de-aprendizagem-1%20B0-Edicao-2.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2026.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana (org.). **Escola do futuro: práticas inovadoras para uma educação conectada e inclusiva [recurso eletrônico]**. 1. ed. João Pessoa, PB: F&E Editora, 2025. Disponível em: [https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/1130843/2/ESCOLA%20DO%20FUTURO\\_PR%20C3%81TICAS%20INOVADORAS%20PARA%20UMA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20CONECTADA%20E%20INCLUSIVA.pdf](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/1130843/2/ESCOLA%20DO%20FUTURO_PR%20C3%81TICAS%20INOVADORAS%20PARA%20UMA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20CONECTADA%20E%20INCLUSIVA.pdf). Acesso em: 03 mar. 2026.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana; JÚNIOR, Hermócrates Gomes Melo. **Uma junção de saberes [livro eletrônico]: educação, inclusão e tecnologia**: volume 1, 1. ed. -- Curitiba, PR: Editora Reflexão Acadêmica, 2025. Disponível em: <https://reflexaoacademica.com.br/e-books/uma-juncao-de-saberes-educacao-inclusao-e-tecnologia/>. Acesso em: 02 jan. 2026.

SANTOS, Libério Mayk Luciano dos; GARCIA, Anilton Salles. Ensino da arte suportado por ferramentas de inovação tecnológica como nova forma de aprendizado. **Revista Contemporânea**, v. 3, n. 12, p. 27098-27128, dez. 2023. Disponível em: <https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/2595>. Acesso em: 30 set. 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico** [livro eletrônico]. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2014. Disponível em: [https://www.ufrb.edu.br/ccaab/images/AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia\\_do\\_Trabalho\\_Cient%C3%ADfico\\_-\\_1%20AA\\_Edi%C3%A7%C3%A3o\\_-\\_Antonio\\_Joaquim\\_Severino\\_-\\_2014.pdf](https://www.ufrb.edu.br/ccaab/images/AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia_do_Trabalho_Cient%C3%ADfico_-_1%20AA_Edi%C3%A7%C3%A3o_-_Antonio_Joaquim_Severino_-_2014.pdf). Acesso em: 03 fev. 2026.

TEIXEIRA, Vera Lúcia Macedo de Oliveira; GONÇALVES, Danielle Sena; SILVA, Elisângela Abreu. Ensino médio em movimento: a implementação de eletivas e trilhas em uma perspectiva ativa e tecnológica em Mato Grosso. **Revista FACISA ON-LINE**, v. 13, n. 01, 2025. Disponível em: <https://periodicos.unicathedral.edu.br/index.php/revistafacisa/article/view/1045>. Acesso em: 29 mar. 2026.