

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

KATIANE DOS SANTOS

ARTE URBANA, RAP E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA

CURITIBA

2025

KATIANE DOS SANTOS

ARTE URBANA, RAP E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Artigo apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Flávia Lúcia Bazan Bespalhok.

CURITIBA

2025




MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
 UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
 PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
 CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO -
 40001016401E1

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **KATIANE DOS SANTOS**, intitulada: **ARTE URBANA, RAP E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA**, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 25 de Novembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
 FLÁVIA LUCIA BAZAN BESPALHOK
 Data: 15/11/2025 10:37:48-0300
 Verifique em <https://verificar.gov.br>

FLÁVIA LUCIA BAZAN BESPALHOK
 Presidente da Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente
 CRIS BETINA SCHLEMER
 Data: 15/11/2025 10:50:54-0300
 Verifique em <https://verificar.gov.br>

CRIS BETINA SCHLEMER
 Avaliador Interno

Arte Urbana, Rap e Inteligência Artificial: um relato de experiência no ensino de Arte na Educação Básica

Katiane dos Santos

RESUMO

Este artigo apresenta um estudo qualitativo, no formato de um relato de experiência que descreve um projeto desenvolvido com turmas de sétimo ano do Ensino Fundamental de um colégio da rede pública de ensino. O objetivo da proposta foi explorar a arte de rua, a partir do grafite como conteúdo, desenvolvendo processos criativos de produção de raps e a utilização da Inteligência Artificial (IA) Suno para a musicalização. A pesquisa buscou compreender como a IA pode ser inserida na educação, de modo mais específico, na Arte, mantendo a criticidade, a ética e sendo algo significativo, sem substituir a autoria e a criatividade discente. Para tanto, discute-se a criação artística dentro da cultura digital, a natureza da IA e suas implicações na educação, bem como a arte urbana como conteúdo pertencente à BNCC e a IA como ferramenta de criação que afirma a prática da cultura digital como competência também prevista nesse documento. Assim, a análise dos resultados evidencia o protagonismo dos estudantes, o fortalecimento do repertório artístico-cultural e os desafios estruturais e pedagógicos que emergem da relação estabelecida entre a prática pedagógica em Arte e a tecnologia. Com a conclusão do estudo, foi possível identificar que a IA quando trabalhada com fins pedagógicos de criação em Arte, pode ampliar as possibilidades expressivas, melhorando significativamente os resultados produzidos, sendo que isso se dá ao fato de se trabalhar com intencionalidade e deixando claro o papel da tecnologia nesse processo.

Palavras-chave: Mídias na educação. Inteligência Artificial. Arte. Grafite. Rap.

ABSTRACT

This article presents a qualitative study, in the format of an experience report, describing a project developed with seventh-grade classes in Elementary School at a public school. The proposal's objective was to explore street art, specifically graffiti as content, developing creative processes for rap production and using the Suno Artificial Intelligence (AI) for musicalization. The research sought to understand how AI can be integrated into education, more specifically in Art, maintaining criticality, ethics, and being something significant, without replacing student authorship and creativity. To this end, this paper discusses artistic creation within the digital culture, the nature of AI and its implications in education, as well as urban art as content belonging to the BNCC (National Common Curricular Base) and AI as a creative tool that affirms the practice of digital culture as a competence also outlined in this document. Thus, the analysis of the results highlights student protagonism, the strengthening of the artistic-cultural repertoire, and the structural and pedagogical challenges that emerge from the

relationship established between pedagogical practice in Art and technology. With the conclusion of the study, it was possible to identify that AI, when used for pedagogical purposes of creation in Art, can expand expressive possibilities, significantly improving the results produced. This is due to working with intentionality and making clear the role of technology in this process.

Keywords: Media in education. Artificial Intelligence. Art. Graffiti. Rap.

1 INTRODUÇÃO

A inserção de tecnologias digitais na educação nas últimas décadas tem provocado transformações nas práticas pedagógicas, nas formas de ensinar e aprender. No que se refere à Inteligência Artificial (IA) não poderia ser diferente, afinal trata-se de uma ferramenta disponível que pode amplificar o conhecimento e fortalecer práticas pedagógicas, desde que seja utilizada com ética e de modo criativo. No ensino da Arte, a IA representa não só um recurso técnico, mas uma nova possibilidade de experimentação estética, auxiliando na expressão artística e incentivando o protagonismo dos estudantes.

Considerando tais aspectos, é que o estudo aqui apresentado, propôs uma experiência de ensino baseada na integração entre arte urbana, música e tecnologia. Para tanto, trabalhou-se com o conteúdo do Grafite, dando origem a letras de rap que foram musicalizadas na Inteligência Artificial (IA) Suno¹ por alunos de turmas do sétimo ano de um colégio da Rede Pública Estadual de Ensino do Paraná.

Neste contexto, o problema que norteou esta investigação foi: “Como o uso de inteligência artificial, aliada ao estudo do grafite e à produção musical, pode potencializar práticas pedagógicas autorais, críticas e engajadas no ensino de arte na educação básica?”. A hipótese formulada partiu do pressuposto de que, ao integrar recursos tecnológicos baseados em IA no processo de criação artística dos alunos, é possível ampliar seu engajamento, promover letramento digital e artístico, e desenvolver competências essenciais do século XXI, como a criatividade, a comunicação e o pensamento crítico.

A proposição se justifica pela necessidade de aproximação da Arte contemporânea aos contextos juvenis, bem como à novas tecnologias. De acordo com

¹ Ferramenta digital que converte texto em música de forma intuitiva.

Moran (2020), a instituição escolar que não ignora a cultura midiática de seus estudantes passa a ressignificar o espaço pedagógico, estabelecendo oportunidades de aprendizagem mais significativas e conectadas à realidade.

Na sua organização, o presente trabalho apresenta uma revisão bibliográfica que se subdivide em três partes: a primeira trata da Inteligência Artificial e a Educação Contemporânea; a segunda parte se destina a falar da criação artística e o papel da mediação tecnológica; a terceira refere-se ao tratamento da arte urbana, especialmente o grafite, como parte do conteúdo previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segue-se com a descrição da metodologia utilizada, destacando, principalmente o passo a passo do relato de experiência. E, finaliza com a apresentação dos resultados, onde é feita a reflexão sobre a prática.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA

A Inteligência Artificial (IA) permeia a contemporaneidade nos mais diversos aspectos. Santaella (2004) considera que a partir dos anos de 1980 iniciou-se o que ela nomeia de conexionismo, uma espécie de réplica da inteligência humana, a partir de redes neurais artificiais confeccionadas. De modo simplificado, ou reduzido, a autora supracitada compreende que:

Quando adicionado à palavra inteligência, o adjetivo “artificial” significa desenvolver computacionalmente máquinas capazes de funcionar à maneira da inteligência humana, tais como aprender (aquisição de informação e regras para usar as informações), raciocinar (usar as regras para chegar a conclusões aproximadas ou definitivas), autocorrigir-se e resolver problemas. Quando qualquer sistema se adapta às condições impostas por um ambiente, esse sistema é considerado inteligente. (Santaella, 2023, p. 14).

Como considerado pela autora, a IA se refere ao desenvolvimento de máquinas capazes de operar de forma semelhante ao cérebro humano, ou seja, aprendendo informações e sabendo como aplicá-las, compreendendo suas formas de uso, corrigindo-se quando necessário. Não se trata de uma cópia do cérebro humano, mas um modo de promover respostas traçando estratégias para determinados objetivos.

Apesar de parecer óbvio, faz-se necessário discorrer sobre a ideia da aproximação da Internet e dos dispositivos midiáticos das salas de aula e, paralelamente a esse fenômeno, nota-se o distanciamento dos elementos tradicionais da sala de aula. Não se quer aqui assinalar pontos positivos ou negativos de tal acontecimento, mas sim, verificar de que modo tais ferramentas podem ir ao encontro de formas contemporâneas de aprendizagem.

Para Marques (2014), o aporte tecnológico que se faz presente no cotidiano dos alunos não deveria concorrer com o material didático dos professores, mas sim trabalhar em conjunto no intuito de aproveitar as potencialidades educacionais destes dispositivos. Nota-se uma série de estudos referente aos diversos formatos de mídias digitais que podem ser utilizados em contextos de ensino e de aprendizagem, tais como: infográficos, objetos digitais de aprendizagem e, inclusive Inteligência Artificial, objeto de estudo deste trabalho.

2.2 A CRIAÇÃO EM ARTE E O PAPEL DA MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

A criação artística, por natureza, é um momento de reflexão, criação e subjetividade expressiva. Na escola, os alunos não têm a pretensão de elaborar obras tais como as perpetuadas na história da Arte, mas sim se expressar dentro dos limites e possibilidades que são lhes proporcionados. Nesse sentido observa-se que tal fato é contemplado na BNCC a partir de seis dimensões do conhecimento em Arte: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão (Brasil, 2018, p. 194-195).

Dentro do previsto, no processo de criação destacam-se, pelo menos duas, dessas seis dimensões - a criação e a expressão. Como previsto na BNCC, a criação é o momento em que os sujeitos constroem, não só o objeto artístico, mas também o conhecimento, segundo o documento: “Essa dimensão trata do apreender o que está em jogo durante o fazer artístico, processo permeado por tomadas de decisão, entraves, desafios, conflitos, negociações e inquietações” (Brasil, 2018, p. 194).

Da mesma forma, é imprescindível considerar o que é visto como a dimensão da expressão, na BNCC (2018, p.194): “[...] refere-se às possibilidades de exteriorizar e manifestar as criações subjetivas por meio de procedimentos artísticos, tanto em âmbito individual quanto coletivo”. Tal expressividade surge da experiência artística dada a partir da criação, ou seja, elas estão interligadas, assim como as outras dimensões do conhecimento em arte.

No ensino de Arte, a introdução de mídias digitais desafia a lógica tradicional de produção estética e propõe novas formas de expressão. Lemos (2020) destaca que a cultura digital está intrinsecamente ligada à colaboração e ao uso de interfaces inteligentes que aproximam o público do processo artístico. O uso da IA Suno, por exemplo, permite a composição de músicas por estudantes, a partir de seus próprios textos, transformando versos, rimas e ideias em produções sonoras completas com batida, harmonia e voz geradas automaticamente, o que ressignifica o papel do aluno como criador.

A utilização da inteligência artificial, como parte do processo, não afeta o objetivo da criação, tendo em vista que, no momento, o conteúdo a ser tratado não era a composição melódica. É importante ressaltar esse fator pois, como percebido por Hessel e Lemes (2023) a IA generativa, como é o caso da IA Suno, pode trazer muitos pontos positivos, mas pode ser questionada em relação à sua interferência na originalidade, na autoria ou expressividade humana. Nesse sentido, assim como os autores supracitados, compreende-se que “[...] a IA generativa pode ser um ponto de apoio valioso para a criatividade humana, é essencial abordar essas preocupações de forma ética e colaborativa, garantindo um uso responsável e inclusivo da tecnologia” (Hessel & Lemes, 2023, p. 125).

Do mesmo modo, Lemos (2020), considera que a cultura digital é caracterizada pelas relações estabelecidas entre a interatividade e o processo de coautoria. Quando utiliza-se a IA para transformar os versos criados em música, tem-se uma produção híbrida, entre humano e máquina. Esse diálogo estabelecido, quando bem mediado, torna-se uma forma de aprendizagem crítica, pois percebem-se questões estéticas, padrões, entre outros fatores nos resultados obtidos.

2.3 A ARTE URBANA, O RAP E A BNCC

No que diz respeito ao conteúdo que foi trabalhado para as composições utilizadas no processo de criação artística, assume-se o que é privilegiado no ensino da arte segundo a BNCC (Brasil, 2018). De acordo com o documento, o ensino da Arte deve possibilitar o fazer, apreciar e contextualizar as produções artísticas, de modo a valorizar as diferentes linguagens bem como das culturas existentes.

artístico dos alunos e as produções artísticas e culturais que lhes são contemporâneas. Do ponto de vista histórico, social e político, propicia a eles o entendimento dos costumes e dos valores constituintes das culturas, manifestados em seus processos e produtos artísticos, o que contribui para sua formação integral. (Brasil, 2018, p.196-197).

A prática estabelecida, toma como pressuposto a ampliação do repertório dos alunos envolvidos no processo, bem como a promoção da autoria e autonomia na criação artística, tal como é estabelecido na BNCC e no CREP - Currículo da Rede Estadual Paranaense (2021).

Sendo assim, o grafite e o rap, conhecidos por fazerem parte da linguagem urbana, sendo integrantes do cotidiano dos alunos, se encaixam num processo de aproximação dos conteúdos com a realidade. Além disso, no CREP (Paraná, 2021), entre os conteúdos relacionados para o sétimo ano nas Artes visuais está previsto o ensino de Arte de rua; Arte Urbana; Intervenção Urbana e; Grafite; enquanto na música apresentam-se o Rap; Experiências sonoras e; Música e tecnologia. Além disso, tais conteúdos se articulam com a competência específica de Arte para o Ensino Fundamental 3, prevista na BNCC:

Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte (Brasil, 2018, p.198).

Propiciar tais práticas pedagógicas, não só privilegia o currículo escolar, mas faz com que o protagonismo juvenil seja explorado a partir da experimentação artística articulada ao cotidiano. Na sequência, será expandido o curso que foi tomado para que os alunos articulassem o conhecimento, a criatividade e o pensamento crítico. Além disso, ao ser agregado ao processo criativo a utilização da IA, mais que letramento digital, também foi contemplada a competência específica 5, que prevê: “Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.” (Brasil, 2018, p. 198).

3 METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida é de cunho qualitativo, debruçando-se na compreensão dos fenômenos estudados a partir de referencial e teórico e através da pesquisa de campo dada por relato de experiência.

Knechtel (2014, p. 97) define pesquisa qualitativa como uma “[...] modalidade de pesquisa voltada para o entendimento de fenômenos humanos e cujo objetivo é obter uma visão detalhada e complexa desse fenômeno, analisando a forma como os respondentes os configuram e os aprendem”. De acordo com a mesma autora, esse tipo de pesquisa, é realizada por meio de interações sociais e sua análise é efetivada de forma subjetiva, em busca do significado do fenômeno que se está pesquisando.

Sendo assim, o primeiro momento destinou-se à pesquisa bibliográfica, onde foi feito um levantamento das produções relacionadas às tecnologias digitais de comunicação e informação, principalmente no que diz respeito à Inteligência Artificial e suas possibilidades interativas com o universo da arte e seu ensino.

O segundo momento é de descrição do relato de experiência que, conforme concebido por Thiollent (1986), é uma forma de refletir sobre a prática, agindo sobre a mesma. Nesse sentido, torna-se necessário detalhar a proposta, bem como o público de aplicação e a sua contextualização.

O projeto foi aplicado em três turmas do sétimo ano do Ensino Fundamental, durante as aulas de Arte, no contexto de uma escola pública, integrando os estudos teóricos da pós-graduação em Mídias na Educação. Os alunos em questão têm faixa etária entre 12 e 15 anos, são residentes de um bairro e também vindos do interior do município, sendo de classe média-baixa.

O local de aplicação, no momento da prática, estava sem laboratório de informática e equipamentos de informática disponíveis para serem levados para a sala de aula. Foram usadas Educatrons² que eram compartilhadas entre as turmas, com os demais professores e não estavam em perfeitas condições de uso e, um computador da pesquisadora.

1ª aula: O ponto de partida do projeto se deu a partir da apreciação de slides e inserção do conteúdo previsto no RCO+ aulas³. Após a explanação inicial, foi feita a escuta ativa dos estudantes e a observação de seus repertórios culturais, notadamente ligados à arte de rua.

² São Kits compostos por *smart TV 43"*, computador, *webcam*, microfones, teclado com *mouse pad* e pedestal regulável.

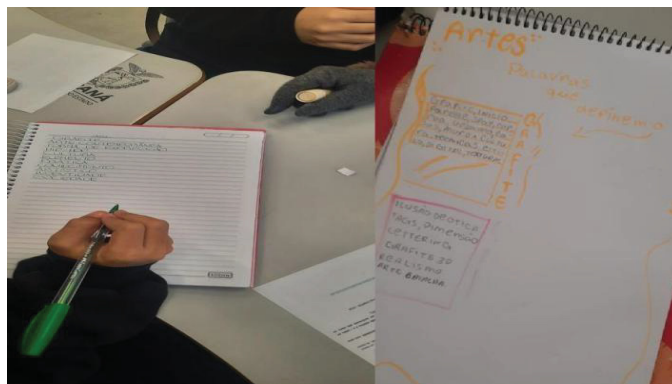
³ É um módulo de planejamento que está disponível no Registro de Classe Online (RCO). Nele, o professor encontra planos de aula específicos para suas disciplinas e séries para as quais leciona, com sugestões pedagógicas e encaminhamentos metodológicos. (PARANÀ, 2025).

Com base na escuta dos conhecimentos prévios, foi proposta a organização de grupos, feitos por afinidade, com três ou quatro integrantes, para que fossem trabalhados oito eixos temáticos sobre o grafite: (1) História do grafite; (2) Grafite no Brasil; (3) Diferença entre grafite e pichação; (4) Estética do grafite; (5) Principais nomes do grafite; (6) Mulheres no grafite; (7) Legalização do grafite; (8) Grafite como arte contemporânea. De modo que foi sorteado um tema por grupo.

2ª aula: A primeira atividade foi de pesquisa, leitura de textos, análise de imagens e discussões em sala de aula. Foi solicitado que os alunos pesquisassem em casa e levassem anotações para a aula sobre o assunto sorteado na aula anterior, no entanto, muitos grupos não levaram e, como já era previsível, a professora disponibilizou materiais impressos previamente selecionados.

Após um primeiro momento de compartilhamento interno dos grupos, foi sugerido que cada grupo elaborasse uma lista de palavras-chave relacionadas à sua temática, no formato *brainstorming*.

FIGURA 1 – BRAINSTORMING

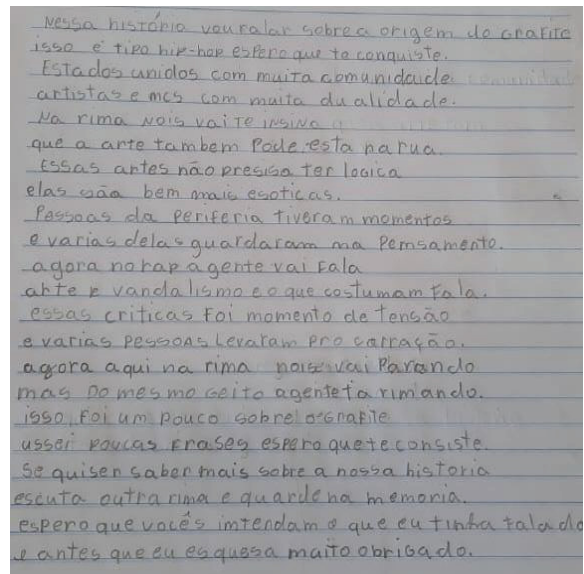


FONTE: O autor (2025).

Na sequência, foi dada a atividade de criação de letras de rap com base nas informações pesquisadas e nas palavras listadas, explorando rimas, ritmo e linguagem poética. Nesse momento, foi explanado o que é a rima, como são as estruturas rítmicas do rap e quais as possibilidades de organização com base em exemplificações escritas na lousa e ouvidas no Educatron.

3ª aula: Esse momento se destinou à criação das letras dos raps, onde cada grupo deveria escrever as letras com base nas informações obtidas sobre a sua temática sorteada, considerando o que foi aprendido sobre versos e rimas.

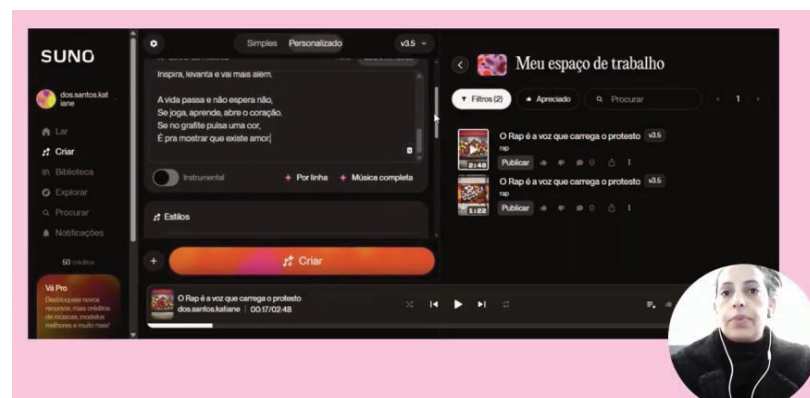
FIGURA 2 – EXEMPLO DE RAP CRIADO



FONTE: O autor (2025).

4ª aula: Apresentação da IA Suno. Foi apresentada a Inteligência Artificial Suno na Educatron nas turmas, para que os alunos entendessem o funcionamento da ferramenta e pudessem a utilizar na criação da melodia das letras por eles criadas. Também foi preparado e disponibilizado no *Classroom* das turmas um tutorial de como utilizar a mesma IA, no caso de os alunos faltarem ou esquecerem algum passo para a criação. Nessa aula foram finalizadas as criações das letras.

FIGURA 3 – PRINT DA TELA DO TUTORIAL ELABORADO



FONTE: O autor (2025).

5ª e 6ª aulas: Inserção das letras de rap na inteligência artificial SUNO e escolha da melodia, entre as criadas pela IA.

FIGURA 4 – ALUNOS INSERINDO SUAS LETRAS DE RAP NO SUNO



FONTE: O autor (2025).

Ao final do projeto, as criações foram apreciadas coletivamente nas salas de aula, acompanhada de reflexões sobre o processo criativo e a experiência com a IA. Também estava prevista a socialização das músicas com a comunidade escolar em uma apresentação coletiva, com as três turmas, tal fase ainda não se deu, pelo fato de que a professora responsável entrou em licença médica. No entanto, a atividade será finalizada ainda neste ano letivo.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Neste estudo, desenvolvido no âmbito da pós-graduação em Mídias Educacionais, foi proposta uma abordagem inovadora em que os alunos não apenas aprenderam sobre arte urbana, mas tornaram-se produtores de arte, utilizando a inteligência artificial como aliada do processo criativo. A IA Suno foi fundamental para a musicalização das produções textuais dos alunos, promovendo acesso a uma ferramenta tecnológica de forma simples, intuitiva e engajadora. A proposta reforçou o papel da escola como espaço de produção cultural, expressão subjetiva e apropriação crítica das tecnologias emergentes.

Uma IA generativa, como é o caso do Suno, que converte letras escritas em composições musicais completas, com batidas, melodia e voz cantada, foi utilizada

com a intenção de dar vida sonora às letras musicais criadas. Essa mediação tecnológica teve como objetivo potencializar a autoria dos alunos, garantindo a ampliação da experiência estética dos mesmos. A IA não substituiu o processo artístico, mas foi uma extensão da imaginação dos estudantes.

Com o desenvolvimento da prática foi notório o engajamento dos alunos, principalmente por se tratar de temas pertinentes ao repertório cultural dos mesmos. A pesquisa permitiu a ampliação do conhecimento, inserindo dados sobre a história, artistas, técnica, entre outros, que também auxiliaram na desconstrução de estereótipos relacionados à marginalização dada pela pichação. Tal prática foi ao encontro do que Hernandez (2013) chama de relação tautológica, quando a atividade artística toma um propósito investigativo, ou seja, de descoberta.

Também é necessário se falar dos processos criativos e a relação de autoria com a IA. No processo de criação das letras de rap, os alunos precisaram enriquecer os seus vocabulários, elaborar rimas, pesquisar elementos da cultura Hip-hop articulando às suas expressividades. Desse modo, a IA atuou como ferramenta complementar, responsável pela musicalização, item esse também importantíssimo para a Arte e que pode ser muito bem explorado a partir das escolhas feitas pelos alunos. Ou seja, a IA contribuiu significativamente para engrandecer a produção sonora dos envolvidos no projeto, além de colaborar com a escuta ativa dos mesmos a partir de suas escolhas. Tais considerações foram notadas nos discursos dos alunos:

Aluno(a) A: “Esse “negócio” de fazer música é muito legal. Eu nunca ia conseguir cantar assim!”

Aluno(a) B: “Eu já tinha usado o SUNO, mas não tinha pensado que podia fazer letra com assuntos sérios da escola!”

Aluno(a) C: “A nossa letra de rap depois de colocada no SUNO ficou com cara de música de verdade!”

Aluno(a) D: “Eu testei vários estilos no SUNO até achar o que combinava com o nosso rap. Foi tipo brincar com música.”

Aluno(a) E: “Nós vamos mostrar para a escola toda as nossas músicas?”

Como visto, as percepções iniciais sobre a IA utilizada foram bastante positivas. A Suno fez com que os alunos assumissem suas produções como algo relevante e tecnicamente surpreendente dentro do contexto em que estão acostumados a produzir. No entanto, ao longo da prática também notou-se uma natureza algorítmica na criação musical, como exemplificado nos discursos abaixo:

Aluno(a) F: “Professora, só tem voz masculina?”

Aluno(a) G: “Os ritmos das músicas ficam meio parecidos!”

Nota-se que algumas limitações na criação musical foram percebidas, mas isso fez com que os estudantes explorassem mais a ferramenta. No caso da voz, foi descoberto que poderia ser pedido voz feminina, mas o algoritmo predomina a voz masculina. No que diz respeito aos ritmos, os alunos encontraram algumas variáveis, mas a criação na IA é limitada.

Tais reflexões permeadas dentro do projeto se alinham ao que é disseminado dentro da BNCC (2018) sobre cultura digital, afinal é previsto que os alunos tenham letramento digital que favoreça a utilização das tecnologias de modo crítico.

Outro fator determinante dentro do processo foram os desafios estruturais e pedagógicos. Foi identificada a falta de estrutura tecnológica, pelo fato de que a escola aumentou, mas sua estrutura tecnológica não, o que tornou a prática mais lenta. No que diz respeito à parte pedagógica, notou-se que, mesmo inseridos no meio tecnológico, os alunos têm dificuldade de digitação correta e necessitam de intervenção docente constante dentro do acesso às plataformas. Tais limitações, porém, não inviabilizaram o desenvolvimento do projeto, concluindo que práticas inovadoras são possíveis, mesmo o contexto escolar não apresentando as melhores condições.

Ao que toca o lado profissional, a experiência aqui relatada se configurou como uma experiência formativa, a qual resultou em reflexões sobre a prática docente. Ao integrar IA ao ensino de Arte, tornou-se evidente que ensinar e aprender na contemporaneidade exige abertura ao novo. Além disso, ressignificou-se o papel docente como mediadora da aprendizagem, proporcionando uma forma de ensino ativa.

A reflexão sobre o processo também revelou a importância de se planejar permitindo a flexibilização na experimentação e revisões sobre o caminho traçado. Deste modo, conclui-se que a proposta atingiu além de produtos finais, contribuindo significativamente com competências artísticas e digitais, tanto dos discentes quanto da discente. Ao articular Arte e tecnologia vivenciou-se uma *práxis* mais viva de educação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo revelou-se como uma experiência significativa na compreensão de como a Inteligência Artificial pode ser integrada ao ensino de arte de modo a somar na prática pedagógica. A partir da proposta, foi possível integrar os conteúdos curriculares propostos nos documentos oficiais à realidade dos alunos, bem como à tecnologia.

Os resultados indicam que a IA utilizada enquanto ferramenta dentro do processo criativo não substitui a autoria humana, mas potencializa expressivamente o resultado estético de criação na Arte. Entretanto, é indispensável que se discutam as suas limitações e possibilidades sem anulação da aprendizagem. Dentre tais limitações, pode se destacar a dependência da infraestrutura tecnológica, a superficialidade criativa, as barreiras éticas e de direitos autorais, as quais demandam orientações claras sobre a sua utilização.

Com o projeto, foi possível perceber que existem formas mais integradoras e engajantes de se ensinar e aprender, pois, além dos conteúdos, articulamos os conhecimentos empíricos e a tecnologia. Mesmo não tendo as condições ideais de estrutura o objetivo principal foi atingido e a partir da continuidade do projeto, especialmente, a socialização das composições será possível avaliar ainda melhor o impacto na formação estética e crítica dos estudantes.

Do ponto de vista da prática docente, o estudo propiciou a compreensão que ensinar Arte na contemporaneidade implica em assumir uma postura investigativa, aberta e sensível às transformações culturais e tecnológicas. Nesta experiência foi necessário tomar decisões constantes, reformular estratégias e acompanhar de maneira muito próxima os processos criativos. No que se refere à análise geral do desenvolvimento dos estudantes, o resultado superou as expectativas, se dando ao fato dos mesmos apresentarem um alto nível de engajamento e autoria.

A partir dessa pesquisa, abrem-se espaço para investigações mais amplas, que aprofundem a compreensão da IA no ensino da Arte, tal como: investigar seus impactos ao longo do tempo na formação estética dos estudantes; comparar diferentes abordagens tecnológicos e seus efeitos no engajamento escolar; ou estudar a formação docente para o uso ético e criativo das ferramentas disponíveis, podendo integrar diversas áreas de conhecimento.

Conclui-se, portanto, que a integração de Arte, tecnologia e expressividade juvenil tem forte potencial de repensar práticas pedagógicas na área, fortalecendo o espaço escolar como propenso à criação, ao diálogo e produção cultural. O projeto mostrou que Arte Urbana, Rap e Inteligência Artificial podem encontrar na escola caminhos legítimos de expressividade significativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular -Arte. Brasília: MEC, 2018.

HERNÁNDEZ, Fernando. A Pesquisa Baseada nas Artes: proposta para repensar a pesquisa educativa. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita (Org.). Pesquisa Educacional Baseada em Artes A/r/tografia Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013.

HESSEL, Ana Maria Di Grado; LEMES, David de Oliveira. Criatividade da Inteligência Artificial Generativa. TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 28, 2023, p. 119-130. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/67075/45082>. Acesso em 31 out. 2025.

KNECHTEL, Maria do Rosário. Metodologia da Pesquisa em Educação: Uma Abordagem Teórico-prática Dialogada [Livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2014.

LEMOS, André. Tecnologias e cultura: a arte na era digital. Salvador: EdUFBA, 2020.

MARQUES, Juliana Ferreira. “Nas ondas da rádio escola”: A educomunicação conectando saberes na sociedade aprendente. Dissertação (Mestrado em Gestão) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/5935?locale=pt_BR. Acesso em 05 mar. 2025.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Campinas: Papyrus, 2020.

PARANÁ. Secretaria do Estado de Educação. CREP: Currículo da Rede Estadual Paranaense - Arte. Curitiba: SEED, 2021. Disponível em: https://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos_restritos/files/documento/2021-05/crep_arte_2021_anos finais.pdf. Acesso em 10 nov. 2025.

PARANÁ, Secretaria do Estado de Educação. Escola Digital Professor: RCO+ aulas, material de apoio ao professor. Curitiba: SEED, 2025. Disponível em: https://professor.escoladigital.pr.gov.br/rco_mais_aulas. Acesso em: 15 nov. 2025.

SANTAELLA, Lucia. Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia. Por que é imprescindível um manual ético para a Inteligência Artificial Generativa? TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 28, 2023, p. 7–24. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/issue/view/2973>. Acesso em 04 nov. 2025.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez, 1986.