


O método a/r/cográfico no desenvolvimento do processo criativo dos alunos do 6.º ano do ensino básico: A articulação entre a Educação Artística e as TIC na criação de uma exposição digital em Território Educativo de Intervenção Prioritária (TEIP)

The a/r/cographic method in the development of the creative process of 6th grade students: The articulation between Art Education and ICT in the creation of a digital exhibition in an Educational Territory of Priority Intervention (TEIP)

Ricardo Mestre
rfmestre@ualg.pt
Centro de Investigação em Artes e
Comunicação (CIAC), Universidade do
Algarve
Faro, Portugal
 <https://orcid.org/0000-0003-0991-0222>

Resumo | Abstract

O processo criativo é uma jornada pessoal e dinâmica, caracterizada por um ciclo contínuo de inspiração, exploração e expressão, no qual a mente criativa se expande entre os limites do possível e do impossível. A educação artística, enquanto processo de ensino e aprendizagem, desempenha um papel essencial no desenvolvimento integral do indivíduo. Paralelamente, as tecnologias de informação e comunicação promovem a difusão rápida de conteúdos, influenciando a identidade e os meios de comunicação, permitindo a evolução das abordagens culturais e sociais.

A a/r/cografia estrutura o processo criativo em sete fases: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção. Esta metodologia admite a reformulação de ideias, permitindo a articulação entre as fases metodológicas e o planeamento do projeto.

No âmbito deste projeto, os alunos foram desafiados a criar uma obra de arte digital em pequenos grupos, recorrendo à edição de imagem, com o objetivo de construir uma exposição digital interturmas. A atividade teve como ponto de partida a questão “Se eu fosse um artista, o que gostaria de mudar no mundo?”, incentivando os alunos a escolherem temas que refletissem os seus interesses e preocupações.

Os resultados evidenciaram um impacto positivo na comunidade educativa, proporcionando um espaço de criatividade e aprendizagem colaborativa. O método a/r/cográfico demonstrou ser eficaz, promovendo a participação ativa e entusiasta dos alunos. O projeto evidenciou o potencial da integração entre arte e tecnologia no contexto escolar, reforçando a importância do ensino artístico na construção de um ambiente educativo significativo. Além disso, mostrou-se uma ferramenta relevante na prevenção do abandono escolar, conferindo à escola um papel mais envolvente e próximo da realidade dos alunos.

The creative process is a personal and dynamic journey, characterized by a continuous cycle of inspiration, exploration, and expression, where the creative mind expands between the limits of the possible and the impossible. Artistic education, as a teaching and learning process, plays a crucial role in the individual's holistic development. At the same time, information and communication technologies facilitate the rapid dissemination of content, influencing identity and communication methods while enabling the evolution of cultural and social approaches.

A/r/cography structures the creative process into seven phases: inspiration, trigger, intention, conceptualization, prototyping, testing, and intervention. This methodology allows for the reformulation of ideas, ensuring articulation between methodological phases and project planning.

As part of this project, students were challenged to create a digital artwork in small groups using image editing, with the goal of building a digital exhibition between different classes. The activity was guided by the question, "If I were an artist, what would I like to change in the world?", encouraging students to select themes that reflected their interests and concerns.

The results demonstrated a positive impact on the educational community, fostering a space for creativity and collaborative learning. The a/r/cographic method proved effective, promoting active and enthusiastic student participation. The

project highlighted the potential of integrating art and technology in the school environment, reinforcing the importance of artistic education in creating a meaningful learning experience. Additionally, it served as a valuable tool in preventing school dropout, giving the school a more engaging and relevant role in students' realities.

Palavras-chave | Keywords

Tecnologias de Informação e Comunicação • Educação Artística • TEIP • Processo Criativo • A/R/Cografia

Information and Communication Technologies • Art Education • TEIP • Creative Process • A/R/Cography

Introdução

A educação artística desempenha um papel essencial no desenvolvimento integral dos alunos, promovendo a criatividade, a expressão individual e o pensamento crítico, alinhando-se às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), de forma a permitir expandir as possibilidades do processo ensino e aprendizagem, tornando-o mais interativo e significativo.

Neste contexto, o projeto "Cenário Digital" foi desenvolvido no âmbito da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, com alunos do 6.º ano inseridos num Agrupamento TEIP (Territórios Educativos de Intervenção Prioritária).

O projeto teve como principal objetivo a criação de uma exposição digital, através da edição de imagem, onde os alunos refletiram sobre temáticas sociais relevantes, respondendo à questão: "Se eu fosse um artista, o que gostaria de mudar no mundo?".

A metodologia adotada baseou-se na a/r/cografia, um modelo estruturado em sete etapas (inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem,

teste e intervenção), com foco na promoção de uma aprendizagem ativa e participativa, permitindo assim aos alunos explorar a arte digital como ferramenta de comunicação e sensibilização social.

A presente investigação analisa o impacto deste projeto na comunidade educativa, avaliando a participação dos alunos e a eficácia da integração das artes e tecnologias no ensino, pretendendo demonstrar a relevância desta prática pedagógica na promoção da inclusão, criatividade e inovação no contexto escolar.

Enquadramento teórico

Educação Artística

A educação artística, entendida como o processo de ensino e aprendizagem que envolve as diversas expressões artísticas, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral do indivíduo (Miranda e Almeida, 2008). Desde estimular áreas do cérebro relacionadas com a criatividade, perceção visual e resolução de problemas, até a fomentar das capacidades de analisar, interpretar e expressar conceitos abstratos, a educação artística contribui para o desempenho escolar, assim como promove uma abordagem mais holística e crítica para a resolução de desafios do dia-a-dia (Wright, 2003).

Por outro lado, a educação artística desempenha um papel crucial no desenvolvimento emocional dos alunos, sendo que a arte é determinada enquanto uma forma poderosa de expressar emoções, permitindo que os estudantes explorem e compreendam seus próprios sentimentos, promovendo autorreconhecimento e consciencialização do “eu” (Robison e Aronica, 2016). A capacidade de comunicar experiências emocionais através da arte não apenas fortalece a inteligência emocional, mas também promove um ambiente escolar mais empático e inclusivo, incentivando a expressão individual e a apreciação estética, disponibilizando aos alunos ferramentas essenciais para lidar com desafios emocionais e desenvolver uma compreensão mais profunda de si mesmos e dos outros (Lubart, 2007).

Ao incorporar práticas artísticas no currículo educacional, as instituições de ensino cultivam cidadãos criativos, emocionalmente inteligentes e socialmente conscientes (Martínez, 2002). Neste contexto, a educação artística emerge como um elemento indispensável na formação da sociedade do futuro (Alencar, 2007).

Tecnologias de Informação e Comunicação

O rápido desenvolvimento da sociedade digital e do conhecimento, impulsionada pelas novas tecnologias de informação e comunicação, tem constituído um impacto profundo na sociedade moderna e no quotidiano dos indivíduos, construindo benefícios substanciais no seu dia-a-dia, assim como desafios significativos através da sua utilização (Maia, 2021). A sociedade digital, como a podemos denominar, é marcada pelos meios de comunicação tecnológicos, discriminando uma conexão em rede, procurando simplificar processos naturais, por vezes complexos, aumentando a dependência do ser humano face a estes dispositivos eletrónicos.

Deste modo, a sociedade do conhecimento, promove e exige cada vez mais, o conceito de literacia digital, constituindo um desafio para o desenvolvimento e atualização das capacidades digitais perante a aquisição para adquirir, processar e aplicar informações de forma eficaz e constante (Castells, 2001).

Por outro lado, as tecnologias de informação e comunicação desempenham um papel central na difusão de informações, através de aplicações no âmbito das redes sociais, moldando a nossa identidade e os próprios meios e métodos de comunicação, garantindo um rápido processo de difusão e evolução das várias abordagens culturais e sociais, perante a sua interligação nestes mecanismos (Boyd *et al.*, 2010).

Através de um mundo cada vez mais informatizado e tecnológico, verifica-se ainda um alto nível de disparidades no acesso à informação, assim como um alto nível de desinformação, proporcionado pela

excessiva reprodução de dados (Pereira, 2022). Considerando estes pontos, considera-se ainda como um dos desafios mais exigentes da sociedade moderna a capacidade de nos atualizarmos em tempo real, desenvolvendo uma certa imunidade a informações e notícias falsas, esquemas de manipulação e fraude ou roubo de identidade, possibilitando ao indivíduo as ferramentas necessárias para este ser capaz de perceber e reconhecer modos defensivos para a utilização das novas tecnologias (Hargittai, 2015), a sua dependência excessiva (Twenge, 2017) e o seu impacto na economia global (Dijck, 2013), envolvendo o mundo em novas realidades e novos meios para a construção de emprego e implementação de novos cargos associados à criação de conteúdos indispensáveis na atualidade.

O desenvolvimento tecnológico promove melhorias notáveis em vários setores como a saúde, educação, engenharia, ambiente, segurança, entre outros (Allen *et al.*, 2019), garantindo uma maior acessibilidade a recursos, facilitando a vida do ser humano face às suas responsabilidades e necessidades (Oh *et al.*, 2018).

Importante salientar também que a conectividade digital levanta preocupações significativas, ao nível da saúde mental, considerando a exposição constante às redes sociais, o cyberbullying e o medo da exclusão social e digital (Primack *et al.*, 2017). O desenvolvimento destas plataformas e o próprio conteúdo que lhe é familiarizado, como fotografias, vídeos, acompanhados de textos de opinião ou meras descrições, promovem a constante comparação com o estilo de vida dos demais, num formato de vida idealizada, exposta através de filtros e edições pré-programados, constituindo um ponto central para o desenvolvimento de mecanismos de defesa humanos, que podem contribuir para estados de depressão e ansiedade (óe Edge, 2012).

Em resumo, a sociedade digital e do conhecimento tem gerado avanços e desafios que impactam profundamente nossa vida, sendo necessário cada vez mais uma abordagem a estes desafios de forma consciente e crítica, procurando soluções que permitam usufruir dos benefícios das novas tecnologias, de forma equilibrada e segura.

Territórios Educativos de Intervenção Prioritária

O Programa Territórios Educativos de Intervenção Prioritária (TEIP) é uma estratégia implementada pelo governo que visa abordar desafios educacionais em áreas marcadas por desvantagens socioeconómicas, com foco particular em 146 agrupamentos de escolas ou escolas isoladas. Estas regiões enfrentam condições adversas, como pobreza e exclusão social, o que se reflete em índices significativos de violência, indisciplina, abandono escolar e insucesso académico. Assim, no centro deste programa encontram-se objetivos cruciais voltados para a prevenção e redução do abandono escolar precoce e do absentismo, bem como a mitigação da indisciplina, com o objetivo de promover o sucesso educativo dos alunos, reconhecendo a necessidade de criar um ambiente promotor de aprendizagem significativa, independentemente das adversidades enfrentadas pelos estudantes no seu dia-a-dia (Ministério da Educação, 2012).

Neste sentido, as escolas TEIP procuraram adotar abordagens multidisciplinares, integrando ações que envolvem não apenas o âmbito educacional, mas também aspetos sociais, económicos e culturais. Estas medidas incluem a implementação de estratégias pedagógicas diferenciadas, o reforço de apoios psicossociais, a formação contínua de professores e a promoção de parcerias com instituições locais (Ministério da Educação, 2018).

Centrada também numa abordagem preventiva do programa, as escolas procuram intervir de forma antecipada em situações de risco, identificando fatores que possam contribuir para o abandono escolar ou o insucesso e desenvolvimento dos alunos. A atenção especial é direcionada para a criação de um ambiente escolar seguro, inclusivo e motivador, onde cada aluno tenha a oportunidade de desenvolver seu potencial ao máximo, contribuindo para um autorreconhecimento das suas capacidades e dos seus pontos fortes, assim como o apoio devido a matérias ou áreas de conhecimento científico, artístico ou emocional que possam ser entraves no percurso escolar (Ministério da Educação, 2019).

Assim, as escolas TEIP representam não apenas um conjunto de medidas reativas e específicas, mas também uma abordagem proativa e abrangente para a transformação das condições precárias, em territórios desfavorecidos, proporcionando a todos os alunos, oportunidades igualitárias e equalitárias, para o seu sucesso escolar e para o seu desenvolvimento a nível pessoal, social e emocional (Ministério da Educação, 2012).

Projeto – Cenário Digital

Descrição

Esta prática educativa foi desenvolvida ao longo de duas sessões de 50 minutos, na disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, com 8 turmas do 6.º ano do ensino básico, na escola Nun'Álvares, inserida num agrupamento TEIP (Territórios Educativos de Intervenção Prioritária) na freguesia de Arrentela, Concelho do Seixal. O projeto teve como foco principal a articulação entre as artes visuais e tecnologias, assim como a integração da disciplina de português e inglês.

Neste projeto, os alunos foram convidados a criar uma obra de arte em pequenos grupos, através da edição de imagem, com o objetivo de criar uma exposição digital conjunta entre turmas. Assim, cada grupo de alunos foi desafiado a escolher um tema que refletisse os seus interesses e preocupações, destacando a pergunta “se eu fosse um artista, o que gostaria de mudar no mundo?”. No desenvolvimento do projeto, esta viagem criativa iniciou-se com a escolha de um tema livre, seguido da seleção de uma imagem, sem direitos de autor, posteriormente editada de forma a tornar-se irreconhecível, culminando na criação de obra de arte, como uma breve descrição, consistindo no nome da mesma e na respetiva sinopse.

Após a recolha de todas as obras, incluindo a componente visual, sinopse e o respetivo nome, as mesmas foram expostas numa plataforma de acesso gratuito, intitulada *Artsteps*, tendo sido esta a opção para a apresentação e partilha da exposição digital.

Conceptualização

No âmbito da conceptualização da obra de arte no seu estado final, foi necessário percorrer um breve percurso de reflexão, de modo a pensarem enquanto artistas, tanto no campo da mensagem que procuraram passar, como na produção e apreciação estética do seu trabalho. Deste modo, foi utilizado um modelo de orientação do professor (ver Figura 1), através dos seguintes passos:

1. TEMA – Neste primeiro passo, os alunos focaram a sua atenção nas temáticas do mundo atual que acham mais importantes, com o objetivo de iniciar o seu processo criativo em torno das mesmas. Enquanto artistas, com a precessão que a sua mensagem iria ser transmitida e recebida por dezenas ou centenas de pessoas, os mesmos foram encaminhados rumo à seriedade e consistência, de modo a clarificar a importância do produto final e do seu impacto na comunidade.
2. IMAGEM – Num segundo passo, os alunos seguiram a lógica da sua decisão anterior, relativa à mensagem que queria transmitir, e procuraram encontrar uma imagem, sem direitos de autor, que fosse o resumo do que procuravam transmitir. Deste modo, através de um longo processo de pesquisa, os alunos utilizaram sites como Pexels, Stock Adobe, Pixabay, entre outros, de modo a encontrarem a imagem que fosse, na sua opinião, um bom ponto de partida.
3. EDIÇÃO – No terceiro passo, após a escolha da imagem, os alunos foram convidados a utilizar o site Photofilters (<https://www.photofilters.com/>) para iniciarem o processo de edição e produção artística. Neste site, os alunos procuraram editar a sua imagem inicial através de filtros, efeitos e distorções, de forma a criarem algo completamente distinto, pessoal e esteticamente apelativo à sua perceção subjetiva. Deste modo, o processo de edição procura promover a exploração de recursos, expandindo os

conceitos estéticos, articulando a criatividade e imaginação, assim como o espírito crítico e a capacidade de olhar para o mundo de uma perspectiva holística.

4. **DESCRIÇÃO** – Após a criação da obra de arte, chega o momento de nomeá-la com o nome original, com recurso a qualquer expressão utilizada em qualquer idioma, ou até mesmo criada pelos artistas. De seguida, os artistas são convidados a descrever a sua obra, através da língua portuguesa, numa breve sinopse, de forma a dar a conhecer ao público um pouco mais sobre a mesma, procurando sempre utilizar uma linguagem indireta, de forma a promover uma reflexão a que a observa.
5. **OBRA** – Por fim, com a criação de uma obra original, com nome e descrição, os alunos observam algo criado inteiramente por si, sendo o mesmo publicado numa exposição digital conjunta, com os demais colegas de escola.

Objetivos

O projeto, alinhado com os princípios do PASEO, abraça uma abordagem humanista, encorajando a procura pelo saber, a aprendizagem, a inclusão, a adaptabilidade e a ousadia. No seguimento, destaca-se pela preocupação evidente com a sustentabilidade e estabilidade, promovendo uma articulação expansiva que conecta as áreas de artes, línguas, desporto, matemática, ciências experimentais e sociais. Este enfoque amplia significativamente o campo de ação e interesse dos alunos diante do vasto panorama do conhecimento e do mundo.

Deste modo, os objetivos deste projeto foram:

- Proporcionar a criação artística, alinhada à tecnologia e à cidadania;
- Consciencializar a comunidade educativa para os assuntos que preocupam os alunos;
- Utilizar a arte como meio para sensibilizar e mudar o mundo;



Figura 1. Esferas do processo criativo. Fonte: o autor

- Promover o trabalho em grupo e o debate em torno de temáticas importantes no mundo atual (racismo, poluição, violência, guerra, etc.).

Metodologia

O processo criativo é uma jornada única e pessoal, repleta de emoções e descobertas, sendo, por consequência, um ciclo contínuo de inspiração, exploração e expressão, onde a mente criativa expande-se entre as fronteiras do possível e do impossível. Deste modo, cada criação, uma testemunha do processo, reflete não apenas o resultado final, mas toda uma narrativa, onde a imaginação se torna realidade (Santos, 2018).

Assim, no âmbito deste projeto, embora exista sempre uma orientação, é importante salientar que os mesmos obtiveram um caminho livre de regras, fomentado a sua subjetividade e espírito crítico. Em cada obra, os artistas tiveram a oportunidade de desvendar um novo universo, promovendo assim o autorreconhecimento das suas capacidades e a consciência das suas habilidades enquanto artistas, através do uso das tecnologias (Zavadil, da Silva e Tschimmel, 2016).

A metodologia adotada, centrada no processo criativo e na arte digital, procurou promover o sucesso educativo de maneira abrangente. Integrando componentes artísticas, tecnológicas e filosóficas no currículo, a prática proporciona um espaço vital para a partilha de interesses e o debate de preocupações entre os alunos e a comunidade educativa. Esse

ambiente fomenta não apenas o desenvolvimento acadêmico, mas também o crescimento pessoal, emocional e social dos participantes.

No cerne do processo de investigação, emerge a a/r/cografia, uma abordagem que se propõe a expandir os horizontes do conhecimento científico, através de uma investigação enraizada na prática artística vivida, procurando enquadrar a pesquisa criativa sob três prismas: arte (Art), pesquisa (Research) e comunicação (Communication), transcendendo os limites do ensino/aprendizagem e incorporando-a como parte intrínseca dos processos criativos na arte (Veiga, 2020). Assim, os processos criativos são entendidos como conjuntos de momentos geradores, envolvendo uma variedade de elementos dinâmicos, incluindo contextos históricos, socioculturais, políticos e econômicos, além dos média, técnicas, valores, narrativas, memórias e interações sociais, que fazem parte do contexto do indivíduo. O registo desses processos iterativos é uma forma de materializar e comunicar a criatividade, reconhecendo que o sistema criativo não é simplesmente a soma de seus elementos, mas sim uma rede em constante transformação (Rogado, 2014).

A a/r/cografia permite ainda movimento em direções diversas, facilitando novas evoluções e derivados a partir de uma linha inicial de investigação, tornando-se uma extensão de uma abordagem de generatividade, envolvendo artistas, público e professores, promovendo uma reflexão conjunta em torno do desenvolvimento do projeto. Os artistas desenvolvem as suas obras, incorporando a comunicação no próprio processo criativo, tornando-se uma metodologia especialmente adequada para a produção digital, onde diferentes estágios de uma obra podem coexistir não-destrutivamente (Veiga, 2021)

A a/r/cografia identifica sete fases no processo de investigação criativa: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção (ver Figura 2). Cada fase alimenta a seguinte, promovendo potencial autorreflexão do artista/investigador. A metodologia também reconhece a possibilidade de inspirações para novos projetos ou

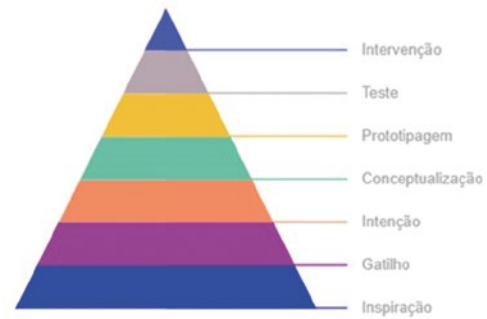


Figura 2. Pirâmide A/R/Cográfica (conceito do autor). Fonte: o autor

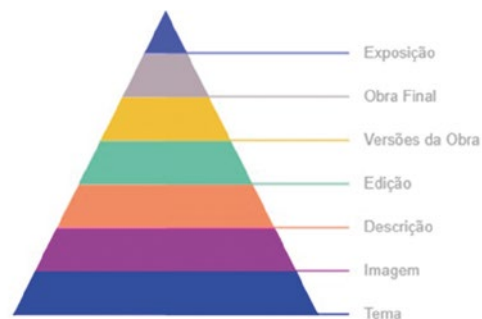


Figura 3. Pirâmide do processo criativo (conceito do autor). Fonte: o autor

resultados não-satisfatórios que podem ser descartados (Veiga, 2020). Neste caso específico torna-se possível articular cada fase metodológica com o planeamento do projeto, articulando as orientações em prol do desenvolvimento do mesmo (ver Figura 3).

Inspiração

Na fase inicial, os alunos são convidados a refletir sobre um tema de relevante impacto social, a partir da questão orientadora: “Se eu fosse um artista mundialmente reconhecido, o que gostaria de mudar no mundo?”. Através desta reflexão conjunta, emergem temas como a fome, a guerra, a violência doméstica e o racismo, servindo de ponto de partida para a construção conceptual da obra. A discussão colaborativa

promove a partilha de ideias e a construção de um pensamento crítico que sustenta o desenvolvimento subsequente do trabalho.

Gatilho

Com o tema definido, os alunos recorrem a fontes visuais isentas de direitos autorais, como o banco de imagens *Pexels*, para selecionar um elemento que traduza, de forma objetiva e clara, a essência do seu conceito. A escolha da imagem serve como catalisador visual para o desenvolvimento artístico, proporcionando uma base concreta para a exploração plástica e simbólica da obra.

Intenção

Nesta fase, procede-se à articulação entre a imagem selecionada e a mensagem subjacente ao tema. Os alunos elaboram uma descrição da sua obra, recorrendo a figuras de estilo como a hipérbole e a metáfora, de modo a comunicar a sua mensagem de forma não literal, incitando o observador à reflexão. A intencionalidade da obra emerge, assim, de uma construção simbólica que desafia a perceção do público e promove um entendimento subjetivo da mensagem transmitida.

Conceptualização

A conceptualização corresponde ao momento de experimentação digital, no qual os alunos exploram técnicas de edição de imagem, como a aplicação de filtros, efeitos e distorções, disponíveis no site *Photofilters*. Este processo, centrado numa lógica iterativa, permite múltiplas revisões até à obtenção de uma composição visual coerente com a intencionalidade definida. A manipulação dos elementos visuais confere maior expressividade à obra e reforça a sua capacidade comunicativa, de forma progressiva e de simples acesso.

Prototipagem

Nesta etapa, os alunos produzem e armazenam diferentes versões da sua obra, testando variações na edição para selecionar a versão final. A prototipagem valoriza assim a subjetividade e o processo de tomada de decisão, proporcionando uma abordagem reflexiva e criteriosa na definição do resultado final.

Teste

Antes da publicação da obra, procede-se à sua apresentação em contexto de grupo, permitindo a recolha de *feedback* dos pares e do próprio professor orientador. Esta interação possibilita a identificação de eventuais ajustes, garantindo que a mensagem visual e conceptual se mantém eficaz e impactante. O processo de teste fomenta o diálogo crítico e estimula a capacidade de revisão e melhoria da produção artística.

Intervenção

A última etapa corresponde à exposição digital da obra, disponibilizada para apreciação pública numa plataforma online *ArtsSteps*. Esta fase representa a materialização da intenção artística, permitindo que a mensagem concebida pelos alunos alcance um público alargado. O objetivo final consiste na sensibilização da comunidade para as problemáticas abordadas, promovendo a reflexão e a potencial transformação social através da arte.

Questionários

A utilização de questionários como ferramenta de avaliação e recolha de dados desempenha um papel fundamental na análise da eficácia dos processos educativos. Neste contexto foi solicitado aos alunos participantes que respondessem a um questionário individual.

Pergunta	Resultados	Pergunta	Resultados
O que mais gostaste na aula de hoje?	Experimental/Criar/Editar	O que aprendeste na aula de hoje?	Editar/Experimental/Modificar/Criar/Imaginar
Como avalias a tua participação em aula?	Participei muito (52,2%) Participei (37,4%) Participei pouco (10,4%) Não participei (0%)	Ficaste contente com o resultado?	Sim (76,5%) Não (2,6%) Mais ou menos (20,9%)
Que dificuldades sentiste durante a aula?	Nenhuma/Experimental/Editar/Criar/Imaginar	Consideras que descobriste um novo talento?	Sim (28,7%) Não (20%) Talvez (51,3%)
Na tua opinião, o que mudavas na aula?	Nada		

Tabela 1. Recolha de dados. Fonte: o autor

Neste sentido, o objetivo desta abordagem foi aferir a perceção dos alunos sobre os conteúdos abordados e avaliar a eficácia das estratégias implementadas. A aplicação dos questionários foi realizada digitalmente, através do *Google Forms*, no final da última sessão, permitindo recolher dados quantitativos e qualitativos estruturados, apresentados na Tabela 1.

Análise dos Dados

A análise das respostas evidenciou um interesse generalizado dos alunos nas atividades desenvolvidas, sendo as preferências centradas em práticas experimentais e criativas, tais como editar, modificar e imaginar. Os dados revelam um nível elevado de participação (89,6%), demonstrando que a abordagem utilizada foi bem recebida e promoveu um modelo educativo baseado na autonomia e na criação artística.

No que respeita às dificuldades encontradas, verificou-se um paradoxo entre as respostas, uma vez que os alunos mencionaram dificuldades na exploração individual e em grupo, enquanto simultaneamente demonstraram preferência por atividades que exigem este tipo de autonomia. Este aspeto sugere que a metodologia implementada fomentou

curiosidade e envolvimento, mas também desafiou os alunos a desenvolverem competências de exploração e sentido estético de forma mais independente.

No que concerne à satisfação com os resultados obtidos, os dados indicam que 76,5% dos alunos aprovaram a versão final da sua obra digital. Este resultado confirma que os processos criativos foram bem-sucedidos, permitindo aos alunos assumir um papel ativo na sua produção artística, desenvolvendo um espírito crítico e um sentido estético apurado.

Relativamente às sugestões para melhorias nas atividades implementadas, os dados não indicam propostas concretas de alteração, o que sugere que os conteúdos foram compreendidos e assimilados de forma satisfatória. Este dado reforça a ideia de que a estrutura das sessões e as atividades propostas corresponderam às expectativas e necessidades dos alunos.

Por último, no que se refere à perceção da descoberta de um novo talento no âmbito da criação digital, os alunos manifestaram alguma incerteza. A opção “Talvez” foi selecionada por 51,3% dos participantes, enquanto a opção “Sim” (28,7%) superou ligeiramente a resposta “Não” (20%). Estes resultados indicam que, embora os alunos tenham explorado novas formas de expressão artística, ainda persiste alguma dúvida quanto à sua capacidade de inovação e criatividade através da fusão entre arte e tecnologia.

Resultados

Através da implementação e do resultado final do projeto, foi possível verificar a satisfação dos alunos, assim como da restante comunidade educativa (professores, técnicos, auxiliares, pais e encarregados de educação), salientando o conteúdo final enquanto uma aprendizagem significativa e atualizada no campo das tecnologias e dos temas atuais da sociedade (ver <https://www.artsteps.com/curate/6387e6a1eb012fcd94e13b1c/1>).

Contando com a participação de aproximadamente 300 alunos, a mostra apresentou um total de 70 obras, cada uma nomeada e descrita pelos próprios alunos artistas que, embora uma divulgação modesta, alcançou impressionantes 300 visualizações em apenas um mês, evidenciando não apenas seu impacto, mas também o crescente interesse da comunidade no projeto. Assim, este sucesso verificou-se como um reflexo e partilha por parte de alunos, professores, auxiliares, encarregados de educação e até mesmo da própria autarquia, que se interessou rapidamente pelo projeto, salientando que a sua aplicação poderia ir muito mais além do ensino regular, passando pelo ensino articulado da música, entre outros.

O projeto destacou-se ainda como um momento unificador que transcende as barreiras entre as diversas áreas do conhecimento, consolidando-se como uma expressão coletiva das perspetivas e realidades dos alunos, enriquecendo assim suas experiências de vida e a do público que observou todo o conteúdo disponibilizado na exposição.

Por fim, destaca-se também que este projeto não só enriqueceu a experiência educativa, mas também rendeu ao agrupamento de escolas a distinção de dois prestigiosos prémios educativos: o Prémio Escola Amiga da Criança 2023 (ver Anexo 3) e o prémio RELEVO® Boas Práticas Educativas 2023. Estes reconhecimentos refletem o compromisso e a excelência que caracterizaram a execução deste projeto distinto, afirmando-se

enquanto algo acessível e de grande impacto na comunidade, possibilitando aos alunos uma visão alargada das suas capacidades e o seu devido reconhecimento.

Considerações finais

Ao concluir este projeto, verifica-se um impacto positivo junto dos alunos, possibilitando espaço para a criatividade e uma aprendizagem colaborativa através da arte e tecnologia.

Deste modo, esta resposta torna-se um testemunho claro da eficácia da abordagem educativa adotada, proporcionando uma aprendizagem significativa e contemporânea, especialmente no contexto das tecnologias e dos temas atuais da sociedade, possibilitando aos alunos um ponto de vista distinto sobre as suas capacidades.

Aqui, englobados num contexto TEIP, os alunos tiveram como resposta ao trabalho uma participação ativa, salientando que as artes e tecnologias podem e devem ser utilizadas e reforçadas nestes ambientes pedagógicos, garantindo espaço para que a escola ganhe sentido e significado, junto de realidades sem o devido acompanhamento e muitas vezes de puro abandono escolar.

Por outro lado, além do reconhecimento já obtido através dos prémios mencionados, o projeto deixa um vasto espaço de aplicação quanto às suas futuras possibilidades, sendo prioritário a sua expansão até outras realidades, permitindo assim, que um número ainda maior de alunos e professores beneficiem desta experiência e desta ferramenta promotora de arte, acessível a todos.

Neste seguimento, torna-se importante refletir e adquirir novos dados sobre este projeto, planeando no futuro a realização de entrevistas e inquéritos, tendo por base outras realidades, de forma a contribuir para uma perceção do impacto do projeto na escola e do meio dos alunos e professores. Esta abordagem mais holística permitirá não só uma avaliação interna, como um retorno valioso para

novos ajustes e melhorias do projeto, assim como novas variantes nos mais diversos contextos educativos espalhados pelo nosso país.

Por fim, destacamos que este é apenas o início de um projeto que procura aperfeiçoar-se no futuro, de forma a contribuir para o desenvolvimento do sistema de ensino em Portugal, através desta base sólida para futuras iniciativas que visam promover a educação moderna, significativa e criativa, em prol do conhecimento científico e dos alunos hoje, futuros cidadãos de um mundo em constante mudança e evolução.

Referências bibliográficas

- [1] Alencar, E. M. L. S. (2007). Criatividade no contexto educacional: Três décadas de pesquisa. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 23(Edição Especial), 45-49.
- [2] Allen, I. E., Seaman, J., Poulin, R., & Straut, T. T. (2019). A guide to the research on learning outcomes. *Online Learning*, 23(4), 20-27.
- [3] Boyd, D. (2010). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *Networked self: Identity, community, and culture on social network sites* (pp. 39-58). Routledge.
- [4] Castells, M. (2002). *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199255771.001.0001>
- [5] Chou, H. T. G., & Edge, N. (2012). “They Are Happier and Having Better Lives than I Am”: The Impact of Using Facebook on Perceptions of Others’ Lives. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(2), 117-121.
- [6] Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford University Press.
- [7] Hargittai, E. (2011). The digital reproduction of inequality. In D. B. Grusky & S. Széleányi (Eds.), *The inequality reader: Contemporary and foundational readings in race, class, and gender* (2nd ed., pp. 11-20). Routledge. DOI: [10.4324/9780429494468-69](https://doi.org/10.4324/9780429494468-69)
- [8] Lubart, T. (2007). O ambiente e sua influência sobre a criatividade. In M. C. M. Morais (Trad.), *Psicologia da criatividade* (pp. 78-91). Artmed.
- [9] Maia, P. (2021). *O impacto das tecnologias de informação e comunicação digitais nos serviços postais* [Dissertação de mestrado, ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório do ISCTE. <http://hdl.handle.net/10071/22914>
- [10] Martínez, A. (2002). A criatividade na escola: Três direções de trabalho. *Linhas Críticas*, 8, 189-206.
- [11] Ministério da Educação. (2012). Despacho Normativo N.º 20/2012. Diário da República, 2.ª série, N.º 233, Despacho Normativo n.º 20/2012, pp. 33138-33140. Acedido em https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EPIPSE/despacho_normativo_20_2012.pdf
- [12] Ministério da Educação (2018). Linhas Orientadoras para a Elaboração do Plano Plurianual de Melhoria (2018/19 – 2020/21). Acedido em https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EPIPSE/linhas_orientadoras_para_elaboracao_do_ppm_2018-2021.pdf
- [13] Ministério da Educação (2019). Indicadores Globais a Considerar na Definição das Metas Gerais TEIP (2019/2021). Acedido em https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EPIPSE/indicadores_globais.pdf
- [14] Miranda, L., Almeida, L. (2008). Estimular a criatividade: O programa de enriquecimento escolar “Odisseia”. In Morais, M. & Bahia, S. (Eds.), *Criatividade: Conceito, Necessidade e Intervenção*. (279-300). Psiquilíbrios.
- [15] Morais, M., & Azevedo, I. (2008). Criatividade em contexto escolar: Representações de professores do ensino básico e secundário. In M. Morais & S. Bahia (Orgs.), *Criatividade: Conceito, necessidade e intervenção* (pp. 157-196). Psiquilíbrios.
- [16] Oh, S. L., et al. (2018). The Global Telemedicine Market: Forecast 2018-2022. *Journal of Telemedicine and Telecare*, 24(7), 431-435.
- [17] Pereira, A. (2022). Os desafios do uso da tecnologia digital na educação em tempos de pandemia. *ETD – Educação Temática Digital*, 24(1), 187-205. <https://doi.org/10.20396/etd.v24i1.8665777>
- [18] Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaite, E. O., Lin, L. Y., Rosen, D., Colditz, J. B., Radovic, A., & Miller, E. (2017). Social Media Use and Perceived Social Isolation Among Young Adults in the U.S. *American journal of preventive medicine*, 53(1), 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2017.01.010>
- [19] Robison, K., Aronica, L. (2016). *Creative Schools*. Penguin Books.
- [20] Rogado, G. (2014). *O processo criativo em arte: um percurso vivido e uma síntese criadora* [Master’s Thesis]. Universidade Fernando Pessoa. Repositório Comum: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/5988/1/DM_GI%3%a1ucia%20Rogado.pdf
- [21] Santos, J. (2018) *Tornar-se artista: como se desenvolve o processo criativo?* [Master’s Thesis]. Repositório Universidade de Lisboa. https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/37661/3/ULFBA_TES_disserta%C3%A7%C3%A3o_joana_santos.pdf

- [22] Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy – and Completely Unprepared for Adulthood – and What That Means for the Rest of Us*. Atria Books.
- [23] Veiga, P. (2020) A/r/cografia – A Criatividade Investigada na Investigação Criativa. In Marques, D. & Gago, A. (Orgs.), *Investigação-Experimentação-Criação: em Arte-Ciência-Tecnologia*. Publicações Universidade Fernando Pessoa. pp. 51-74. ISBN: 978-989-643-163-1. <http://hdl.handle.net/10284/887510>
- [24] Veiga, P. (2021). Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital: Method and log: a proposal for the use of a/r/cography and digital diaries in new media art creation and practice-based research. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, (2), 16-24. <https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>
- [25] Wright, S. (2003), *Children meaning Making and the arts*. Australian Queensland University of Technology.
- [26] Zavadil, P., da Silva, R., Tschimmel, K. (2016). Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de design. *Design E Tecnologia*, 6(12), 1-20. <https://doi.org/10.23972/det2016iss12pp1-20>

Bio

Ricardo Mestre é doutorando em Média-Arte Digital, pela universidade do Algarve e Universidade Aberta, Mestre em Educação Musical pela NOVA FCSH e especialista pós-graduado em Estudos Avançados em Média-Arte Digital (Ualg/Aberta), Tecnologias de Informação e Comunicação (Instituto Piaget), Utilização Pedagógica das TIC (Politécnico de Leiria) e Educação Especial (Instituto Piaget).

Iniciou o seu percurso musical em 2012 como cantor e tem participado em vários projetos musicais em parceria com autarquias locais no âmbito educativo, cultural e social.

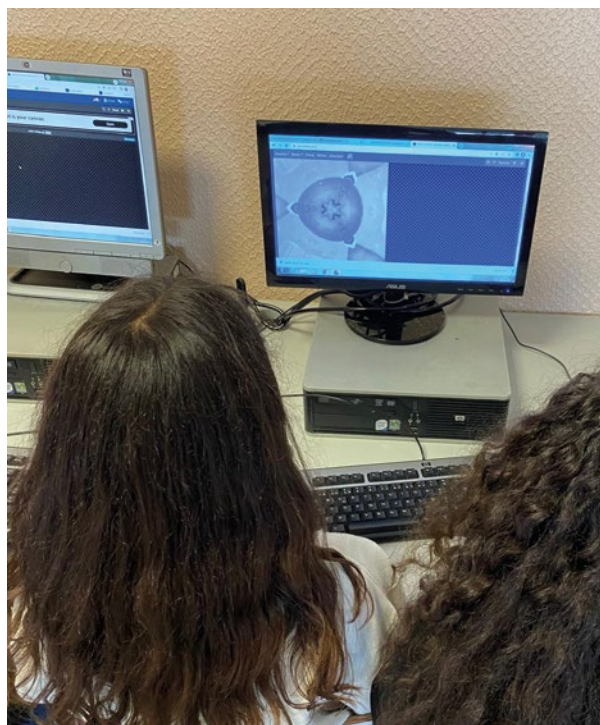
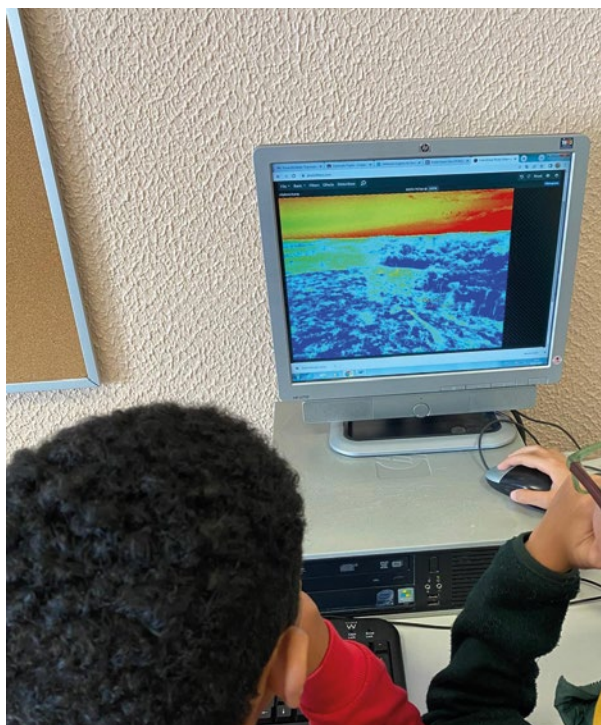
Estudou trompete e flauta transversal na banda da Sociedade Filarmónica União Seixalense, e canto na Academia Vocal Emotion com o professor Manuel Rebelo, piano jazz na Escola Luís-Villas Boas, com o professor Daniel Bernardes, e trompete jazz com o professor Cláudio da Silva, direção com o maestro Dr. Gonçalo Lourenço e com o maestro Armindo Pereira Luís, maestro da banda da Guarda Nacional Republicana, e composição com Fernando Ortega, compositor associado de Ennio Morricone.

Em 2019 assinou contrato com a Metrosonic Records e lançou o seu primeiro single original e o seu primeiro EP, em 2022, intitulado “Between Words and Sound”, fundindo o pop e o jazz numa atmosfera nostálgica de pura realidade e fantasia, com o apoio de várias rádios nacionais.

Atualmente é professor de Educação Musical e de Tecnologias de Informação e Comunicação no 1º, 2º e 3º ciclos do ensino básico público e privado, maestro, compositor, docente universitário (ISEC) e investigador no Centro de Investigação em Arte e Comunicação (CIAC) e no Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical (CESEM), orientando o seu trabalho para o estudo da média-arte digital e psicologia da música.

Anexos

Anexo 1. Registo fotográfico 1



Anexo 2. Registo fotográfico 2



Anexo 3. Certificado Escola Amiga da Criança



Artigo recebido em 2024-10-30

Artigo aceite em 2025-04-19

Artigo publicado em 2025-09-29

© 2025 Ricardo Mestre

Mestre, R. (2025). O método a/r/cográfico no desenvolvimento do processo criativo dos alunos do 6.º ano do ensino básico: A articulação entre a Educação Artística e as TIC na criação de uma exposição digital em Território Educativo de Intervenção Prioritária (TEIP). *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 5(2). <https://doi.org/10.34623/2184-8661.2025.v5i2.347>

© This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

