



METÁFORAS VISUAIS PARA TEMPOS DIGITAIS: A ILUSTRAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA CRÍTICA

Cristina Domínguez Iglesias¹ & Hugo Miranda Maciel²

Resumo

No contexto da sociedade digital, a hiperconectividade afeta o bem-estar, o desempenho académico e a cidadania. Este artigo reflete sobre uma prática pedagógica crítica, motivada pelo projeto Desconexão Digital no Ensino Superior (ESE-IPVC, 2023) e baseada na criação de metáforas visuais por meio da ilustração, que traduzem as consequências da hiperconectividade e suscitam reflexões sobre os temas da vigilância, consumismo, isolamento e alienação.

Ao desafiar os estudantes a representar visualmente os riscos e contradições do mundo digital, a prática confirmou o potencial da ilustração como ferramenta de consciência crítica e intervenção pedagógica. Os cartazes expostos em diversos espaços da escola permitiram o diálogo entre experiências individuais e desafios globais, e mostraram o alinhamento da prática pedagógica com os princípios da Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global (EDCG).

Conclui-se que as expressões artísticas, especialmente através da ilustração de metáforas visuais, podem promover a literacia digital, o pensamento crítico e a cidadania global em contextos educativos transformadores.

Palavras-chave: *Ilustração; Metáfora Visual; Hiperconectividade; Pedagogia; Cidadania Global; Pensamento Crítico.*

¹ Estudante de doutoramento em Ciências da Comunicação e Informação na FLUP; bibliotecária na ESE-IPVC. Email: cristinaiglesias@ese.ipv.pt.

² Professor adjunto convidado na ESE-IPVC. Email: hugomaciel@ese.ipv.pt.

I – Introdução

A sociedade contemporânea é caracterizada por uma crescente digitalização da vida quotidiana. A população mundial tem vindo a integrar, de forma progressiva, produtos tecnológicos controlados através de aplicações de telemóvel nas práticas quotidianas. Crianças e jovens passam uma parte muito significativa do seu tempo ligados a dispositivos tecnológicos, que permitem o acesso a todo o tipo de ferramentas e aplicações, seja para fins educativos, de comunicação ou entretenimento.

Dados recentes da Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (DGEEC, 2024) revelam, por exemplo, que os estudantes do ensino secundário apresentam, em média, mais de cinco horas diárias de exposição a ecrãs, números que aumentaram depois do período pandémico. No entanto, a hiperconectividade não está limitada ao plano informativo ou académico. A maioria desse tempo é consumido em redes sociais e em aplicações de mensagens instantâneas, o que levanta cada vez mais preocupação relativamente à saúde mental, ao desempenho académico e à qualidade das relações sociais, como consequência destes novos padrões de comportamento.

No âmbito do ensino superior, os estudos realizados confirmam igualmente o uso excessivo de tecnologias digitais, que se encontra associado a fenómenos de insucesso académico, ansiedade, depressão e “*burnout*” digital (Franco, 2022). Estes estudos incluem investigações recentes no ensino superior português e europeu que analisam a relação entre uso intensivo de dispositivos digitais, desempenho académico, “*burnout*” e saúde mental (Franco, 2022; Ramalho, 2022). A literatura aponta para padrões consistentes de exaustão digital, sobrecarga cognitiva e dificuldades de autorregulação, reforçando a pertinência de práticas educativas que promovam literacia digital crítica. Ao mesmo tempo, a literatura sobre comunicação digital põe em evidência o papel das plataformas “online” na criação de dependências comportamentais, na difusão de desinformação e na mercantilização dos dados pessoais (Zuboff, 2019). Os algoritmos e inteligência artificial usados por estas plataformas procuram captar a atenção, maximizar o tempo de exposição dos utilizadores e personalizar conteúdos de acordo com perfis gerados a partir dos dados individuais recolhidos. Estes processos reforçam comportamentos repetitivos e aumentam o potencial de dependência e manipulação de informação (Ramalho, 2022).

É importante salientar que, na maioria das plataformas online, o verdadeiro produto não é o conteúdo, mas sim os dados angariados do comportamento do próprio utilizador. Os seus gostos, preferências, escolhas e dados pessoais são permanentemente recolhidos e comercializados por empresas tecnológicas. É nesta informação que reside o verdadeiro foco de muitas plataformas, uma vez que estes dados alimentam os sistemas de recomendação e os modelos de publicidade direcionada. Este panorama coloca desafios ético-sociais significativos para o ensino superior, exigindo maior literacia digital e reflexão crítica sobre o papel da tecnologia não apenas na escola, mas na sociedade em geral. Estes elementos permitem compreender que os desafios não se limitam a um plano individual, mas exigem respostas educativas capazes de confrontar a problemática de como formar cidadãos e cidadãs capazes de compreender criticamente as contradições do mundo digital e agir de forma consciente, responsável e transformadora.

Este artigo procura responder a essa questão através da análise de uma prática pedagógica baseada na criação de metáforas visuais através da ilustração, desenvolvida em 2023 na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo (ESE-IPVC), no âmbito do projeto Desconexão Digital no Ensino Superior. A iniciativa resultou de uma parceria entre a Biblioteca Professor Luís Mourão e a unidade curricular de Ilustração da Licenciatura em Artes Plásticas e Tecnologias Artísticas, tendo como principal objetivo a sensibilização da comunidade académica para os impactos da hiperconectividade digital, salientando as consequências a nível psicológico (indivíduo) e a nível social (desinformação, economia, ecologia, etc.).

O artigo está estruturado em cinco secções: (1) um enquadramento teórico que articula os conceitos de metáfora visual, ilustração e pedagogia crítica com os desafios da era digital; (2) a descrição da prática pedagógica desenvolvida; (3) a análise dos resultados obtidos e do seu enquadramento na Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global (EDCG); (4) a discussão crítica; e por último (5) a apresentação de conclusões que destacam o papel da arte e das expressões artísticas como instrumentos de reflexão e de transformação social.

II - Enquadramento teórico

Sociedade digital, hiperconectividade e capitalismo de vigilância

Uma das marcas da sociedade contemporânea é a omnipresença das tecnologias digitais, cuja penetração no quotidiano humano ultrapassa a mera utilização instrumental e constitui uma dimensão estruturante das práticas sociais, políticas e culturais:

“Digital communication networks are the backbone of our socialized communication, and as such they become the fundamental infrastructure of our lives, of our economy, of our culture, of our politics, and of our power.” (Castells, 2009, p. 55, tradução minha)

“As redes digitais de comunicação são a espinha dorsal da nossa comunicação socializada e, como tal, tornam-se a infraestrutura fundamental das nossas vidas, da nossa economia, da nossa cultura, da nossa política e do nosso poder.”

O tempo de ecrã, especialmente entre jovens, é um indicador claro da hiperconectividade que não pode ser dissociado de efeitos cognitivos, psicológicos e sociais. O relatório da DGEEC (2024) confirma a correlação entre o uso intensivo de dispositivos digitais e o aumento de sintomas de ansiedade, dificuldades de concentração e maior exaustão.

A hiperconectividade deve ser enquadrada num contexto político e económico mais abrangente. Zuboff (2019) fala num “capitalismo de vigilância”, em que os dados comportamentais são vistos como uma mercadoria e onde surgem novas formas de poder assimétrico, baseadas em algoritmos de previsão e manipulação de comportamentos. Ao mesmo tempo, as redes sociais assumem-se cada vez mais como territórios privilegiados de desinformação e polarização, dificultando o exercício de uma cidadania responsável e crítica (Wardle & Derakhshan, 2017). Por outro lado, Byung-Chul Han (2022) considera que a sobrecarga informacional através do sistema “Infocracia”, não apenas dificulta a construção de pensamento crítico, mas

também fragiliza a liberdade individual, uma vez que o poder se exerce através da gestão algorítmica da atenção.

Este cenário coloca um desafio complexo ao sistema educativo: como formar pessoas capazes de compreender as consequências da digitalização sobre si próprios, sobre as relações humanas e sobre a sociedade em geral? Educar para a compreensão dos efeitos da tecnologia nas interações sociais, no debate democrático e na forma como as pessoas participam nas decisões coletivas e na vida pública é urgente e fundamental.

Metáfora visual e ilustração como práticas pedagógicas

A metáfora é um mecanismo fundamental do pensamento humano, permitindo a conceptualização criativa de fenómenos complexos. Ao nível da linguagem visual, constitui a base conceptual ideal para transformar ideias abstratas em representações imagéticas que facilitam tanto a compreensão como a reflexão crítica (Forceville, 2008). Portanto, mais do que um recurso estético (Forceville, 2018; Oliveira, 2019; Silva, 2016), estabelece uma relação cognitiva e pedagógica que permite interpretar, comparar e questionar a realidade. Ao desafiar o observador a “ler” uma imagem metafórica, é estimulada a participação ativa na construção de significados. Este aspeto é particularmente relevante em contextos educativos, onde a complexidade dos desafios atuais – das alterações climáticas à vigilância global – exige estratégias didáticas capazes de mobilizar não apenas a razão e o intelecto, mas também a sensibilidade e a imaginação. Pelo seu lado, a ilustração é uma forma de arte visual que consiste em criar imagens para complementar, explicar ou representar um texto, conceito ou ideia. Esta atua como uma ponte criativa entre a imaginação e a realidade, transmitindo informações, histórias ou emoções de forma visualmente atraente e acessível (Moura, 2010). E enquanto prática artística e comunicativa, ocupa um espaço singular entre o registo estético e o discurso social.

Historicamente, a ilustração tem sido usada tanto para reforçar narrativas dominantes como para questionar ordens estabelecidas — da caricatura política às campanhas de intervenção social (Oliveira, 2014; Pereira, 2017). Por outro lado, no campo educativo, a ilustração pode ser entendida como um meio privilegiado para facilitar a compreensão de conteúdos, promover o pensamento crítico e estimular a literacia visual. Assim, a ilustração constitui um valioso recurso de ensino-aprendizagem, pois não se limita ao produto final (a imagem criada), mas também abrange a atividade de criar essas imagens (o processo de criação).

A pedagogia crítica, formulada inicialmente por Paulo Freire (1970) e desenvolvida por Henry Giroux (2011), assenta no princípio de que a educação nunca é neutra: ou contribui para a reprodução de estruturas de dominação, ou atua como prática de liberdade. Desta forma, integrar a ilustração em processos pedagógicos significa reconhecer a sua capacidade de fomentar consciência social, sentido crítico e ação transformadora.

Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global (EDCG) e expressões artísticas

O objetivo da EDCG é formar cidadãos e cidadãs globais críticos, solidários e participativos, capazes de compreender as interdependências entre fenómenos locais e globais e de agir para a construção de sociedades mais justas e sustentáveis (Conselho da Europa, 2019; Unesco, 2021). As artes e expressões artísticas

desempenham um papel essencial ao desenvolver a criatividade, estimular a imaginação e promover a capacidade de diálogo e compreensão intercultural, fortalecendo o pensamento crítico e a cidadania global.

O uso da ilustração e da metáfora visual, como será analisado no presente artigo, pode ser compreendido como prática de EDCG. Ao abordar criticamente a hiperconectividade digital, os estudantes analisaram não apenas o impacto individual do uso de ecrãs e ligação permanente à internet, mas também refletiram sobre os mecanismos globais de vigilância, consumo e desigualdade que caracterizam a sociedade atual.

III - Metodologia e Contexto da Prática

Contexto institucional, origem e objetivos do projeto

O projeto “Desconexão Digital no Ensino Superior” foi pensado como resposta às preocupações manifestadas pela própria comunidade académica, relacionadas com o impacto da conectividade digital permanente na vida dos estudantes. A biblioteca, enquanto espaço de mediação cultural e científica, assumiu um papel de dinamização, promovendo, através de várias iniciativas, o diálogo entre informação, artes e práticas educativas transformadoras.

A exposição de cartazes nasceu da necessidade de sensibilizar a comunidade académica para a temática do projeto, recorrendo ao olhar artístico dos próprios estudantes da instituição. Para concretizar esta iniciativa, a Biblioteca Professor Luís Mourão, juntamente com o docente da unidade curricular de Ilustração, Hugo Maciel, propuseram aos alunos e alunas finalistas da Licenciatura em Artes Plásticas e Tecnologias Artísticas a criação de cartazes originais sobre um tópico relacionado com a Desconexão Digital. Estes trabalhos integrariam a exposição programada para o ano letivo de 2023-2024.

A exposição foi concebida para gerar impacto visual e emocional nos alunos e alunas da instituição através da imagem e da localização dos cartazes. Estes foram afixados em diversos locais estratégicos da instituição — entradas do edifício, corredores das salas de aula, cantinas, bar, biblioteca, auditório, entre outros — com o intuito de surpreender o público e, desse modo, estimular o surgimento de emoções através da imagem.

Entre os objetivos principais deste projeto destacam-se:

1. Sensibilizar a comunidade académica para os impactos da hiperconectividade digital ao nível psicológico, social, económico e ambiental;
2. Promover, através da ilustração, a reflexão crítica dos estudantes sobre a sua própria relação com as tecnologias digitais;
3. Introduzir a produção artística num espaço de intervenção pública, reconhecendo a arte como ferramenta fundamental para a construção de uma cidadania crítica e global;
4. Utilizar a metáfora visual como recurso pedagógico para traduzir em imagens as tensões e contradições do mundo digital.

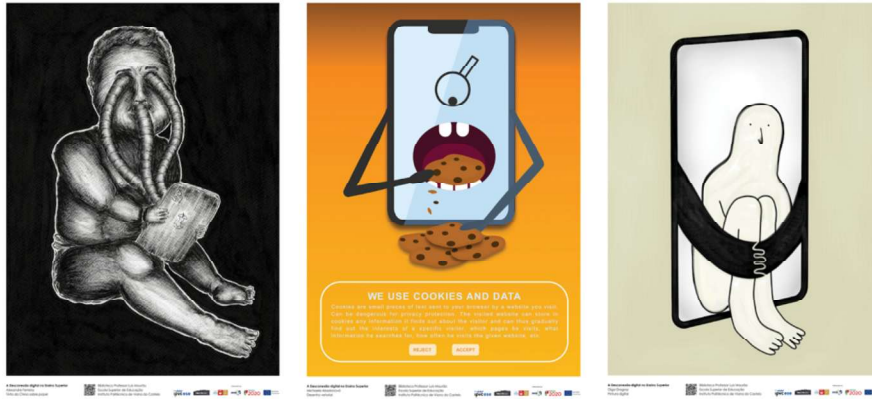


Figura 1 – Alexandre Ferreira, sem título, técnica mista sobre papel.

Figura 2 – Michaela Absolonova, sem título, desenho vetorial.

Figura 3 – Olga Dragosz, sem título, pintura digital.



Figura 4 – Íris Santos, sem título, pintura digital.

Figura 5 – Juliana Silva, sem título, desenho vetorial.

Figura 6 – Ana Alves, sem título, técnica mista.



Figura 7 – Filipa Saavedra, tinta e marcadores sobre papel.

Figura 8 – Anna Kanska, sem título, aguarela sobre papel.

Figura 9 – Mariana Ribeiro, sem título, técnica mista.

Participantes e dinâmica da atividade

A atividade envolveu estudantes do 3º ano da Licenciatura em Artes Plásticas e Tecnologias Artísticas. Apesar do foco principal ser a formação artística, o projeto foi desenhado de forma a envolver toda a comunidade escolar: corpo docente de diferentes áreas, estudantes de outros cursos, profissionais não docentes e possíveis visitantes. Assim, a iniciativa constituiu-se como um exercício interdisciplinar e coletivo, o que contribuiu para aumentar o alcance da prática pedagógica.

O projeto desenvolveu-se em quatro momentos principais:

1. Sessão introdutória – apresentação dos objetivos, e uma breve contextualização teórica sobre três eixos centrais, hiperconectividade, literacia digital e capitalismo de vigilância. Para orientar os estudantes, foram oferecidos textos de referência e sugestões de leituras de diversas áreas. Da filosofia, destacaram-se Byung-Chul Han e Gilles Lipovetsky, que ajudam a pensar os efeitos sociais da tecnologia; da economia, Shoshana Zuboff, com a sua análise crítica do capitalismo de vigilância; e, da literatura, vozes como George Orwell, Ray Bradbury e Aldous Huxley, que através da ficção, oferecem imagens impactantes para compreender os riscos e dilemas sociais do nosso presente;
2. Exploração conceptual e primeiras ideias – investigação e análise individual das problemáticas envolvidas, reflexão sobre experiências pessoais, identificação de palavras-chave, exploração de metáforas e primeiros desenhos;
3. Criação artística – desenvolvimento de cartazes ilustrativos, em que cada estudante construiu uma metáfora visual sobre os efeitos da hiperconexão, explorando a crítica social, cenários distópicos e imagens de resistência;
4. Exposição pública – seleção e instalação dos trabalhos em diferentes espaços da escola (corredores, escadarias, átrios, etc.), numa lógica de “street art” educativa, confrontando a comunidade com as imagens no seu percurso diário;
5. Exposição comemorativa dos 50 anos do 25 de abril: “Abril os olhos” - Esta exposição reuniu, num único espaço, os cartazes produzidos pelos estudantes. Para esta sessão foi convidada a Coordenadora Intermunicipal do Plano Nacional das Artes de Viana do Castelo, assim como alguns dos estudantes já graduados, autores das obras expostas, (que partilharam com a comunidade académica a experiência de criação dos cartazes e a urgência das questões neles representadas) e demais membros da comunidade académica. Nesta sessão foi possível perceber como a investigação prévia sobre os temas escolhidos, assim como o processo criativo da criação dos cartazes, gerou um impacto transformador na visão da comunidade estudantil sobre as consequências das tecnologias na vida diária, a nível individual e social.

Assim, a exposição constituiu-se como um verdadeiro espaço de diálogo, onde a dimensão artística serviu de ponto de partida para refletir sobre os riscos atuais à liberdade individual e coletiva, associados às tecnologias da informação devido à hiperconectividade, a vigilância digital e a manipulação algorítmica.

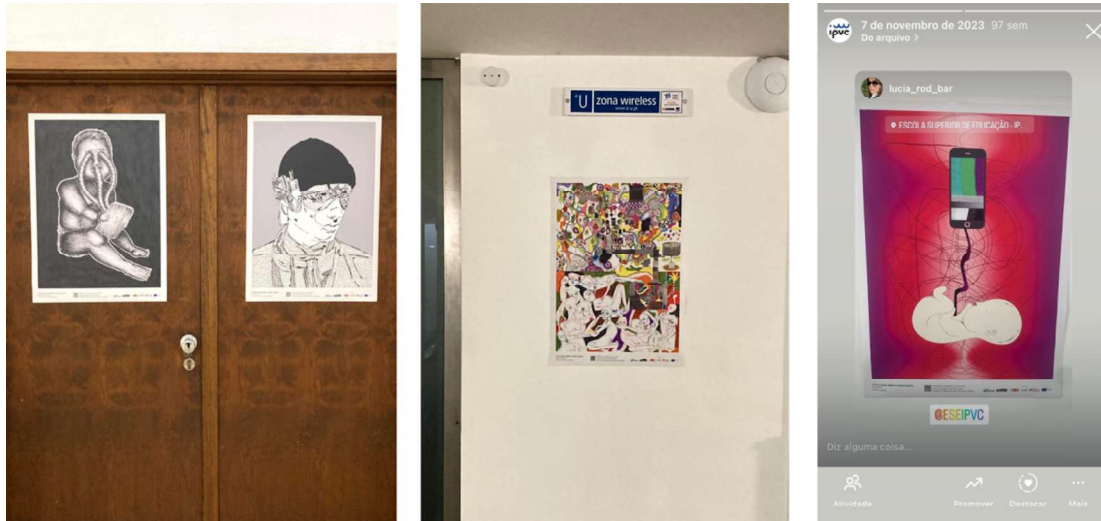


Figura 10 – Cartazes dos alunos Alexandre Ferreira e Ana Alves, expostos na porta da biblioteca da escola.

Figura 11 – Cartaz da aluna Filipa Saavedra, exposto numa parede de um corredor da escola.

Figura 12 – Cartaz da aluna Íris Santos, partilhado nas “stories” de uma professora da escola.



Figura 13 e 14 – Inauguração da exposição “Abril os olhos: Desconexão Digital no Ensino Superior”.

Embora a estrutura apresentada resuma de forma clara e organizada os momentos fundamentais do projeto, é importante destacar que esta sequência nem sempre correspondeu exatamente à dinâmica real desenvolvida em sala de aula. Vários estudantes encontraram dificuldades iniciais para chegar a soluções interessantes, o que tornou essencial o papel do professor na orientação e no fornecimento de “feedback” contínuo. Além disso, o processo foi marcado por uma ampla experimentação, uma vez que os estudantes testaram diferentes soluções e técnicas até alcançar os resultados finais. Também foi necessário voltar à investigação em diferentes fases do processo, uma vez que novas ideias foram surgindo, alimentando diálogos constantes durante a criação das ilustrações. Assim, embora o esquema apresentado retrate globalmente o percurso do projeto, trata-se de uma estrutura flexível, adaptada sempre que necessário para atender às reais necessidades e especificidades do trabalho em contexto de investigação artística.

Abordagem metodológica

Do ponto de vista da metodologia, a prática pode ser caracterizada como uma investigação baseada nas artes (*arts-based research*), uma vez que a produção estética foi simultaneamente objeto e método de reflexão pedagógica (Leavy, 2015). Esta abordagem valoriza a criação artística como forma legítima de conhecimento e complementa as metodologias qualitativas tradicionais, integrando a expressão estética e emocional e, dessa forma, aprofundando o processo de ensino-aprendizagem.

O processo combinou elementos de:

1. Investigação-ação – uma prática situada que envolve os participantes na análise crítica da sua realidade, articulando diagnóstico, experimentação e transformação (Kemmis & McTaggart, 2005);
2. Pedagogia crítica – uma orientação educativa que vê a arte como prática de liberdade, capaz de expor e questionar estruturas de dominação (Freire, 1970; Giroux, 2023, citado por Oliveira, 2025);
3. Investigação criativa/visual – uma metodologia que reconhece o desenho e a ilustração como processos reflexivos e cognitivos, facilitando a exploração e comunicação de conceitos complexos por meio de representações visuais (Pink, 2013);

A conjugação destas abordagens contribuiu para uma investigação mais crítica, expressiva e aprofundada na educação através das artes.

Recolha de dados e análise

Embora o foco do projeto tenha sido sobretudo pedagógico e artístico, a equipa responsável recolheu alguns dados qualitativos para análise:

1. Registos fotográficos das obras e da sua instalação;
2. Comentários informais dos estudantes e da comunidade académica durante a exposição;
3. Comentários dos estudantes incluídos na autoavaliação da unidade curricular de ilustração;
4. Inquérito de satisfação do projeto, no qual foi questionado o índice de satisfação da atividade: inauguração da exposição "Desconexão Digital do Ensino Superior: Valores de Abril". Neste inquérito, todos os estudantes indicaram que a atividade correspondeu às expectativas.

Estes elementos foram úteis para a avaliação global do projeto e para compreender o impacto pedagógico e artístico da prática, permitindo analisar as experiências, perceções e interações tanto dos estudantes como da comunidade académica envolvida.

IV - Resultados e Discussão

A análise dos trabalhos permite compreender como a metáfora visual foi utilizada para traduzir tensões da sociedade digital. Num dos cartazes, a figura de uma criança segura um dispositivo móvel enquanto o rosto é substituído por tentáculos que se estendem a partir do ecrã, numa imagem que sugere dependência precoce, perda de identidade e captura da atenção desde idades muito jovens.

Noutro cartaz, uma figura neutra está envolvida por uma faixa de cinto que a prende dentro da estrutura rígida de um telemóvel. A metáfora é direta: o dispositivo funciona como contenção, limite e aprisionamento. Durante a exposição, membros da comunidade académica comentaram esta imagem, referindo a sensação de “não conseguir largar o telemóvel” e reconhecendo a dependência comportamental associada às plataformas digitais.

Um terceiro cartaz recorre à caricatura de um porco estilizado, acompanhado de expressões como *“Eat, Sleep, Scroll, Repeat”* e *“Only one more video”*. A combinação entre humor e crítica social tornou a imagem particularmente impactante entre estudantes e docentes, por traduzir a repetição automática e quase mecânica dos gestos de consumo digital.

Por fim, um dos cartazes apresenta um fluxo denso de líquido vermelho a escorrer de um ecrã para uma superfície. À volta deste fluxo, surgem blocos com os logótipos das principais redes sociais, representados como peças rígidas e quase industriais, reforçando a ideia de homogeneização visual e comportamental. A metáfora torna-se evidente: os utilizadores são moldados, formatados e condicionados por um sistema que produz conteúdos contínuos, standardizados e viciantes. Esta imagem gerou debate sobre a sensação de ser “levado pela corrente” da informação e sobre o modo como os algoritmos condicionam não apenas o que vemos, mas também a forma como pensamos, reagimos e nos relacionamos com o mundo digital.

Em conjunto, estes exemplos demonstram como os cartazes funcionaram como dispositivos de reflexão crítica, capazes de transformar conceitos abstratos — vigilância, dependência, automatização, saturação — em imagens concretas que promoveram diálogo dentro da comunidade académica.

A análise da prática permitiu identificar resultados relevantes ao nível pedagógico e educativo:

1. Reflexão crítica individual: os estudantes confrontaram-se com os seus próprios padrões de uso dos dispositivos digitais, reconhecendo hábitos de dependência, desconforto em relação à exposição permanente e dificuldade em interromper a conectividade constante;
2. Produção artística com função social: as ilustrações traduziram, em imagens metafóricas, fenómenos como vigilância, dependência, isolamento, ansiedade, manipulação, controlo, desinformação e uniformização;
3. Visibilidade pública: a exposição dos cartazes em espaços de circulação da instituição criou momentos de confronto visual inesperado, desencadeando comentários e conversas entre diferentes membros da comunidade académica;

4. Ampliação da literacia digital: ao transformar conceitos abstratos em imagens concretas, os estudantes desenvolveram competências de análise crítica sobre os impactos da hiperconectividade no indivíduo e na sociedade.

Em síntese, a ilustração funcionou como mediadora entre a experiência pessoal e a problematização coletiva, permitindo a reflexão e produzindo aprendizagens tanto no plano artístico como no plano social.

Durante o processo criativo e nas sessões de apresentação e inauguração, emergiram várias reflexões que aprofundaram a compreensão crítica da problemática. Em sala de aula, os estudantes discutiram a dificuldade em reconhecer os seus próprios padrões de hiperconexão e ambivalência entre dependência tecnológica e necessidade de desconexão. Nas conversas informais que acompanharam a exposição, membros da comunidade académica referiram sentir-se identificados com as metáforas visuais, destacando temas como ansiedade, vigilância algorítmica e a pressão constante para permanecer “ligado”.

Alguns estudantes relataram, por exemplo, que o processo de investigação os levou a repensar o tempo despendido em redes sociais, enquanto outros partilharam preocupações com os mecanismos de personalização algorítmica e a sensação de perda de controlo sobre os seus dados pessoais. Estas reflexões demonstram que os cartazes funcionaram como dispositivos de diálogo, promovendo momentos de confronto crítico, partilha de experiências e tomada de consciência coletiva sobre os impactos da sociedade digital.

Nas autoavaliações da unidade curricular, vários estudantes referiram que o projeto lhes permitiu “pensar na tecnologia para além do uso imediato”, “tomar consciência dos mecanismos de manipulação presentes nas plataformas digitais” ou “perceber até que ponto a ligação constante condiciona a atenção, o humor e o tempo pessoal”. Esta devolução revela que o processo artístico não se limitou à criação de imagens, tendo promovido aprendizagens críticas significativas.

Por último, durante a inauguração da exposição “Abril os olhos” nos testemunhos dos artistas criadores dos cartazes encontramos uma notável preocupação pelas consequências da sobre-exposição digital no desenvolvimento de crianças e adolescentes. Surgiram referências às interações entre pais e filhos mediadas pela atenção desviada para os dispositivos móveis, à saúde mental dos jovens e às dinâmicas de *bullying* nas escolas, aspetos referidos nas intervenções de Íris Loba e Filipa Correia, não obstante, Filipa acrescentou uma preocupação adicional sobre a manipulação sob as liberdades individuais, tal e como indicou a aluna no seu discurso: “É um momento para relembrarmos a independência que possuímos, e para assegurarmos a nossa participação ativa na construção da narrativa da qual fazemos parte”.

Por outro lado, os artistas Ana Alves e Alexandre Ferreira partilharam um depoimento que demonstrou um trabalho aprofundado sobre a importância da desconexão digital, não apenas a como simples noção de afastamento, mas como uma oportunidade para reflexão e avaliação do nosso consumo digital. Tal e como indicado pelos autores do discurso:

“Num quotidiano em que o digital se tornou omnipresente, é pertinente que cada indivíduo avalie o impacto desta ligação constante. Ao colocarmos em pausa o fluxo permanente de estímulos, abrimos

espaço para a introspeção, para o pensamento livre e para uma relação mais saudável com o mundo que nos abraça. A subcarga de informação condiciona a nossa mente.”

Contributos para a Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global (EDCG)

No desenvolvimento do projeto, tornaram-se visíveis várias dimensões em sintonia com os princípios da EDCG (Conselho da Europa, 2019; UNESCO, 2021):

1. Pensamento crítico: os estudantes questionaram narrativas dominantes sobre a neutralidade e inevitabilidade das tecnologias digitais, confrontando-as com os seus impactos na vida académica e emocional;
2. Consciência de interdependências globais: as metáforas visuais permitiram ligar experiências individuais a fenómenos globais, como o capitalismo de vigilância (Zuboff, 2019), a crise ambiental da produção tecnológica e a desigualdade no acesso digital;
3. Autonomia e iniciativa: ao exporem publicamente os trabalhos, os estudantes assumiram um papel de autores de discurso crítico, influenciando o espaço simbólico da instituição e promovendo diálogo na comunidade académica;
4. Debate e transformação: a presença de imagens provocadoras, que fazem pensar no espaço académico, gerou diálogos que dificilmente podiam acontecer em contextos formais de sala de aula. Desta forma, as ilustrações produzidas pelos estudantes atuaram como motor de transformação social.

Discussão crítica

O projeto confirma o potencial das práticas artísticas — e em particular da ilustração — como ferramentas de pedagogia crítica. Através da metáfora visual, os estudantes foram capazes de traduzir em imagens a complexidade de alguns dos desafios digitais contemporâneos, algo que a linguagem verbal dificilmente consegue captar de forma tão imediata e eficaz.

Esta dimensão confirma o argumento de que as artes constituem não apenas meios de expressão, mas também formas de conhecimento e intervenção social (Eisner, 2003). No âmbito da EDCG, as práticas artísticas contribuem para formar pessoas capazes de reconhecer e analisar criticamente os contextos em que vivem e de agir no sentido da transformação.

Apesar dos impactos positivos, é importante assinalar algumas limitações. Por um lado, o carácter pontual da atividade reduz os seus efeitos a longo prazo. Para reforçar aprendizagens transformadoras e ampliar os resultados, seria importante integrar estas práticas de forma mais sistemática no currículo dos estudantes. Por outro lado, a avaliação do projeto e da sua repercussão foi baseada quase exclusivamente em observações qualitativas, revelando a necessidade de uma análise mais estruturada que permita a medição dos efeitos sobre atitudes e comportamentos.

Ainda assim, a experiência mostra que, mesmo num formato de microprojeto, iniciativas baseadas na criação e apresentação de imagens – especialmente as que estimulam a reflexão crítica e recorrem à metáfora visual para traduzir conceitos abstratos ou aspetos complexos da realidade – podem contribuir para uma educação transformadora e alinhada com os objetivos fundamentais da EDCG.

Os trabalhos produzidos pelos estudantes revelaram criatividade e sentido crítico. Após o diálogo em sala de aula e a pesquisa sobre os assuntos em causa, foram capazes de transformar informações e conhecimentos relacionados com a hiperconectividade e a sociedade digital em imagens poderosas, provocadoras e, por vezes, perturbadoras. A abordagem visual explorou temáticas variadas: distopias, vigilância global, ditadura algorítmica, conectividade ininterrupta e uniformização social. O resultado foi um corpo de imagens originais e acutilantes, que não apenas refletem um exercício artístico de qualidade, mas também revelam uma dimensão conceptual valiosa. As ilustrações confrontam o público, estimulam a reflexão crítica e suscitam debates intensos sobre as realidades contemporâneas. Além de valorizar o processo criativo dos estudantes, o projeto confirmou o potencial transformador da arte enquanto ferramenta educativa e social.

V - Conclusão

Através deste breve estudo foi possível demonstrar o potencial da ilustração e da metáfora visual como instrumentos pedagógicos críticos no contexto do ensino superior. Assumindo a abordagem da hiperconectividade digital mediante práticas artísticas, foi possível transformar um problema atual — o uso intensivo e geralmente acrítico das tecnologias digitais — numa oportunidade de aprendizagem, promovendo o pensamento crítico, a consciência social e os valores da cidadania.

Ao traduzir em imagens metafóricas os fenómenos da vigilância algorítmica, dependência digital e isolamento social, a ilustração não se limitou à dimensão estética, mas revelou-se uma ferramenta de intervenção pedagógica com efeitos transformadores. Através deste processo, os estudantes refletiram não só sobre a sua experiência individual, mas também sobre assuntos e problemáticas sociais de carácter global, confirmando o alinhamento do projeto com os princípios da Educação para o Desenvolvimento e Cidadania Global (EDCG).

As expressões artísticas podem desempenhar um papel fundamental na formação de pessoas críticas e participativas, ao criar condições para processos educativos que vão além da mera transmissão de conhecimentos e contribuem para a transformação social. Assim, a arte assume-se como prática de liberdade (Freire, 1970; Giroux, 2011), oferecendo oportunidades de reflexão e ação dentro da comunidade académica.

Por outro lado, a biblioteca Professor Luís Mourão revelou-se um mediador cultural capaz de articular cidadania e pensamento crítico, colocando a arte ao serviço da educação transformadora. O envolvimento dos estudantes, tanto na criação como na receção das obras, mostrou que as práticas culturais podem constituir-se como ferramentas de sensibilização para os desafios da nossa era e como incentivadores para a transformação social.

Reconhecem-se, no entanto, algumas limitações, designadamente o carácter pontual do projeto e o facto de a avaliação do seu impacto se ter baseado quase exclusivamente em observações de natureza qualitativa.

A integração sistemática de exercícios artísticos orientados para a promoção do pensamento crítico e da consciência social poderia ampliar os efeitos na aprendizagem. Além disso, a aplicação deste tipo de práticas em diferentes contextos educativos — incluindo o ensino básico e secundário — tal como foi refletido pela Coordenadora Intermunicipal do Plano Nacional das Artes na exposição “Abril os olhos”, permitiria alcançar maior impacto e relevância social. No que diz respeito à avaliação, seria importante recorrer a amostras mais representativas e a instrumentos de análise de resultados mais robustos.

Por último, a experiência analisada demonstra que a arte — e, em particular, a ilustração — pode constituir uma poderosa aliada da EDCG e da pedagogia crítica, contribuindo para a construção de comunidades educativas mais conscientes, criativas e transformadoras. No contexto contemporâneo, marcado pela presença incontrolável das tecnologias digitais, investir em práticas que articulem arte, pensamento crítico e cidadania global revela-se não apenas pertinente, mas também urgente.

Referências

- Carr, N. (2011). *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*. W. W. Norton.
- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press.
- Cheney-Lippold, J. (2017). *We Are Data: Algorithms And The Making Of Our Digital Selves*. New York University Press
- Conselho da Europa. (2019). *Education for democratic citizenship and human rights education: Guidelines for policy and practice*. Council of Europe Publishing.
- Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência. (2024). *Relatório saúde psicológica e bem-estar 2024*. <https://info.dgeec.medu.pt/saude-psicologica-e-bem-estar-2024/154/>.
- Eisner, E. W. (2003). The arts and the creation of mind. *Language Arts*, 80(5), 340–344. <http://www.jstor.org/stable/41483337>.
- Forceville, C. (2008). Metaphor in pictures and multimodal representations. In R. W. Gibbs (Ed.), *The Cambridge handbook of metaphor and thought* (pp. 462–482). Cambridge University Press.
- Franco, M. I. de M. (2022). *O efeito do burnout digital no envolvimento académico dos estudantes universitários* [Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa, Instituto Superior de Economia e Gestão]. Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10400.5/27425>.
- Freire, P. (1970). *Pedagogia do oprimido*. Paz e Terra.
- Oliveira, S. (2025). Giroux, H. (2023). *On critical pedagogy* (2.^a ed.). Bloomsbury, 265 p. *Revista Lusófona de Educação*, 65(65), 163–167. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle65.08>.
- Han, B.-C. (2022). *Infocracia. Relógio D'Água*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 559–603). SAGE.
- Leavy, P. (2015). *Method meets art: Arts-based research practice* (2nd ed.). Guilford Press.
- Meira, I., & Carvalho, B.P. (2020). *Gosto, logo existo: redes sociais, jornalismo e um estranho vírus chamado fake news*. Planeta Tangerina.
- Moura, M. (2010, 23 de março). *O que é uma ilustração?* *The Ressabiator*. <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>.
- Oliveira, M. (2014). *A arte contemporânea para uma pedagogia crítica*. APECV. <https://www.apecv.pt/a-arte-contemporanea-para-uma-pedagogia-critica/>.
- Oliveira, M. (2019). *A ilustração contemporânea para uma educação transformadora*. Dialnet. <http://hdl.handle.net/20.500.11796/2870>.
- Pereira, L. (2017). *O pensamento visual na relação entre educação e cultura visual* [Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa]. Repositório ULisboa. <http://hdl.handle.net/10451/36534>.
- Pink, S. (2013). *Doing visual ethnography* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ramalho, J. N. C. (2022). *Impacto das redes sociais na produtividade dos estudantes do ensino superior* [Dissertação de mestrado, ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório ISCTE-IUL. <http://hdl.handle.net/10071/27381>.
- Silva, R. (2016). *Narrativas visuais: Uma forma de comunicar* [Dissertação de mestrado, Universidade Católica Portuguesa]. Repositório UCP. <http://hdl.handle.net/10400.14/20886>.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe. <https://edoc.coe.int/en/media/7495-information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research-and-policy-making.html>.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.