



EU DIGITAL: TECNOLOGIAS E IDENTIDADE

Otávio Neves, *Escola Municipal George Chalmers, artirania@yahoo.com.br*

Acsa Brenna da Costa, *Escola Municipal George Chalmers, acsa.brenna@gmail.com*

Alejandro Porto de Jesus, *Escola Municipal George Chalmers, portodejesusalejandro@gmail.com*

Bruna Souza Fidelix, *Escola Municipal George Chalmers, brunafidelix58@gmail.com*

Laura Oliveira Rocha, *Escola Municipal George Chalmers, laurarochoaoliveira1@gmail.com*

Miguel Dutra Santos, *Escola Municipal George Chalmers, dutramiguel84@gmail.com*

Categoria: C

Palavras-chave: Tecnologias Digitais. Identidade. Educação. Audiovisual. Protagonismo Estudantil.

Resumo expandido

O projeto “Eu Digital: Tecnologias e Identidade” surgiu como um desdobramento natural do trabalho de arte “Eu, o Outro e o Mundo: arte como expressão da identidade e cultura”, desenvolvido na Escola Municipal George Chalmers, em Nova Lima/MG, com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Inicialmente, a proposta envolvia reflexões visuais sobre quem somos, como enxergamos o outro e como compreendemos o mundo. Os alunos criaram desenhos e pinturas que representavam essas dimensões e, a partir desse processo, emergiu a inquietação em compreender de que maneira o digital atravessa nossas experiências, identidades e formas de narrar a realidade. Vivemos hoje em um contexto em que redes sociais, telas e algoritmos influenciam intensamente como nos vemos, como representamos a nós mesmos e como somos vistos pelos outros. Surgiram, então, perguntas fundamentais: será que nos reconhecemos nas imagens que postamos? Como as tecnologias moldam nosso olhar e nossa identidade? O “eu digital” seria apenas um reflexo ou também um espaço de construção de sentido, memória e subjetividade?

A inspiração para o trabalho nasceu do desejo de problematizar essas questões no ambiente escolar, criando um espaço em que os estudantes pudessem





explorar linguagens artísticas e tecnológicas de forma crítica e criativa. A importância da pesquisa está em evidenciar que os jovens não são apenas consumidores passivos de conteúdos digitais, mas produtores capazes de comunicar sentimentos, ideias e histórias. O objetivo central foi investigar o impacto das tecnologias digitais na construção da identidade dos estudantes, valorizando a produção autoral em diferentes formatos: vídeos, fotografias, registros audiovisuais, materiais gráficos e montagens artísticas.

O percurso metodológico iniciou-se com rodas de conversa e debates sobre o que significa ser digital em nosso tempo. Os alunos compartilharam experiências de uso de aplicativos, redes sociais e celulares, discutindo como essas ferramentas influenciam a percepção de si mesmos e dos outros. Em seguida, partimos para uma investigação prática: cada estudante foi instigado a fotografar, filmar e editar pequenas narrativas visuais sobre o projeto e também sobre a trajetória de colegas. Essa etapa foi fundamental para estimular a escuta e a empatia, uma vez que registrar a história de outro estudante exigiu observar, compreender e valorizar suas singularidades. Além disso, utilizamos celulares, câmeras e softwares simples de edição para produzir imagens artísticas e produtos audiovisuais autorais. Os materiais foram organizados e publicados em um site, que se tornou um repositório digital da produção e espaço de divulgação escolar.

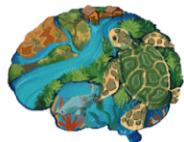
Durante a produção, desenvolvemos fotografias, vídeos, curtas e materiais gráficos que expressaram diferentes dimensões do “eu digital”. O destaque foi o curta-documentário “Eu, o Outro e o Mundo: arte como expressão da identidade e cultura”, realizado de forma colaborativa pelos estudantes, que registraram bastidores, processos criativos e reflexões individuais. O curta levou o 1º lugar na categoria – Júri Popular do 17º Festival Internacional de Cinema Escolar 2025 – MacacuCine, no estado do Rio de Janeiro, reconhecimento que evidenciou a potência coletiva e individual dos participantes. As fotografias, por sua vez, captaram não apenas as obras finais, mas também o processo de criação, revelando que a identidade se manifesta tanto no produto quanto no percurso.



Os resultados indicam que o digital não deve ser entendido apenas como suporte técnico, mas como linguagem viva, capaz de comunicar memórias, afetos e subjetividades. Cada vídeo e imagem carregaram fragmentos da identidade de quem produziu, permitindo que dúvidas, potências e sentimentos fossem compartilhados com a comunidade escolar e o público externo. Observamos que o “eu digital” não é somente uma postagem em rede social, mas também espaço de experimentação, resistência e revelação de quem somos. Muitos estudantes relataram surpresa ao perceberem que suas produções foram vistas com seriedade e valoradas como arte, sentindo-se reconhecidos e orgulhosos por mostrarem suas vozes em destaque. A recepção do público — colegas, professores e visitantes — confirmou que o criado tocou emocionalmente quem assistiu e que a escola pode ser espaço fértil para a valorização de talentos muitas vezes invisibilizados.

Nas discussões coletivas, emergiu ainda uma reflexão sobre o “eu digital” como território de pertencimento e identidade. Em muitos trabalhos, os estudantes abordaram questões étnico-raciais, desigualdades sociais e formas de resistência, demonstrando que a tecnologia, quando utilizada com intencionalidade, pode ampliar vozes e narrar experiências silenciadas. O projeto também estimulou o desenvolvimento de habilidades técnicas em fotografia, filmagem e edição, mas, sobretudo, fortaleceu a empatia e a colaboração entre os alunos, que precisaram trabalhar juntos e respeitar as histórias uns dos outros.

As conclusões apontam que os objetivos foram alcançados ao proporcionar aos estudantes a vivência de processos criativos mediados pela tecnologia, permitindo que refletissem criticamente sobre sua presença digital e sobre como querem ser vistos e ouvidos. O projeto revelou que, ao integrar arte e tecnologia com propósito pedagógico, é possível construir aprendizagens significativas, que unem expressão pessoal e consciência coletiva. Novas perguntas surgiram: de que forma podemos expandir ainda mais o uso crítico e criativo das tecnologias digitais na escola? Como tornar esse processo contínuo e acessível a mais estudantes? Tais indagações demonstram que o trabalho não se encerra em si



mesmo, mas abre caminhos para futuras investigações e práticas pedagógicas inovadoras.

Referências

- BARBOSA, Ana Mae. A Imagem no Ensino da Arte. Perspectiva, 2010.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Paz e Terra, 1996.
- SANTAELLA, Lúcia. Culturas e Artes do Pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. Paulus, 2003.
- NEVES, Otávio. Eu, o Outro e o Mundo: arte como expressão da identidade e cultura. Disponível em: https://youtu.be/fObTOUWzAE?si=uggw7y23IV_4K33q. Acesso em: 12 set. 2025.
- NEVES, Otávio. Eu Digital: Tecnologias e Identidade. Disponível em: <https://sites.google.com/view/eudigitaltecnologiaeidentidade/in%C3%ADcio>. Acesso em: 12 set. 2025.