Revista Eletrônica Interdisciplinar
Barra do Garças – MT, Brasil
ISSN 1984-431X
Ano: 2025 Volume: 17 Número: 2

RELATO DE EXPERIÊNCIA: PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA DIVULGAÇÃO CULTURAL E ORGANIZAÇÃO DE EVENTO DE RECITAÇÃO DE POESIAS COM O USO DO CANVA

Regiane Dutra Rompa Cardoso[1]

RESUMO:
Este relato aborda o protagonismo estudantil na divulgação cultural e na organização de um evento de recitação de poesias, utilizando o CANVA. Realizado no segundo semestre em uma escola pública de ensino médio, o projeto buscou engajar os estudantes na criação de peças gráficas e na coordenação de um evento cultural. Ao longo do processo, os alunos desenvolveram habilidades de design digital, planejamento e trabalho em equipe, além de explorar a diversidade cultural por meio da poesia. As reflexões destacam a importância do uso de tecnologias e práticas pedagógicas inovadoras para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

Palavras-chave: divulgação cultural, diversidade cultural, design digital.

ABSTRACT:
This report addresses student protagonism in cultural promotion and the organization of a poetry recital event using CANVA. Held in the second semester at a public high school, the project aimed to engage students in creating graphic designs and coordinating a cultural event. Throughout the process, students developed digital design, planning, and teamwork skills, while exploring cultural diversity through poetry. Reflections highlight the importance of using technology and innovative pedagogical practices to create a more dynamic and participatory learning environment.

Keywords: cultural promotion, cultural diversity, digital design.

1. INTRODUÇÃO

O protagonismo estudantil é uma abordagem educacional que coloca o aluno como agente ativo no seu processo de aprendizagem, promovendo a autonomia e o desenvolvimento de competências essenciais para a vida em sociedade. No contexto escolar, essa abordagem se torna ainda mais relevante quando aliada ao uso de tecnologias digitais, como o CANVA, que possibilitam a criação de conteúdos e a divulgação cultural de forma acessível e criativa.

As instituições educacionais enfrentam o desafio de formar as novas gerações de alunos, considerando as significativas transformações no acesso à informação e ao conhecimento proporcionadas pelas tecnologias digitais. É necessário explorar essas novas ferramentas e integrar esses recursos de forma a ampliar o protagonismo dos estudantes no processo educacional, bem como a variedade de

[1]Licenciatura em Matemática (UFMT); Pós-graduação: Matemática na Educação Infantil e Séries Iniciais. Instituição: ECIM Prof.ª Zélia dos Santos Diniz. Aragarças GO

ISSN 1984-431X

conteúdos essenciais para sua inserção criativa no contexto social e profissional (Couto *et al*., 2021).

Embora o acesso seja facilitado, podem surgir desafios para integrar a cultura educacional à cultura digital. É essencial uma formação contínua dos profissionais e uma transformação nos paradigmas educacionais para que a inserção de práticas pedagógicas com o uso de ferramentas digitais ocorra de forma natural no ambiente escolar, promovendo o ensino e a aprendizagem (Silva *et al*., 2024). Todo esse debate gerou impactos nas políticas educacionais brasileiras, resultando na inclusão da cultura digital na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017).

O termo "digital" é mencionado de forma geral nas competências 1 e 4, integrando os conhecimentos do universo digital como elementos da sociedade contemporânea e destacando a linguagem digital como uma das formas de expressão e comunicação para compartilhamento de informações e vivências (Brasil, 2017). Mais especificamente, a competência 5 atribui à escola – e, consequentemente, aos currículos e docentes – a responsabilidade de colaborar no desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas a utilização de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) (Coutinho; Girardello, 2021).

As tecnologias digitais proporcionam oportunidades democratizantes que atravessam todas as fases do ciclo de produção cultural. Elas possuem o potencial de reduzir custos e expandir a oferta cultural em áreas não atendidas pelos circuitos comerciais e que carecem de infraestruturas culturais (Oliveira, 2023).

A partir dessa abordagem, foi elaborado um projeto de extensão que envolveu a participação de estudantes do ensino médio em todas as etapas da organização de um evento de recitação de poesias. A ideia central foi utilizar a ferramenta CANVA para a criação de materiais de divulgação, permitindo aos alunos expressarem sua criatividade e habilidades de design gráfico, enquanto aprendiam sobre diferentes tradições poéticas.

Assim, essa pesquisa tem como objetivo promover o protagonismo estudantil e a valorização da diversidade cultural por meio do desenvolvimento de habilidades de design digital e organização de eventos culturais, incentivando a autonomia e o trabalho em equipe dos estudantes na criação e gestão de um evento de recitação de poesias.

2. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

O projeto foi realizado no segundo semestre, com duração de dois meses e carga horária de 30 horas. Participaram estudantes do ensino médio de uma escola pública, divididos em grupos, com a tarefa de pesquisar poemas de diferentes culturas, criar materiais de divulgação e organizar um evento de recitação.

ISSN 1984-431X

As atividades foram organizadas em etapas. Primeiramente, os alunos participaram de oficinas sobre o uso do CANVA, onde aprenderam noções básicas de design gráfico e criação de conteúdo digital. Em seguida, os grupos foram incentivados a pesquisar poemas representativos de diferentes culturas, que seriam divulgados por meio de cartazes e posts nas redes sociais da escola.

Após a criação dos materiais de divulgação, iniciou-se o planejamento do evento de recitação, que foi realizado no auditório da escola. Os alunos ficaram responsáveis por toda a logística do evento, incluindo a montagem do palco, o cronograma das apresentações e a recepção dos convidados. No dia do evento, os estudantes assumiram o protagonismo tanto na organização quanto na execução, recitando os poemas escolhidos e compartilhando com a comunidade escolar as produções culturais divulgadas ao longo do projeto.

3. REFLEXÕES

A experiência de protagonismo estudantil se mostrou extremamente enriquecedora. Os estudantes relataram um alto nível de engajamento, especialmente por terem a oportunidade de se expressar criativamente através do design e da recitação. A utilização do Canva como ferramenta facilitadora foi um ponto chave, pois os alunos puderam experimentar a produção de materiais de divulgação de maneira profissional e acessível.

O protagonismo dos alunos da educação básica na criação de conteúdo cultural com o uso de ferramentas digitais representa uma importante mudança na forma como os estudantes se envolvem com o processo educacional. Ao assumirem o papel de produtores de conteúdo, esses jovens não apenas aprofundam seus conhecimentos em temas culturais, mas também desenvolvem habilidades digitais que serão essenciais em suas vidas pessoais e profissionais. Ferramentas como o Canva e outras plataformas digitais possibilitam que os estudantes explorem e expressem sua criatividade de maneira acessível e visualmente impactante, incentivando uma aprendizagem ativa e engajadora. Essa prática reforça o vínculo entre teoria e prática, ao mesmo tempo que valoriza as múltiplas formas de expressão cultural que coexistem na sociedade.

Um dos maiores aprendizados foi a importância da colaboração e do trabalho em equipe. Ao longo do projeto, os alunos aprenderam a compartilhar responsabilidades e a gerenciar o tempo de forma eficiente, especialmente nas etapas de planejamento do evento. Também foi perceptível o impacto positivo do uso da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que o CANVA, além de ser uma ferramenta criativa, proporcionou uma experiência prática de interação com o mundo digital, que é parte integrante da vida contemporânea.

ISSN 1984-431X

Em termos de conteúdo, a diversidade dos poemas selecionados pelos alunos permitiu uma rica troca cultural e reflexões sobre temas como identidade, pertencimento e expressões artísticas de diferentes sociedades. Isso contribuiu para o enriquecimento cultural e o fortalecimento do sentido de comunidade dentro do ambiente escolar.

A incorporação das tecnologias digitais enfrenta desafios que demandam, antes de tudo, políticas públicas educacionais eficazes. Tais políticas devem contemplar a formação inicial e continuada dos docentes, garantir infraestrutura adequada, oferecer suporte técnico e pedagógico, além de incluir ações concretas e coletivamente construídas no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola (Silva *et al*., 2024).

No entanto, o exercício desse protagonismo exige uma estrutura de apoio pedagógico que promova a autonomia, mas que também ofereça orientações claras sobre o uso ético e responsável da tecnologia. O uso de ferramentas digitais para a criação de conteúdo cultural implica em uma série de aprendizagens adicionais, como a compreensão das dinâmicas das redes sociais, a responsabilidade na divulgação de informações e o respeito aos direitos autorais. Nesse contexto, os professores desempenham um papel fundamental, atuando como facilitadores e mediadores desse processo, estimulando uma reflexão crítica sobre os conteúdos e as práticas adotadas. Ao integrar essas experiências ao currículo, as escolas não apenas fortalecem as competências digitais e culturais dos alunos, mas também contribuem para formar cidadãos mais conscientes, críticos e preparados para os desafios contemporâneos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de protagonismo estudantil no projeto de divulgação cultural e organização do evento de recitação de poesias com o uso do CANVA trouxe resultados significativos para o desenvolvimento pessoal e acadêmico dos participantes. Os estudantes demonstraram que, quando incentivados a assumir o controle de suas atividades, são capazes de produzir resultados criativos e eficazes, além de adquirirem habilidades práticas que poderão ser úteis em suas trajetórias futuras.

O uso da tecnologia como ferramenta pedagógica não apenas facilitou o processo de criação e divulgação, mas também aumentou o interesse dos alunos pelo projeto, mostrando-se uma aliada fundamental na promoção de uma educação mais participativa e conectada com as demandas atuais. Projetos como esse reforçam a importância de metodologias ativas e do envolvimento do estudante como protagonista de sua própria aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. 2017. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/ . Acesso em 20 de Outubro de 2024.

ISSN 1984-431X

COUTINHO, L. M.; GIRARDELLO, G. A cultura digital no currículo: cenários atuais. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 19, n.1, p-57-81, jan./mar., 2021.

COUTO, A. *et al*. Diversidade em jogo: desafios da criação de um curso de humanidades em ambiente digital. 2021 Disponível em: https://www.academia.edu/46933136/Diversidade_em_jogo_desafios_da_cria%C3%A7%C3%A3o_de_um_curso_de_humanidades_em_ambiente_digital_Diversity_at_play_challenges_of_creating_a_humanities_course_in_a_digital_enviroment. Acesso em outubro de 2024.

OLIVEIRA, D.J. Reflexões sobre a promoção da diversidade cultural diante dos processos de digitação e plataformização do campo da cultura. **Extraprensa**, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 9-18, jan./jun., 2023.

SILVA, C.S.S. *et al*. Tecnologias digitais de informação e comunicação: uma porta para o protagonismo estudantil. **Ciências Humanas**, volume 28 – Edição 130, Jan 2024. Disponível em: https://revistaft.com.br/tecnologias-digitais-de-informacao-e-comunicacao-uma-porta-para-o-protagonismo-estudantil/ Acesso: outubro de 2024.