

O CANVA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: POSSIBILIDADES DE INTEGRAÇÃO PARA IMPLEMENTAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS

MARTINS, Wislanny Santos¹
CARVALHO, Edilekson Silva de²
FERRETE, Anne Alilma Silva Souza³

RESUMO

O presente estudo objetiva compreender as possibilidades de integração do *Canva* para implementação de metodologias ativas na prática pedagógica. Na abordagem metodológica foi utilizada a abordagem qualitativa, em que o instrumento da coleta de dados ocorreu por meio de um formulário *on-line*, via *Google Forms*, mediante realização da Oficina do *Canva*, oriunda do curso **Interfaces Educacionais: cenários virtuais de aprendizagem**, promovida pelo Núcleo de Pesquisa de Comunicação e Tecnologia (NUCA/UFS/CNPq). Os dados obtidos foram analisados pela perspectiva da análise de conteúdo de Bardin. Desse modo, foi observado que o *Canva* é um recurso que faz parte da prática dos participantes, assim como possibilita aprendizagens dinâmicas, interativas e colaborativas, conforme evidenciado pelos participantes da pesquisa. Os resultados obtidos repercutem que o *Canva* na prática pedagógica contribui para o desenvolvimento e implementação de metodologias ativas, evidenciando a importância da integração deste recurso.

Palavras-chave: *Canva*; metodologias ativas; prática docente

1 Mestranda em Educação, Programa de Pós-graduação em Educação (PPGED), Universidade Federal de Sergipe (UFS), *Campus* São Cristóvão, wislanny55@gmail.com

2 Mestrando em Geografia, Programa de Pós-graduação em Geografia (PPGEO), Universidade Federal de Sergipe (UFS), *Campus* São Cristóvão, Leksonfla10@gmail.com

3 Doutora em Educação, Professora permanente do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGED), Líder do Grupo NUCA/UFS/CNPq, Universidade Federal de Sergipe (UFS), *Campus* São Cristóvão, aferrete21@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to understand the possibilities of integrating Canva to implement active methodologies in pedagogical practice. The qualitative approach was used in the methodological approach, in which the data collection instrument was through an online form, via Google Forms, through the Canva Workshop, originating from the course **Educational Interfaces: virtual learning scenarios**, promoted by the Communication and Technology Research Center (NUCA/UFS/CNPq). The data obtained were analyzed from the perspective of Bardin's content analysis. Thus, it was observed that Canva is a resource that is part of the participants' practice, as well as enabling dynamic, interactive and collaborative learning, as evidenced by the research participants. The results obtained reflect that Canva in pedagogical practice contributes to the development and implementation of active methodologies, highlighting the importance of integrating this resource.

Keywords: Canva; active methodologies; teaching practice

1 INTRODUÇÃO

É um fato que estamos conectados em rede na maior parte do tempo, seja por meio de *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, até mesmo na televisão, dentre outras Tecnologias Móveis Digitais da Comunicação e Informação (TMDIC), demarcando um contexto de ubiquidade, ou seja, a “habilidade de se comunicar a qualquer hora e em qualquer lugar via aparelhos eletrônicos espalhados pelo meio ambiente” (Santaella, 2013, p. 15). Os avanços das TMDIC contribuem também em modificações de práticas sociais, corroborando novas formas de pensar, viver e agir diante dos estímulos que os *softwares* e aplicativos proporcionam.

Esta realidade não se dissocia do contexto educacional, mas demarca presença tanto nos comportamentos que são desencadeados como também nas possibilidades de uso dessas tecnologias, desde o planejamento até a promoção de ensino, tendo em vista que “as tecnologias podem ajudar a aprender a aprender, a trabalhar em equipe, a colaborar, a solucionar problemas, a pesquisar e a se comunicar de forma mais eficiente” (Moran, 2017, p.12). Desse modo, impacta no processo de ensino e aprendizagem ao dar “ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo, em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor” (Moran, 2018, p. 4).

A prática docente já não pode desconsiderar as influências que as tecnologias proporcionam, “marcadas pela participação, criação, invenção, abertura dos limites espaciais e temporais da sala de aula e dos espaços formais de educação” (Valente; Almeida; Geraldini, 2017, p. 459). A apropriação e integração com intencionalidade pedagógica são elementos fundamentais para um uso adequado das tecnologias móveis digitais, assim como a escolha de estratégias, atividades e recursos para o ensino. Atenta-se, então, que na ação educativa a compreensão do contexto ao realizar o uso da tecnologia, bem como as necessidades dos estudantes, os objetivos de aprendizagem, as escolhas conscientes de atividades e de estratégias de ensino para promoção de aprendizagens significativas, fazem parte da prática docente em que esta “se configura como prática pedagógica quando esta se insere na intencionalidade prevista para sua ação” (Franco, 2016, p. 541).

Em consonância, Camargo e Daros (2018, p. 28) pontuam que “o uso de aplicativos em contextos educacionais é capaz de proporcionar diferentes

formas de trabalho pedagógico de modo significativo.” Assim, potencializa as possibilidades do trabalho em sala de aula, cada vez mais personalizado, imersivo e baseada em evidências, convergindo em novos papéis, planejamentos, avaliações, ambientes e experiências de aprendizagem, no passo que o processo educativo possa promover criatividade, dinamicidade, colaboração, resolução de problemas.

À vista disso, o *Canva* é uma plataforma *on-line*, lançada em 2013, voltada para o desenvolvimento de recursos visuais e audiovisuais, de *design* gráfico, de forma descomplicada e intuitiva, ou seja, não precisa ser um profissional da área do *design* para o desenvolvimento de materiais digitais. O usuário, desse modo, encontra nesta plataforma *templates* prontos para edição dos materiais, em que se destinam a diversos formatos e finalidades, desde materiais para redes sociais e entretenimento até para ambientes corporativos e educacionais, seja em formatos de em imagem, vídeo ou documentos, por exemplo.

O acesso à plataforma pode ser realizado via acesso de site ou aplicativo, em versão gratuita, com acesso limitado de alguns recursos, e a versão paga, em que há a possibilidade de utilizar todos os recursos disponíveis, em que se estende nas opções: individual, para equipe, para empresas e voltado para a educação. Para uso educacional, a plataforma conta não somente com a alternativa de construção de materiais digitais didáticos, assim como a construção de trilhas de aprendizagem, bem como a integração com sistemas de gestão da aprendizagem (LMS).

Diante disso, o *Canva* é um recurso que auxilia na prática docente a produzir e diversificação dos conteúdos educacionais, que despertam a atenção e engajamento, contribuindo para que os discentes acessar e exercitar o mesmo conteúdo em formatos e meios diferentes para compreensão e aplicação dos conhecimentos, em que favorece o processo de aprendizagem. Desse modo, ao criar materiais no *Canva*, como: apresentações, jogos, quadro visuais, mapas mentais, infográficos, *storytelling*, vídeos educacionais, converge para tornar a aprendizagem mais significativa quando os discentes “acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las” (Moran, 2018, p. 6).

Mediante isso, essas tecnologias repercutem no ensino embasado em metodologias ativas, tendo em vista que “na era da informação, o conhecimento isolado não é mais suficiente; é preciso aprender a aplicá-lo, dando a

ele sentido e significado” (Ordoñez; Carmargo; Higashi, 2023, p. 11), ou seja, as tecnologias tanto potencializam a aprendizagem quanto favorecem a criação de ambientes de aprendizagem que dinamizam o ensino. Logo, as metodologias ativas convergem em práticas que estimulam o ensino com “a aplicação de práticas pedagógicas para envolver os alunos, engajá-los em atividades práticas, nas quais eles são protagonistas da sua aprendizagem” (Valente, Almeida e Geraldini, 2017, p. 463).

Por conseguinte, observa-se a relevância de entender e integrar recursos digitais para potencializar as metodologias ativas, tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico, alinhada com as transformações no contexto educacional, favorecendo o protagonismo do estudante e o processo de ensino e aprendizagem. Nesse caso, o *Canva*, por ser um recurso que sua versão gratuita já apresentar diversas possibilidades de uso e ter uma interface criativa, favorece para explorar estratégias pedagógicas inovadoras, assim, investigar as percepções dos docentes em relação ao uso e integração em práticas pedagógicas contribui para construção de aprendizagens significativas.

Em virtude disso, a pesquisa emerge do seguinte problema: como as percepções e conhecimento dos docentes acerca do *Canva* impacta na integração desse recurso digital da prática pedagógica para a aplicação das metodologias ativas. Entender como os docentes entendem e utilizam o *Canva* como recurso na prática pedagógica é fundamental para explorar oportunidades deste recurso pedagógico colocar o discente como foco principal do processo de ensino e aprendizagem, bem como a construção colaborativa entre eles. Nessa lógica, a pesquisa tem como objetivo compreender as possibilidades de uso do *Canva* para implementação de metodologias ativas na prática pedagógica.

Os dados apresentados foram resultados da Oficina *Canva*, do curso Interfaces Educacionais: cenários virtuais de aprendizagem, promovida no mês de novembro de 2024 pelo Núcleo de Pesquisa de Comunicação e Tecnologia (NUCA/UFS/CNPq), coletados por meio de um formulário *on-line*, que foram analisados pela análise de conteúdo na perspectiva de Bardin.

2 METODOLOGIA

A pesquisa de abordagem qualitativa, em razão que a partir da subjetividade e interpretação dos dados levantados “é um meio para explorar e para

entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano”, conforme Richardson (2017, p. 67), a partir do contexto converge para “entender, descrever e, às vezes, explicar fenômenos sociais de dentro de diversas maneiras diferentes” (Flick, 2009, p. 8).

Os dados gerados ocorreram a partir da realização da Oficina *Canva*, realizado via *Google Meet* no segundo semestre do ano de 2024, e está relacionado ao projeto guarda-chuva Interfaces Educacionais: cenários virtuais de aprendizagem (NUCA/UFS/CNPq), aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) de nº 48723721.6.0000.5546. A oficina em questão tinha como objetivo apresentar e dialogar com os recursos do *Canva* na prática pedagógica, assim como aplicar, junto com os participantes, alguns exemplos de uso, a fim de refletir a integração dessa tecnologia na prática pedagógica e as possibilidades de promover as metodologias ativas.

Após a oficina, foi realizado a aplicação de um questionário no formato *on-line*, pelo *Google Forms*, a fim que de os participantes colocasse suas reflexões a partir do que foi apresentado e dialogado na oficina. O questionário, instrumento da coleta de dados da pesquisa, conforme Gil (1999, p. 128), é composto por “questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”.

Dentre as perguntas que compôs o questionário, os participantes responderam a seguinte pergunta, visando compreender suas percepções acerca do *Canva* e como se relaciona com as metodologias ativas, que orientou a investigação desta pesquisa: “na sua experiência, o uso do *Canva* ajuda a implementar metodologias ativas de aprendizagem? Caso sim, como?”. No total, 18 participantes responderam o formulário, composto por estudantes de licenciaturas de graduação, estudantes de pós-graduação e docentes da educação básica do estado de Sergipe.

Para interpretação dos resultados da pesquisa aplicou-se a Análise de Conteúdo na perspectiva de Bardin (2016), que ocorreu em três momentos: a pré-análise com a organização e sistematização dos dados, a exploração do material com a codificação e enumeração das ideias a partir de regras estabelecidas, e o tratamento dos resultados alcançados por meio da interpretação do pesquisador, que corresponde os as descobertas obtidas.

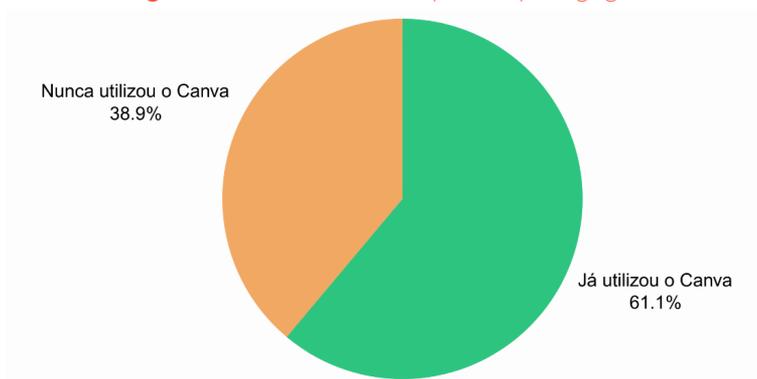
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A integração das tecnologias móveis digitais na prática docente provoca repensar em práticas pedagógicas que viabilizem estímulos de aprendizagem convergentes para este contexto, ou seja, a escolha intencional do professor ao selecionar estratégias de ensino, atividades, recursos, para gerar sentido no processo educativo, embasado na “necessidade do aluno, insiste em sua aprendizagem, acompanha seu interesse, faz questão de produzir o aprendizado, acredita que este será importante para o aluno” (Franco, 2016, p. 543). Logo, movimentar-se para ações que não se restrinjam a transmissão e a fixação de mesmos formatos de conteúdos, tendo em vista que a potencialização que as TMDIC, oportunizam no processo de ensino a criação de ambientes de aprendizagem relacionados a metodologias ativas, ou seja, em

criar situações de aprendizagem em que os aprendizes fazem coisas, colocam conhecimentos em ação, pensam e conceituam o que fazem, constroem conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, bem como desenvolvem estratégias cognitivas, capacidade crítica e reflexão sobre suas práticas, fornecem e recebem feedback, aprendem a interagir com colegas e professor e exploram atitudes e valores pessoais e sociais (Valente; Almeida; Geraldini, 2017, p. 463)

À vista desse cenário, o *Canva* no contexto educacional é um recurso que viabiliza o docente a criar materiais educacionais para diversos fins, seja para criar materiais de leitura e estudo, seja para a participação dos alunos em momentos de sala de aula, seja para acessar outras mídias do mesmo conteúdo para aprender em diferentes formatos e aplicações em diversos tipos de atividades, corroborando em variados estímulos e espaços de aprendizagem, *on-line* e *offline*, bem como novas disposições de ensinar em sala de aula. Diante dessas possibilidades, observou-se que os participantes da oficina já eram familiarizados com esta plataforma *on-line*, no qual é constatado que a maior parte já fez o uso na sua prática, conforme a figura 1.

Figura 1. Uso do Canva na prática pedagógica



Fonte: Dados da pesquisa a partir do Google Forms (2024).

Verifica-se, então, que se destaca na prática dos participantes a criação de apresentações visuais mais atrativas, no qual consegue implementar além de textos, imagens, áudios e vídeos. Esse uso possibilita o docente a aproximar o conteúdo teórico com situações do cotidiano, utilizar estratégias para tornar o assunto interativo, criar conexões e engajar os estudantes a partir de desafios reais. Isso é reforçado pela pontuação do participante 02, relata que o uso do Canva corrobora em “*dinamizar as apresentações*”, no qual o participante 15 obteve como resultado no seu uso em que “*o Canva fez com que os alunos participassem e interagissem mais na aula*”.

Mediante isso, Moran (2015, p. 18) defende que essa articulação é benéfica, tendo em vista que ao conciliar com as metodologias ativas são “pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas”. Desse modo, o Canva na prática pedagógica, de acordo com a participante 05, “*auxilia na criação de recursos personalizados, como planejamentos de aula visuais, mapas conceituais, e atividades interativas, além de permitir uma comunicação mais clara e envolvente com os alunos*”.

Com base na observação, organização e sistematização das informações, foi registrado os padrões das respostas, a partir dos termos mais repetidos no questionário *on-line*, que possibilitou a etapa de inferência com a categoria de análise, conforme Quadro 1.

Quadro 1 – Categorização das respostas a pergunta do formulário

Conteúdo norteador das falas	Categoria de análise
Canva possibilita o trabalho colaborativo	Canva como recurso colaborativo para implementação das metodologias ativas
Canva facilita atividades colaborativas e interativas	

Fonte: Dados da pesquisa a partir do Google Forms (2024).

A partir das respostas destacadas, observou-se que o *Canva* é um recurso, de acordo com 78% dos participantes, que auxilia na implementação de metodologias ativas, em razão que “*facilita o trabalho colaborativo, permitindo que vários alunos trabalhem em um mesmo projeto de forma simultânea*”, de acordo com o participante 5, convergindo numa aprendizagem dinâmica, interativa, imersiva e colaborativa, fomentando na aprendizagem que “se dá a partir de problemas e situações reais; os mesmos que os alunos vivenciarão depois na vida profissional, de forma antecipada, durante o curso” (Moran, 2015, p. 19). Isso influencia no desenvolvimento de habilidades como a comunicação, o trabalho em equipe, a criatividade, o pensamento crítico, autonomia; além de ressaltar o foco da aprendizagem, não somente no conteúdo em si, mas dinamizar os processos de aprendizagem, na escolha intencional de estratégias ativas ao utilizar este recurso.

Deste modo, o uso do *Canva* possibilita a criação de diversos conteúdos e formatos, pois “*simplifica o trabalho do design*”, conforme participante 8, nos quais também pode ser produzido pelos discentes em seus percursos de aprendizagem, conforme pontuado pelo participante 5, de forma *on-line* e colaborativa, em que o participante 10, evidencia que esta plataforma utilizada pedagogicamente oportuniza “*a autonomia de criação dos alunos*”. E ao ser utilizado na prática docente, tornam os conteúdos educacionais personalizados, adaptativos e acessíveis. Devido a isso, Moran (2018, p. 53-54) pontua que:

os bons materiais (interessantes e estimulantes, impressos e digitais) são fundamentais para o sucesso da aprendizagem. Precisam ser acompanhados de desafios, atividades, histórias, jogos que realmente mobilizem os alunos em cada etapa, que lhes permitam caminhar em grupo (colaborativamente) e sozinhos (aprendizagem personalizada) utilizando as tecnologias mais adequadas (e possíveis) em cada momento.

No contexto de implementação das metodologias ativas, o *Canva* pode favorecer de forma colaborativa no processo de aprendizagem do discente, e mediado pelo docente em sua prática pedagógica no processo de ensino, conforme pontua o participante 17, “o *canva* possibilita trabalhar virtualmente, possibilita o trabalho de forma colaborativa por meio de links compartilhado”, tendo em vista que cria “uma organicidade, que possibilite a todos os integrantes de um grupo aprender sobre todos os conteúdos de uma maneira articulada, repleta de sentidos e significados” (Silva; Sanada, 2018, p. 171). Em virtude disso, a ação docente envolve a escolha de estratégias adequadas, assim como materiais e recursos que estimulem a aprendizagem ativa do discente, em razão disso, o uso do *Canva* na prática pedagógica, segundo resposta do participante 11, tem o “potencial para ser utilizado de diversas formas, e em contextos de vida e profissionais”.

Nesse sentido, o *Canva* é um recurso que pode auxiliar aprendizagens, perpassam pela colaboração, pelo uso pedagógico na prática docente. Desta forma, o participante 18 destaca que as “atividades tornam-se mais dinâmicas e interativas”. Diante do contexto de conectividade e na prática pedagógica, o docente pode promover a implementação das metodologias ativas, seja para criar conteúdos digitais, promover chuva de ideias colaborativas, dinamizar as aulas com jogos e recursos que despertem a atenção de recursos visuais, a partir do *Canva*.

Devido a isso, Bacich (2018, p. 130) ressalta o uso integrado das tecnologias deve ser realizado “em situações reais de aprendizagem, atuando de forma colaborativa e vivenciando situações”, das quais as tecnologias gerem criticidade e engajamento para que ocorra uma aprendizagem significativa e transformadora. Sendo assim, o *Canva* demonstrou-se ser um potencial na prática pedagógica, em razão de contribuir em estratégias que promovem interatividade, engajamento e colaboração na aplicação de metodologias ativas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias móveis digitais demarcam presença nos mais diversos contextos, incluindo a educação. Nesse sentido, o docente precisa compreender esses espaços e impactos ocupados pelas transformações ocasionadas pelas tecnologias. Diante do exposto, faz-se necessário promover a integração de tecnologias digitais de forma intencional aliada as estratégias de ensino que

coloquem o estudante como ator principal da aprendizagem, na implementação de metodologias ativas, objetivando compreender novos espaços, formatos e ambientes de aprendizagem.

Verifica-se, que o *Canva* é um recurso digital que possibilita experiências de aprendizagem, tanto na construção de conteúdos educativos estimulantes, visualmente atrativos, personalizados e adaptativos com as necessidades de aprendizagem, quanto como possibilita o desenvolvimento de atividades que incentiva a colaboração e interação entre os discentes. Nesse aspecto, observa-se que o uso desta plataforma converge com práticas que colocam o estudante como protagonista de sua aprendizagem ao suscitar atividades que vão além da transmissão de ensino.

Os resultados orientam que o *Canva* integrado na prática pedagógica contribui para aprendizagens mais significativas ao implementar as metodologias ativas, tendo em vista que podem dinamizar o processo de ensino, conforme evidenciado durante a realização desta pesquisa, deste atividades visualmente atraentes e adaptadas até mesmo estratégias de ensino que promovem a colaboração e interação nos materiais construídos neste recurso.

REFERÊNCIAS

BACICH, L. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo, SP: Edições 70, 2016.

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora**: estratégias **educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

FLICK, Uwe. **Qualidade na Pesquisa Qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FRANCO, M. A. do R. S, 2016. Prática pedagógica e docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, 97(247), p. 534-551. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/m6qBLvmHnCdR7RQjJVSPzTq/?lang=pt>

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. Paulo: Paulus, 2013.

RICHARDSON, R. J.. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 4. Ed. rev., atual. Ed ampli. São Paulo: Atlas, 2017.

ORDOÑEZ, A. M.; CAMARGO, F.; HIGASHI, P. **Planejamento e gestão da aprendizagem por competências: além do conteúdo na educação superior**. Porto Alegre: Penso, 2023.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e educação**. – São

SILVA, I. D. da; SANADA, E. dos R. Procedimentos metodológicos nas salas de aula do curso de pedagogia: experiências de ensino híbrido. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B.; GERALDINI, A. F. S., 2017. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, v. 17, n. 52, p. 455-478 p. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/9900>