

O CANVA COMO RECURSO DIGITAL PARA PROMOÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA PRÁTICA DOCENTE

MARTINS, Wislanny Santos ¹
CARVALHO, Edilekson Silva de ²
FERRETE, Anne Alilma Silva Souza ³

RESUMO: Este trabalho objetiva compreender as possibilidades de uso do *Canva* para implementação de metodologias ativas na prática pedagógica. Para o percurso metodológico da pesquisa, foi utilizado a abordagem qualitativa, com aplicação do questionário no formato de formulário *on-line* como instrumento de coleta de dados, a partir 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), e analisado pela perspectiva da análise de conteúdo de Bardin. Desse modo, observamos que o *Canva* é um recurso que faz parte da prática dos participantes, assim como possibilita aprendizagens dinâmicas, interativas e colaborativas, conforme evidenciado pelos mesmos. Os resultados apontam que o uso deste recurso na prática pedagógica contribui para o desenvolvimento e implementação de metodologias ativas, evidenciando a importância da integração deste recurso para promoção de aprendizagens significativas.

PALAVRAS-CHAVE: Canva, metodologias ativas, prática docente.

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 de informação e comunicação (TMDIC). 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. Na educação, 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).

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

Atenta-se, então, que na ação educativa a compreensão do contexto ao realizar o uso da tecnologia, assim 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, e esta “se configura como prática pedagógica quando a mesma se insere na intencionalidade prevista para sua ação” (Franco, 2016, p. 541).

À vista disso, quando utilizado com finalidade pedagógica, as TMDIC podem potencializar os processos de ensino e aprendizagem. Em consonância, 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 e com *templates* editáveis, ou seja, não precisa ser um profissional da área do *design* para o desenvolvimento de materiais digitais, desde para redes sociais e entretenimento até para ambientes corporativos e educacionais, em diversos formatos.

Diante disso, o *Canva* é um recurso que auxilia na prática docente tanto para produção quanto diversificação dos conteúdos educacionais, conseqüentemente, despertando atenção e engajamento dos discentes. Além disso, contribui para que os estudantes possam acessar e exercitar o mesmo conteúdo em formatos e meios diferentes, favorecendo o processo de aprendizagem. Desse modo, ao criar materiais no *Canva*, como apresentações, jogos, quadro visuais, mapas mentais, infográficos, *storytelling*, vídeos educacionais, poderá convergir para tornar a aprendizagem mais significativa ao permitir que os discentes percebam sentido nas atividades propostas, gerando motivação e maior participação na construção do conhecimento.

Nesse cenário, observa-se a relevância de entender e integrar recursos digitais para potencializar as metodologias ativas, tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico, favorecendo o protagonismo do estudante e alinhada com as transformações no contexto educacional. Devido a isso, o *Canva* é um recurso que oferece possibilidades criativas e inovadora para prática pedagógica, em virtude disso, suscita o seguinte problema: quais são as percepções dos participantes acerca do uso do *Canva* na prática pedagógica para a aplicação de metodologias ativas. Assim, 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*, em que foram analisados pela análise de conteúdo na perspectiva de Bardin (2016).

2 METODOLOGIA

A pesquisa tem 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). Os dados gerados ocorreram a partir da realização da Oficina *Canva*, 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.

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. 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 e de pós-graduação, além de docentes da educação básica.

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 dos pesquisadores, que corresponde as descobertas obtidas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A integração das tecnologias móveis digitais na prática docente provoca repensar sobre as práticas pedagógicas que viabilizem estímulos de aprendizagem convergentes para este contexto, ou seja, a escolha intencional do professor diante do seu planejamento selecionar estratégias de ensino, atividades, recursos, para gerar sentido no processo educativo. À vista desse cenário, o *Canva*, no contexto educacional, é um recurso que potencializa e viabiliza ao docente criar materiais educacionais para diversos fins, com diferentes formatos e aplicações em diversos tipos de atividades, corroborando em variados estímulos e espaços de aprendizagem, *on-line* e *off-line*, bem como novas disposições de ensinar em sala de aula.

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
<i>Canva</i> possibilita o trabalho colaborativo	<i>Canva</i> como recurso colaborativo para implementação das metodologias ativas
<i>Canva</i> 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, a 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 podem ser produzidos 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.

Assim, no contexto de implementação das metodologias ativas, o *Canva* pode favorecer de forma colaborativa o processo de aprendizagem do discente, mediado pelo docente em sua prática pedagógica, 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.

Nesse sentido, o *Canva* é um recurso que pode auxiliar aprendizagens, perpassa pela colaboração e 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 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 com o *Canva*.

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, diante do exposto, 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.

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, v. 17, n. 52, p. 455-478 p, 2017. Disponível em:
<https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/9900>