



CANVA ENQUANTO ESTRATÉGIA PARA ILUSTRAÇÃO DE UM LIVRO INFANTIL

Maria Ariadny Moreira Feitosa¹

RESUMO

Diante das limitações em acessar um ilustrador de livro infantil, buscou no Canva a possibilidade de dar vida a história criada por uma menina de oito anos, estudante do ensino fundamental menor. Com isso, ficou notório à equipe escolar entender que pode-se tornar público os talentos dos estudantes. O Canva apresenta fácil manuseio que até mesmo crianças podem utilizar enquanto ferramenta de ensino e aprendizagem. Como apresentado no próprio site do programa, lançado em 2013, o Canva é uma ferramenta online que tem a missão de garantir que qualquer pessoa no mundo possa criar qualquer design para publicar em qualquer lugar. A tecnologia, para ser bem empregada, depende fundamentalmente da concepção pedagógica de cada docente. Resultados apontaram que essa ferramenta digital é um meio facilitador no processo de construção do conhecimento, além de enriquecer e alavancar o processo de ensino e aprendizagem proporcionando significativo desempenho, liberdade, autonomia e equidade dos estudantes.

Palavras-chave: Canva, Ensino, Tecnologia, Leitura, Escrita.

INTRODUÇÃO

A pandemia do coronavírus provocou mudanças em toda sociedade e a educação não ficou de fora. Com a imposição de decretos de isolamento social, as escolas tiveram que fechar as suas portas, mantendo assim os alunos distantes das tradicionais salas de aulas. Com isso o Canva se tornou uma solução a muitos professores para chegar aos alunos de forma eficiente e eficaz.

¹ Mestra em Educação pela UNISC. Possui graduação em Licenciatura em Ciências Agrárias pela Universidade Federal da Paraíba e graduação em Pedagogia Licenciatura Plena pela Universidade Estadual Vale do Acaraú. Especialista em Educação no Campo pelo IFRN; Especialista em Gestão Pública Municipal na modalidade a distância pela UFPB; Especialista em Educação, Desenvolvimento e Políticas Educativas pela FIP; Especialista em Geografia e Território: Planejamento Urbano, Rural e Ambiental pela UEPB; Especialista em Educação e Sustentabilidade Ambiental pela UFRN. ariadnymoreiraf@gmail.com

Algumas Secretarias de Educação, como a do Estado do Rio Grande do Norte, percebeu a importância e necessidade de tornar o professor conhecedor de ferramentas como o Canva e promoveu cursos, oficinas para capacitar docentes na utilização de ferramentas tecnológicas para uso em suas salas de aula virtuais.

O Pós pandemia nas escolas, trouxe mais uso de ferramentas tecnológicas de fácil acesso a toda equipe escolar. Criado em 2013, atualmente o Canva está em 190 Países disponível em 100 idiomas como afirma o próprio site. Não há dúvidas que este foi muito utilizado por diferentes escolas durante e pós pandemia.

Feitosa, (2022) afirma que Instituições de Ensino, professores e alunos tiveram que entrar rapidamente em um processo de adaptação e buscar meios viáveis para dar continuidade ao processo de aprendizagem. A alternativa foi “abraçar” o ensino a distância, a tecnologia teve um papel fundamental nesse processo de mudança através das aulas e atividades remotas no ambiente virtual.

O avanço das tecnologias digitais tem influenciado o surgimento de uma demanda na qual o processo de ensino e aprendizagem está no centro das discussões, pois vem sendo afetado pelas novas formas de comunicação e disseminação das informações. Para esta afirmativa, Kenski (2011), corrobora para a definição do conceito de tecnologias e seus efeitos na evolução da humanidade:

A evolução social do homem confunde-se com as tecnologias desenvolvidas e empregadas em cada época. Hoje as tecnologias invadem as nossas vidas, ampliam a nossa memória, garantindo novas possibilidades surgindo assim, uma nova sociedade tecnológica, alterando as qualificações profissionais e a maneira como as pessoas vivem, trabalham, informam-se e se comunicam com outras pessoas e com todo o mundo. (KENSKI, 2011, p. 22).

Neste sentido, o ato de ensinar e aprender sofre alterações, influenciadas pelos modos de comunicação mediados pelo avanço tecnológico, de maneira que, para Moran (2000), as formas tradicionais de ensino que privilegiam a transmissão de conhecimento não se justificam mais, uma vez que nos desmotivamos muito facilmente tendo em vista os estímulos constantes que recebemos, em função das novas tecnologias.

METODOLOGIA

Ao perceber que uma criança de oito anos demonstra prazer no ato de ler e quis escrever um conto criado por ela e digitado no word em três laudas com o desejo de ser um livro, logo a foi proporcionado juntar as ilustrações e dá viabilidade a publicação do seu primeiro livro.

Porém, foi preciso resumir seu texto e durante a pesquisa junto a alguns ilustradores, percebeu que não havia recursos para investir nas ilustrações, mas a estudante estava destemida em publicar seu livro e apresentou a possibilidade de usar a ferramenta Canva, com o apoio necessário foi concluído as ilustrações e enviado a editora para publicação.

A escola a qual a mesma estuda, o Colégio Betesda na cidade de Passa e Fica/RN desenvolve durante o ano letivo um projeto de leitura que envolve a aquisição de livros paradidáticos. Com isso foi pensado a aquisição da produção desta estudante numa forma de incentivo, ainda lhe foi dado a oportunidade de lançar o livro na própria escola.

A parceria com a escola, a motivação das professoras, foram contribuições decisivas no êxito para produção do livro.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os estudantes ajudam a superar limites, aprender algo novo diariamente, caso seja o ensino a verdadeira vocação do professor que esteja em sala de aula. Para aprender o cérebro precisa se emocionar, ter satisfação é um fator decisivo para aprendizagem.

Considerando o processo de ensino e aprendizagem diretamente atrelado ao desenvolvimento da sociedade, inserir nas práticas pedagógicas recursos tecnológicos, no âmbito das estratégias didáticas que compreendam o aluno como sujeito que constrói o próprio conhecimento, pode favorecer um processo de ensino mais ativo e criativo.

Agora é hora de adaptação ao novo, e o novo como cita Freire (2011) causa estranheza. Ainda de fato há resistência por alguns professores de usufruir das ferramentas tecnológicas para uso em suas aulas. Durante o isolamento social, alguns docentes se recusaram a dá aula, alguns até hoje tem dificuldade para entender o apelo do estudante em querer usufruir na sala de aula o que é comum em seu cotidiano, o uso das novas tecnologias.

Mas não podemos deixar de citar que a maioria dos professores não apenas investiram em equipamento, foram aprendendo o uso das tecnologias de forma autodidata sem apoio das

autoridades responsáveis pela educação no Estado. Deram o seu melhor e contribuíram efetivamente com o ensino e aprendizado de muitos estudantes.

Para Rubem Alves (1994) “Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela magia da nossa palavra. O professor, assim, não morre jamais.” A partir desta afirmativa fica notório perceber a importância do profissional do ensino na vida de seu discente.

Motivar, fomentar habilidades, observar as competências dos estudantes em sala de aula é dever do professor. Perseverar na parceria família, escola é fundamental para um ensino eficiente e eficaz.

Provocar nas crianças o prazer da leitura o encantamento em escrever é produzir possibilidades de bom desempenho em diferentes componentes curriculares para o resto da vida escolar deste ser humano. Acreditar nos sonhos, buscar alternativas de viabilidade não é uma tarefa fácil, mas é possível o tentar e a certeza que ficará um ensinamento na vida deste estudante e por consequência de todos os envolvidos, é a certeza que se tem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

SOBRE O CANVA

O que é o Canva? Canva é uma plataforma de designer gráfico que possibilita a criação de projetos diversos com conteúdo de mídia variados. A partir do [canva.com](https://www.canva.com) é possível inserir recursos de áudio, imagens, vídeos, tanto externos quanto do próprio Canva. Com o trabalho em nuvem, a ferramenta oferece possibilidades de uso de templates prontos e gratuitos, bem como inserção de elementos tais como gifs, imagens, formas geométricas, paisagens, músicas, cores de fundo.

Como acessar o Canva? O acesso é gratuito pelo navegador e pelo aplicativo para dispositivo móvel. No entanto, existem algumas opções de recurso pró (pago). A utilização pelo celular, por exemplo, dispõe de menos possibilidades para o trabalho, sendo limitado há alguns formatos de salvamento.

O que é possível criar com o Canva? O Canva permite criar apresentações interativas individuais ou em equipe de forma colaborativa, com a inclusão de arquivos de mídia diversos, criação de gifs, vídeos, slides, designers. As apresentações podem ser feitas por meio de links

gerados no ambiente, com salvamento em PDF ou em formato de imagens e vídeos, nos quais é possível o compartilhamento também direto pelas redes sociais.

Como posso utilizar o Canva em práticas pedagógicas? O Canva, como um recurso pedagógico, oferece possibilidades voltadas, por exemplo, à aprendizagem colaborativa, a partir do trabalho em equipe, no qual o professor pode mediar e acompanhar toda evolução e participação de cada membro, bem como fazer comentários no decorrer do desenvolvimento do trabalho. A plataforma canva.com favorece também a elaboração de conteúdos como slides, vídeos, gifs, para utilização em aulas remotas na abordagem ou síntese de conteúdos de aprendizagens, produção de textos, criação de HQ, dentre outros. A partir da extensão com outras plataformas como YouTube, Facebook, Instagram, Bitmoji, a possibilidade de inserir conteúdos externos fica mais simples e prática. Por exemplo, a inserção do seu avatar digital ou um vídeo de um canal do YouTube na sua apresentação pode facilitar a conexão entre fontes e recursos pesquisados na elaboração da sua aula.

Tendo essas informações fornecidas também pela própria plataforma do Canva, junto as habilidades da estudante de oito anos a qual tratamos neste artigo, ficou fácil ilustrar seu primeiro livro e possibilitar a publicação. Aqui não se quer desmerecer o profissional ilustrador, tentou-se apenas viabilizar com os recursos possíveis a realização de um sonho na vida de uma estudante do ensino fundamental menor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância de observar que na atualidade há muitas formas de promover o ensino com qualidade a partir da realidade do estudante, está sensível as habilidades de cada discente, fomentar o que este apresenta de melhor é a certeza de um bom trabalho.

Não limitar os sonhos dos alunos, fomentar as boas praticas de leitura e escrita que isso seja uma pratica diaria em nossas escolas.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC, apresenta em sua quinta competencia geral, a cultura digital:

Utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir



conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018, p. 58)

Essa competência reconhece o papel fundamental da tecnologia e estabelece que o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz, portanto, de fazer um uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes e de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade.

O uso do CANVA tem facilitado a vivência da competência, cultura digital, em diferentes escolas do nosso País, é só fazer uma busca rápida em qualquer navegador de pesquisa que se apresenta diferentes experiências, relatos e trabalhos desenvolvido por meio deste aplicativo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem: A Alegria de Ensinar. 3ª. ed. ARS POETICA EDITORA LTDA, 1994.

BNCC. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em 05 de julho de 2022.

CANVA. <<https://www.canva.com>> Acesso em 28 de junho de 2022.

FEITOSA, M. A. M. Educação: Reflexão, metodologia ativa e inovação. João Pessoa: Libellus Editorial, 2022.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 50. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação. 8ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2011.

MORAN, J.M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Porto Alegre: PGIEUFRGS, 2000.

O mundo encantado
de Sofya

Offset
Editora



Ficha catalográfica

Projeto gráfico
Ariadny Moreira

Revisão
Raimundo Paulino

Impressão
Offset Gráfica e Editora
www.offsetgrafica.com.br

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Cunha, Sofya Julyana Moreira.

O mundo encantado de Sofya / Sofya Juliana Moreira Cunha; ilustração (montagem) de Ariadny Moreira. – Natal, RN: Offset: 2022.

16 p. : il. 20x20 cm

ISBN 978-65-89731-85-6

I. Literatura infantojuvenil. I. Cunha, Sofya Julyana Moreira. II. Moreira, Ariadny. III. Título.

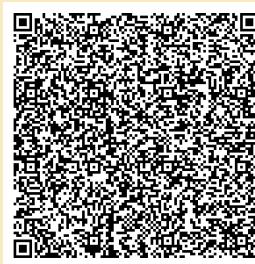
CDD 028.5

Índice para catálogo sistemático:

1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantojuvenil 028.5



CONHEÇA A AUTORA



**CONHEÇA OS TRABALHOS
DA ILUSTRADORA**