

# CANVA COMO RECURSO EDUCATIVO: UMA EXPERIÊNCIA VIVENCIADA EM TEMPOS DE PANDEMIA NOS SERTÕES DE CRATEÚS

Francisca Susani Alves da Costa<sup>1</sup>  
Ana Maria Sampaio dos Santos<sup>2</sup>  
Heitor Pereira de Carvalho<sup>3</sup>  
Ana Lucia Rodrigues da Silva<sup>4</sup>

## RESUMO

O *Canva* é uma ferramenta de *design* digital gratuita que possibilita a criação de materiais gráficos, oferecendo uma variedade de imagens e *layouts* prontos, além de proporcionar ao usuário criar *templates* com facilidade para o meio digital ou para impressão. Devido ao fácil acesso, o *Canva* torna-se atrativo e inovador para professores e alunos, além de enriquecer o processo formativo do docente, preparando-o para futuros desafios voltados a área tecnológica durante a profissão. Portanto, esta pesquisa busca avaliar a percepção dos participantes do minicurso “A arte de reinventar: *Canva* como um recurso educativo”, que abordou a utilização da referida ferramenta como um recurso tecnológico digital a ser utilizado em sala de aula e que ocorreu de forma remota via *Google meet* durante o evento “II Conexão Com Ciência”, de 23 a 27 de agosto de 2021 na Faculdade de Educação de Crateús (FAEC/UECE). Ao todo participaram 17 estudantes de licenciatura e 2 docentes. A coleta de dados foi realizada por meio de um formulário via *Google Forms*, aplicado ao final do minicurso. A análise das respostas foi realizada sob a perspectiva de uma abordagem qualitativa, não negligenciando seu aspecto quantitativo, com a finalidade de discutir as reflexões geradas durante o curso, além de reconhecer os benefícios e limitações da ferramenta *Canva* ao ser utilizada como possível recurso educativo. Sendo assim, ao final da análise foi possível perceber que o *Canva* é visto como um facilitador no processo de ensino e aprendizagem e que o uso dessa ferramenta pode tornar-se atrativa ao ser utilizada em sala de aula por conta dos inúmeros recursos oferecidos, tanto para o professor quanto para o aluno, além de ser uma plataforma lúdica que oferece inovação e criatividade.

**Palavras-chave:** *Canva*; Ferramenta digital; Ensino; Formação docente.

## INTRODUÇÃO

Durante a pandemia a docência passou por modificações, alternativas e novas metodologias de ensino foram utilizadas para que a aprendizagem fosse validada. Assim, as ferramentas tecnológicas e ambientes virtuais começaram a ser inseridas com mais intensidade durante as aulas, promovendo o estreitamento das relações (COSTA; SOUSA, 2020).

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Química da Universidade Estadual do Ceará - UECE, [susani.alvescosta@gmail.com](mailto:susani.alvescosta@gmail.com);

<sup>2</sup> Mestranda pelo Curso de Educação da Universidade Caxias do Sul - UCS, [anasampaio.santos@hotmail.com](mailto:anasampaio.santos@hotmail.com);

<sup>3</sup> Mestrando do Curso de Educação Inclusiva da Universidade Estadual do Estado de Santa Catarina - UDESC, [profheitor.carvalho@gmail.com](mailto:profheitor.carvalho@gmail.com);

<sup>4</sup> Doutora em Química Inorgânica pela Universidade Federal do Ceará - UFC, [rodrigues.silvao@uece.br](mailto:rodrigues.silvao@uece.br).

O Canva é visto como um desses ambientes virtuais que pode promover esse estreitamento, pois oferece uma ampla variedade de recursos e possibilita ao usuário criar com facilidade capa de livros, infográficos, *banners*, *slides*, dentre outros, para o meio digital ou para impressão. Ademais, proporciona a gravação de vídeo aula e transmissões ao vivo com interação dos alunos em tempo real. Através do *Canva For Education*, o usuário tem acesso a recursos ilimitados que criam um ambiente de troca, semelhante ao *Google Sala de Aula*, porém com mais interação e ludicidade.

De acordo com Teles *et. al* (2020), a docência precisa ser repensada durante o processo formativo, os futuros professores necessitam passar por situações que sejam desafiadoras e que os possibilitem a um bom planejamento, execução e formas de avaliar aulas contextualizadas, vivenciar também outras formas atuantes de ser docente, inclusive na área da tecnologia, no que se refere a sua utilização. Baseado nesse argumento e observação no qual o cenário estava inserido, isto é, a pandemia, esta pesquisa busca contribuir para a formação tanto de discentes quanto de docentes.

Nesse sentido, as características da plataforma *Canva* contêm diversas ferramentas que podem ser utilizadas como recursos educativos em ambientes escolares, ofertando benefícios significativos. Além disso, o *Canva* sendo apresentado e utilizado com uma abordagem didática é capaz de favorecer a aprendizagem do aluno e auxiliar no seu desenvolvimento tecnológico digital (LIMA; MOITA, 2011).

Diante do exposto, essa investigação baseia-se no minicurso “A arte de reinventar: *Canva* como um recurso educativo”, ministrado em formato virtual, durante o evento “II Conexão Com Ciência” ofertado pela Faculdade de Educação de Crateús (FAEC). Esta proposta teve o intuito de avaliar a percepção de estudantes de licenciatura e professores sobre a utilização do *Canva* como um recurso tecnológico digital a ser utilizado em sala de aula. Nesse contexto, serão destacadas reflexões e opiniões expressas pelos participantes do minicurso a partir da experiência formativa vivenciada.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi desenvolvida com o intuito de discutir as reflexões geradas através das experiências vivenciadas durante o minicurso “A arte de reinventar: *Canva* como um recurso educativo”, com carga horária de 4 horas e que ocorreu no dia 26 de agosto de 2021. O ambiente da pesquisa constituiu-se dentro do evento “II Conexão Com Ciência”, ocorrido no período de 23 a 27 de agosto de 2021 e ofertado pela FAEC, no formato virtual via *Google meet*.

Com relação à finalidade, esta pesquisa pode ser classificada como exploratória, pois contribui de forma significativa para o acervo de estudos sobre as novas tecnologias utilizadas como possíveis recursos educativos nas instituições de ensino. Dessa forma, a abordagem utilizada pode ser caracterizada como de cunho qualitativo, no entanto, não negligencia o seu aspecto quantitativo, haja vista que os dados numéricos obtidos se constituíram em informações de grande relevância para o entendimento do fenômeno em estudo (MALHEIROS, 2011).

Para o desenvolvimento do minicurso, foram propostas algumas etapas. Em um primeiro momento buscou-se apresentar a plataforma *Canva*, explicando de forma teórica os recursos disponíveis e que poderiam ser utilizados em sala de aula. Em um segundo momento, o *Canva* foi apresentado de forma mais prática seguindo o raciocínio teórico mencionado anteriormente.

Durante o minicurso, foram discutidas as potencialidades da utilização do *Canva* convencional e do *Canva For Education* tanto no ambiente *online* quanto no presencial. Em um terceiro momento, foi proposto aos cursistas que realizassem um exercício que consistia em testar as habilidades aprendidas ao longo do minicurso, com produções de conteúdo livre. As apresentações aconteceram por meio de outra plataforma digital, o *Padlet* (mural interativo), para uma maior interação entre os participantes. Os *designs* produzidos foram apresentados e discutidos coletivamente.

Ao final do minicurso foi apresentado um formulário contendo 8 questões (com abordagem objetiva e subjetiva) via *Google forms*, como instrumental para a coleta de dados para a avaliação do uso da ferramenta digital *Canva*, bem como as potencialidades e benefícios desse recurso para a educação.

A fim de garantir o anonimato dos participantes, não serão revelados os nomes dos cursistas, no entanto, na discussão dos resultados quando se fizer necessário o destaque da fala dos respondentes, estes serão identificados com o nome "Cursista", seguindo de uma letra, assim sendo, cursista A, cursista B e assim sucessivamente. Ao todo 19 cursistas participaram da pesquisa, entre eles, 17 estudantes e 2 docentes.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Lançado em 2013, o *Canva* é uma plataforma de *design* gráfico que permite aos usuários a criação de diversos conteúdos, como por exemplo: infográficos, panfletos, apresentações, vídeos e artes para redes sociais, além de outras aplicações. Os usuários podem ter acesso à plataforma, seja de forma online (<https://www.canva.com>) ou através do aplicativo disponível

para iOS e Android. Para começar a usá-lo é necessário que o usuário crie uma conta e faça um registro informando sua área de interesse. Assim, ao acessar a conta, o usuário é contemplado com inúmeros *designs* voltados para a área informada (REIS; CAPP; NIENOV, 2021).

Refletindo sobre a formação docente, Barros e Vieira (2021), alicerçadas na visão de Moren e Santos (2011), discorrem sobre a educação deficiente oferecida, atrelada à inexistência de uma formação docente de qualidade. Segundo as referidas autoras (2021, p. 829), os professores "não estão devidamente preparados para formar sujeitos autônomos, capazes de lidar com a sociedade tecnológica e suas constantes transformações".

É nesse contexto, que o *Canva* é inserido, sendo uma ferramenta prática e que apresenta muitos recursos que podem ser utilizados em sala de aula e, pensando nos professores e no momento de mudanças vivenciadas no sistema educacional devido à crise sanitária, foi apresentado, além do *Canva* convencional, outro recurso dentro da plataforma, o *Canva For Education*. Este dispõe de diversos conteúdos gratuitos voltados para a educação, propiciando a inserção tanto dos docentes quanto dos alunos no ambiente tecnológico, possibilitando transformações.

Para além desses aspectos, é necessário refletir sobre as estratégias metodológicas utilizadas na abordagem dos conteúdos em uma aula, de modo que possa se tornar atrativa para os estudantes. Kenski (2004, p. 92) afirma que:

Um novo tempo, um novo espaço e outras maneiras de pensar e fazer educação são exigidos na sociedade da informação. O amplo acesso e o amplo uso das novas tecnologias condicionam a reorganização dos currículos, dos modos de gestão e das metodologias utilizadas na prática educacional (KENSKI, 2004, p.92).

É nesse sentido, que o *Canva* possibilita aos docentes inovarem, ao mesmo tempo em que torna as aulas mais atrativas e interessantes para os alunos. Afinal, como já mencionado neste trabalho, a plataforma é de *design* gráfico, permitindo a criação de conteúdos mais atrativos e interessantes.

Ademais, o *Canva* "ainda permite criar modelos com vídeos, que podem ser editados e personalizados, adicionar música às apresentações e animações, criar *sites* responsivos e *GIFs*" (REIS; CAPP, NIENOV, 2021, p. 60). Ao finalizar a produção de vídeos é gerado um *link* da aula que o professor pode compartilhar em diferentes plataformas e os alunos podem definir a forma como irão visualizar essa mídia.

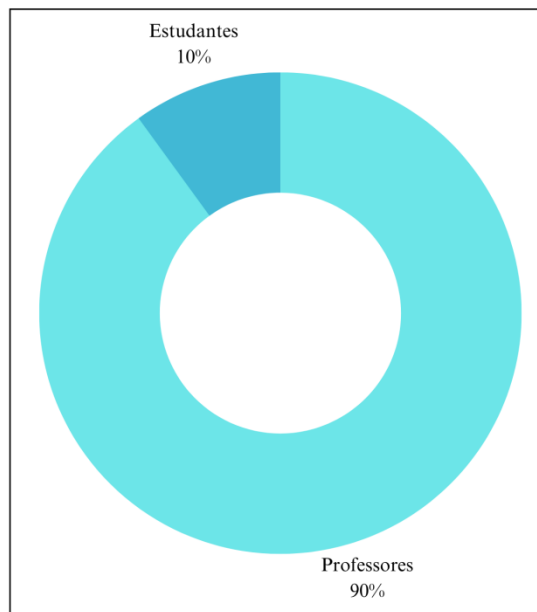
De acordo com Johnson (2001, p.15), "nossa memória visual é muito mais duradoura que a memória textual". Tal fato influenciou na escolha de ferramentas visuais, sejam em forma

de vídeo, *gifs* ou outros tipos, às quais foram sendo bastante utilizadas pelos educadores no período de aulas remotas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os primeiros aspectos a serem discutidos referem-se à profissão e à formação acadêmica dos participantes do minicurso, Gráficos 1 e 2, respectivamente. Observou-se que 90% dos cursistas eram estudantes e 10% professores.

**Gráfico 1 - Profissão dos cursistas**



Fonte: Elaborado pelas autoras.

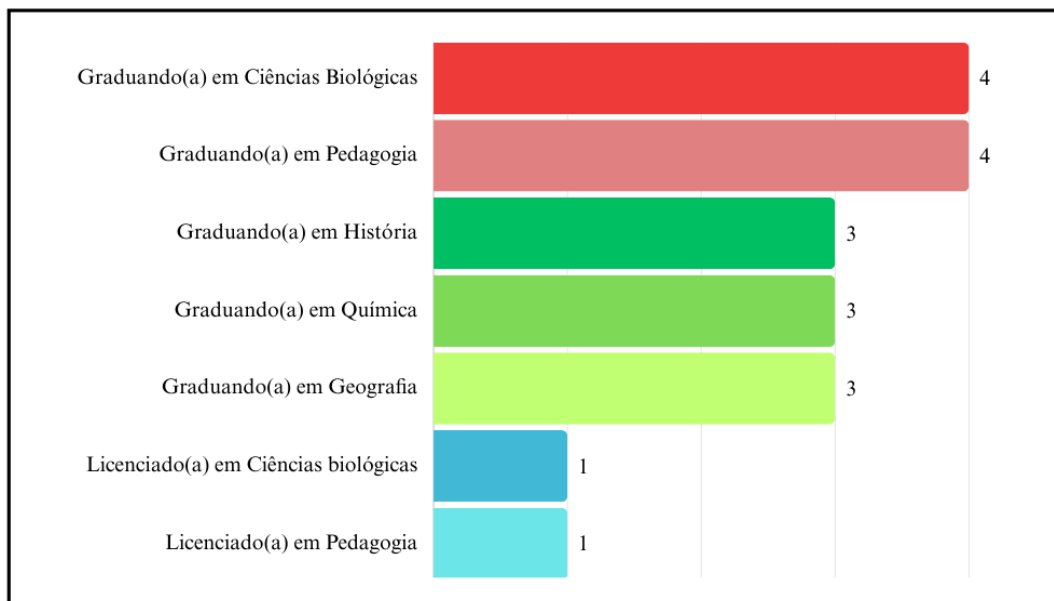
Ao longo do minicurso de modo geral observou-se no diálogo que a maior parte estava cursando graduação em licenciatura e que havia dois professores já licenciados (Gráfico 2). Tal fato gerou uma grande expectativa por parte das ministrantes, pois o minicurso era voltado para a área de graduandos ou graduados em áreas de licenciaturas, a fim de contemplar na formação inicial ou continuada uma introdução à tecnologia.

Apesar da formação inicial de professores ser qualificada, é possível que essa formação não contemple as diversas situações que esses profissionais encontrarão futuramente em suas ações docentes. Dessa forma, vê-se a importância do conhecimento tecnológico nos cursos de formação inicial para que o licenciando, enquanto estudante, adquira desenvolvimento profissional, especialmente para poder utilizá-lo em sala de aula com seus alunos,

proporcionado uma aprendizagem inovadora, mais interessante e mais próxima da realidade (COSTA, 2003).

Quando não contemplada a integração ao uso da tecnologia durante a formação inicial, atenta-se a necessidade dessa integração nos cursos de formação continuada, visto que, "educar com novas tecnologias é um grande desafio que precisa ser enfrentado" (SÁ; ENGLISH, p. 66).

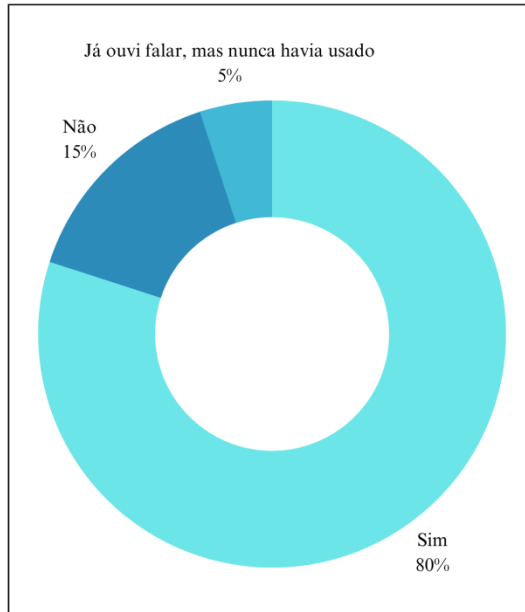
**Gráfico 2 – Formação acadêmica dos cursistas**



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Em relação à análise do grau de conhecimento dos cursistas quanto à ferramenta digital *Canva*, foi feita a seguinte pergunta: **Já havia utilizado o *Canva* antes?** Percebeu-se que a maior parte da turma, 80%, já conhecia a plataforma e que de alguma forma já haviam utilizado, ainda que fosse para *designers* sem fins educativos; 5% tinha um breve conhecimento, no entanto, não haviam testado a plataforma e 15% dos cursistas não conheciam o *Canva*. Os resultados estão ilustrados no Gráfico 3.

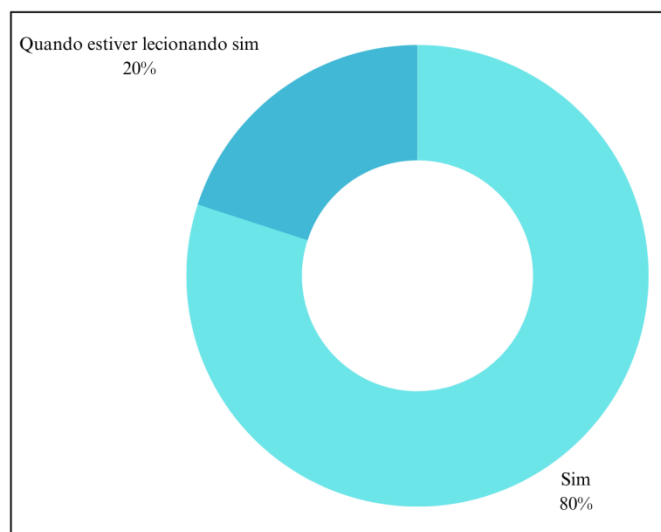
**Gráfico 3 - Já havia utilizado o *Canva* antes?**



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Os dados do Gráfico 4 foram obtidos após o seguinte questionamento: **Após esse minicurso você irá utilizar o *Canva* como recurso educativo em sala de aula?** Neste tópico, alcançou-se um dos objetivos do minicurso, que era o de apresentar uma nova ferramenta digital e despertar nos cursistas o interesse pela arte de se reinventar em sala de aula através do *Canva*. Do total de respondentes, todos afirmaram que usariam a ferramenta, mesmo aqueles que ainda não lecionavam.

**Gráfico 4 – Após esse minicurso você irá utilizar o *Canva* como recurso educativo em sala de aula?**



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Um dos aspectos positivos ao se utilizar o *Canva* é sua diversidade, pois essa ferramenta torna-se rica por servir de suporte tanto para o professor como para o aluno, bem como para a fixação e aprendizado dos conteúdos, independente das disciplinas que forem ministradas durante o ato formativo (MORAES; REGINATTO; ZARA, 2018).

Moraes e Rocha (2020) mencionam em seu trabalho que o professor junto à escola é capaz de conectar por meio de estratégias voltadas para o processo de ensino e aprendizagem princípios sociais e culturais, o que por sua vez reflete no ambiente de ensino que contribui diretamente para a formação humana. Com base nisso, salienta-se a importância da inovação e da inserção de novas estratégias como a ferramenta digital *Canva* para melhorar o ensino.

Foi perguntado aos cursistas se: **O *Canva For Education* é uma boa ferramenta digital para ser utilizada como um recurso facilitador na educação e o porquê?**. Sistematizando as respostas, o Quadro 1 apresenta as principais reflexões e opiniões a respeito da indagação. Percebeu-se que os cursistas demonstraram aceitação quanto ao uso dessa ferramenta digital, relatando aspectos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem. Ressalta-se nos relatos que o *Canva For Education* que é uma ferramenta específica para professores dentro da plataforma propicia o desenvolvimento do lado criativo de quem usa a plataforma e aperfeiçoa o processo de criação por possuir diversas ferramentas para elaboração e inserção de conteúdos e atividades.

**Quadro 1 - O *Canva For Education* é uma boa ferramenta digital para ser utilizada como um recurso facilitador na educação e o porquê?**

<b>Cursista A</b>	Sim, sem dúvidas, pois eles nós da variados recursos e possibilidades além de tornar mais interessante esse processo.
<b>Cursista B</b>	Sim. Por que suas funções facilitam muito a vida de um docente, com suas inúmeras ferramentas.
<b>Cursista C</b>	Sim, existem inúmeros recursos que podem ser utilizados com os alunos.
<b>Cursista D</b>	Com certeza, tudo que venha a somar para uma boa educação boa aula está valendo.
<b>Cursista E</b>	Sim, pois através da fácil utilização e grande possibilidade criativa, isso o torna uma ferramenta de ótima eficiência.

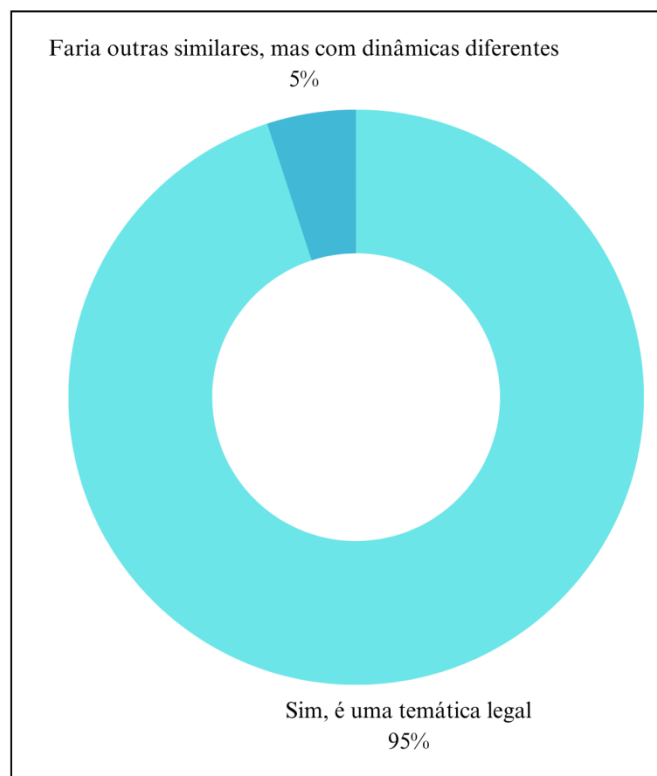
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Em síntese, ao analisar as reflexões dos demais cursistas que não foram listadas no Quadro 1, pode-se afirmar que 100% da turma avaliou a ferramenta de forma positiva e que o *Canva* e sua área destinada aos professores são uma ótima alternativa para o meio educacional, pois é um produtor de “conteúdo chamativo”, de “fácil utilização”, “lúdico” e possui diversos “recursos visuais”.



Com a finalidade de identificar se os participantes do minicurso fariam outros cursos com a mesma temática de tecnologias voltadas à educação, 95% dos participantes afirmaram que sim por ser um tema interessante e necessário. Dessa forma, entende-se que a ferramenta digital *Canva* foi apresentada e compreendida satisfatoriamente, despertando nos cursistas o desejo de participação em momentos semelhantes ao oferecido. Porém, 5% afirmou que faria ainda outras oficinas/minicursos semelhantes, no entanto, optaria por dinâmicas diferentes. Os resultados encontram-se no Gráfico 5.

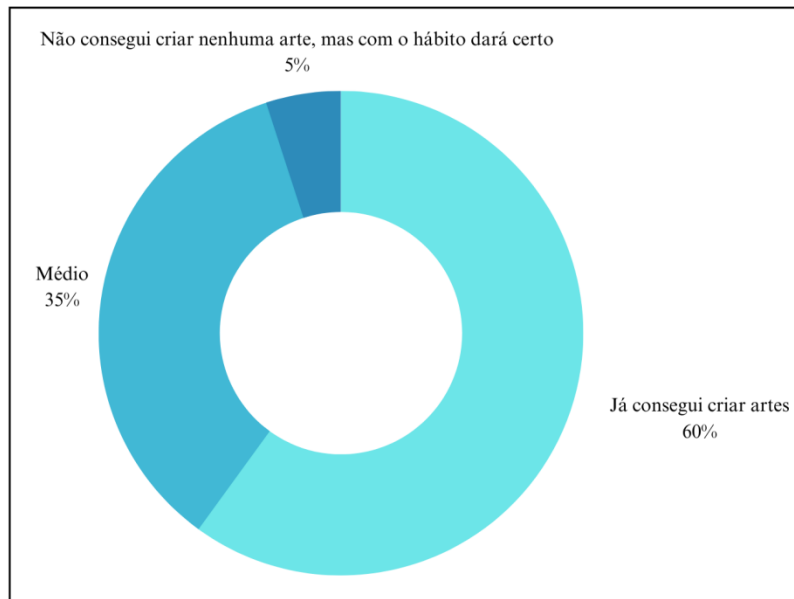
**Gráfico 5 - Em relação a esta oficina, você faria outras similares?**



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Os resultados apresentados no Gráfico 6 demonstram o nível de compreensão na utilização do *Canva* que os cursistas desenvolveram ao final do minicurso. Ao observar o Gráfico, percebe-se que 60% dos participantes conseguiram criar *designers*, podendo ser explicado fazendo-se uma comparação com o Gráfico 3, uma vez que a maior parte dos participantes já conhecia a plataforma; 35% apresentaram um nível médio na criação de artes educativas utilizando o *Canva*, enquanto 5% afirmaram não conseguir criar *design*, mas que com a prática daria certo.

**Gráfico 6 - Qual seu nível de compreensão e prática com o *Canva* ao final da oficina?**



Fonte: Elaborado pelas autoras.

A última pergunta refere-se ao: **Motivo da escolha para o minicurso?**. Constatou-se, a partir das respostas, que a maioria das escolhas partiu do princípio de que os cursistas já conheciam a plataforma. Essa análise pode ser feita em falas gerais sobre o minicurso, como a oportunidade de aprimorar os conhecimentos, aperfeiçoar e aprender mais sobre os recursos do *Canva*.

Em relação a esse processo de agregar novas aprendizagens, destacamos o relato do (a) (Cursista F) “Me interessei bastante, pois já conhecia o *Canva*, e aprendi mais coisas” e também no da(o) (Cursista Q) “Já conhecia o *Canva*, mas ao ver esse minicurso sendo ofertado vi uma oportunidade de conhecer mais sobre a plataforma e sem dúvidas eu estava certo, mesmo já conhecendo vi que várias coisas eu não conhecia”.

Além disso, o contexto da educação que estabeleceu o ensino remoto também foi um dos motivos para a escolha do minicurso, como mencionado pela(o) (Cursista B), cujo intuito ao inscrever-se no minicurso foi “Conseguir novos métodos de ensino na pandemia” e o/a (Cursista N) afirma que o “Motivo principal é me preparar para docência para utilizar nesse contexto de ensino remoto”.

A escolha do minicurso também partiu daqueles cursistas que tinham pouca experiência com a plataforma e perceberam uma oportunidade. Nota-se esse aspecto no relato da(o) (Cursista I) quando diz que “O tema da oficina e o conteúdo do *Canva*, pois não tinha muita experiência”.

Foram obtidas também outras respostas em relação à escolha como: boa temática, aprender sobre ferramentas digitais, planos para utilizar o *Canva* em projetos, expandir as formas de criatividade artística, aprender habilidades diferentes para utilizar em sala de aula futuramente e por questões de trabalho e estudos como atividades escolares.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos dados percebeu-se que o minicurso foi satisfatório, pois os cursistas atingiram suas expectativas quanto ao conteúdo e que a maioria aprovou a utilização do *Canva* como um recurso educativo a ser utilizado em sala de aula. É importante ressaltar que o *Canva* foi percebido pelos docentes e discentes como uma ferramenta facilitadora, capaz de despertar o interesse dos alunos principalmente durante o ensino remoto e que adaptar-se a era digital representou uma significativa ruptura de paradigmas.

Todavia, esse ambiente de aprendizagem que tem sido a educação digital tem muito mais a ver com a inovação e criatividade do que com o ambiente físico, pois essa descentralização no processo de ensino do conteúdo constrói e auxilia os alunos a buscarem a se relacionar da melhor forma possível com o aprendizado dentro da realidade em que estão inseridos.

## REFERÊNCIAS

- BARROS, Fernanda Costa; VIEIRA, Darlene Ana de Paula. Os desafios da educação no período de pandemia. **BrazilianJournalofDevelopment**. Curitiba, p. 826-849. jan. 2021. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/22591/18083>. Acesso em: 20 set. 2021.
- COSTA, Francisca Susani Alves da; SOUSA, Adervan Fernandes. O uso da contextualização através de plantas medicinais e ferramentas digitais no ensino de funções orgânicas: uma proposta a ser aplicada por meio remoto. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 7., 2020. Maceió, AL. **ANAIS CONEDU**. Maceió: Editora Realize, 2020. p. 1-8. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/69158>. Acesso em: 22 set. 2021.
- KENSKI, Vani. Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2004. (Série Prática Pedagógica).
- LIMA, Érika. Rossana Passos de Oliveira; MOITA, Filomena. Maria Gomes da Silva Cordeiro. A tecnologia e o ensino de química: jogos digitais como interface metodológica: a tecnologia e o ensino de química: jogos digitais como interface metodológica. In: **Tecnologias Digitais na Educação**. Campina Grande, Euedp, 2011. p. 131-154. Disponível em: <https://static.scielo.org/scielobooks/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247.pdf>. Acesso em: 22 set. 2021.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da pesquisa em educação**. 2. ed. LTC: Janeiro, 2011. 256 p.

MORAES, Ketlin Nunes de; REGINATTO, Douglas Cesar; ZARA, Reginaldo Aparecido. Aplicativo canva para ensinar estatística por meio de histórias em quadrinhos. In: Congresso Internacional de Educação do Sudoeste do Paraná: Desafios contemporâneos, 3., 2018, Ampére, PR. **ANAIS CIESP**. Ampére – Famper, 2018. P. 283-290. Disponível em: [https://www.famper.com.br/arquivos/imagens/revistaeletronica/aplicativo-canva-para-ensinar-estatistica-por-meio-de-historias-em-quadrinhos\\_1543941221.pdf](https://www.famper.com.br/arquivos/imagens/revistaeletronica/aplicativo-canva-para-ensinar-estatistica-por-meio-de-historias-em-quadrinhos_1543941221.pdf). Acesso em: 22 set. 2021.

MOREN, Elizabeth Belfort da Silva; SANTOS. Uma reflexão sobre ações de formação de professores no Brasil. **Revista Ibero-americana de Educação**, v. 55, n.1, p.11, 2011. Disponível em: <https://rieoei.org/historico/expe/3700Rocha.pdf>. Acesso: 22 set. 2021.

REIS, Vânia Marisia Santos Fortes dos; CAPP, Edison; NIENOV, Otto Henrique. Canva, Prezi, Mural e Padlet. In: NIENOV, Otto Henrique; CAPP, Edison (org.). **Estratégias didáticas para atividades remotas**. Porto Alegre: Ufrgs- Universidade Federal do Rio Grande do Sul Faculdade de Medicina Programa de Pós-Graduação em Ciências da Saúde: Ginecologia e Obstetrícia, 2021. p.59-76. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/223470/001128225.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso: 21 set. 2021.

TELES, Gabriela et al. Docência e tecnologias digitais na formação de professores: planejamento e execução de aulas por licenciandos. **Brazilian Journal of Technology**, v. 3, n. 2, p. 73-84, 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJT/article/view/9459/7969>. Acesso em 08 set, 2023.

SA, Ricardo Antunes de; ENGLISH, Estela. Tecnologias digitais e formação continuada de professores. **Educação. Porto Alegre**, Porto Alegre, v. 37, n. 01, p. 63-71, abr. 2014. Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1981-25822014000100008&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-25822014000100008&lng=pt&nrm=iso). Acesso em 07 set. 2023.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: Como o Computador Transforma nossa Maneira de Criar e Comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

ROCHA, Ricael Spirandeli; MORAES, Bruna Lara Campos de. Aplicação de ferramenta digital utilizando a Gallery Walk: O uso do Canva como estratégia didática no ensino técnico. **Anais do CIET: EnPED**, 2020. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1687>. Acesso em: 18 jul. 2023.