

Prática pedagógica com tecnologias digitais: criando e compartilhando com o canva

Pedagogical practice with digital technologies: creating and sharing with canva

Isabela de Almeida Colares¹

RESUMO

A incorporação de tecnologias digitais na educação tem revolucionado a forma como o conhecimento é produzido, compartilhado e assimilado. Para os professores do Ensino Fundamental II, essas ferramentas oferecem um potencial significativo para enriquecer as práticas pedagógicas e atender às demandas de uma geração digitalmente conectada. Entre as plataformas mais acessíveis e eficazes nesse contexto, o Canva destaca-se como uma solução versátil e intuitiva. Este artigo busca explorar, de maneira teórica e prática, as possibilidades de utilização do Canva na educação, considerando seus fundamentos e aplicações no ambiente pedagógico. Trata-se de uma proposta didática utilizando o aplicativo Canva, vivenciada na cidade de Fortaleza com os professores de Matemática do 6º ano do Fundamental 2, com resultados assertivos quanto ao uso do Canva no contexto da Tecnologia, obtendo, no âmbito geral, o reconhecimento da aprendizagem desses alunos.

Palavras-chave: Canva, Multimodalidade, Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

The incorporation of digital technologies in education has revolutionized the way knowledge is produced, shared, and assimilated. For elementary school teachers, these tools offer significant potential to enrich pedagogical practices and meet the demands of a digitally connected generation. Among the most accessible and effective platforms in this context, Canva stands out as a versatile and intuitive solution. This article seeks to explore, in a theoretical and practical way, the possibilities of using Canva in education, considering its foundations and applications in the pedagogical environment. This is a didactic proposal using the Canva application, experienced in the city of Fortaleza with 6th grade Math teachers of Elementary School 2, with assertive results regarding the use of Canva in the context of Technology, obtaining, in general, recognition of the learning of these students.

Keywords: Canva, Multimodality, Digital Technologies.

1. INTRODUÇÃO

Em um mundo de contextos em que envolvem diversas estratégias inovadoras e integradas às tecnologias torna-se necessário uma atitude profissional voltada para esses

¹ Graduada em Matemática pela Universidade Estadual do Ceará, Especialista em Ensino de Matemática pela Universidade Ateneu, Mestre em Tecnologias Emergentes pela *Must University*, Doutoranda em Ciências da Educação pela Faculdade Interamericana de Ciências Sociais-FICS, Professora da Rede Municipal de Fortaleza da Educação Básica. Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-3225-9242>

conhecimentos. O professor deve estar propício às demandas da contemporaneidade, neste momento a evolução de estratégias em sala de aula é um ponto citado neste artigo de revisão bibliográfica com enfoque qualitativo de práticas realizadas a partir do aplicativo Canva.

O assunto tem relevância em virtude do crescente estudo realizado por docentes em busca de maior conhecimento para a prática de atividades que envolvam aplicativos e recursos com metodologias ativas, que estimulem a criatividade do aluno, proporcionem maior interesse por assuntos do cotidiano social e que possam ser caminhos formativos para seu futuro profissional. Então, foi escolhido o Canva por tratar-se de um aplicativo de fácil acesso, gratuito, também disponibilizado de forma paga, em que temos diversos modelos disponibilizados ao nosso alcance, entre diversos tipos de infográficos, apresentações, *posts*, mapas mentais, organogramas, entre outros.

Neste estudo foi realizada uma atividade em que os alunos da turma do 6º ano de uma Escola Pública do Fundamental 2 do Município de Fortaleza, realizaram uma atividade envolvendo o aplicativo Canva em todas as partes da atividade, envolvendo tabelas, organogramas, e práticas em sala de aula, conduzidas pelos professores de Matemática e alunos de uma turma do 6º ano do turno da manhã, totalizando 23 alunos, 14 meninos e 9 meninas de idade entre 11 e 12 anos.

Trata-se, portanto, de uma estratégia prática envolvendo diversas competências para que o aluno consolide a aprendizagem da Matemática com a tecnologia integrada, atingindo objetivos assertivos quanto a: analisar dados através de tabelas, identificar através da tecnologia os conteúdos abordados na disciplina de Matemática, realizar os passos para finalização da atividade, avaliar sua participação nas etapas atingidas, verificando a aprendizagem obtida.

As tecnologias digitais ampliam o acesso a recursos e promovem a interatividade no processo de ensino-aprendizagem, tornando os conteúdos atrativos e interessantes ao aluno.

Elas permitem:

- A personalização do ensino, atendendo às necessidades individuais dos estudantes; cada aluno possui um ritmo para adquirir o conhecimento.
- A criação de conteúdos multimodais, que combinam texto, imagem, áudio e vídeo; o aluno tem a oportunidade de combinação de diversas formas de conteúdo para mostrar sua aprendizagem.

O incentivo ao pensamento crítico e à criatividade, ao permitir que alunos e professores produzam materiais colaborativos e inovadores; assim, aprende a trabalhar em equipe, discutindo opiniões e alternativas para a solução de problemas do conhecimento.

. A busca do conhecimento se faz presente nas ações cotidianas, tanto do professor quanto do aluno, os dois são partes ativas de todo o processo de aprendizagem e dependentes entre si. O novo paradigma da ciência com a evolução de informações e a rapidez com que surgem, exigem profissionais capacitados ao diálogo, visão abrangente com enfoque colaborativo que contribua para a construção de uma sociedade mais justa, humana, com princípios éticos.

Segundo Franco (1995), o professor precisa reconhecer que a sala de aula, os alunos e ele próprio estão inseridos em uma teia de relações dinâmicas e incontroláveis. Sua função é engajar-se nesse processo contínuo para contribuir da melhor forma possível.

No entanto, a integração eficaz das tecnologias exige planejamento e compreensão sobre como essas ferramentas podem ser usadas para atingir objetivos pedagógicos claros. Nesse sentido, o Canva oferece uma oportunidade para abordar desafios e explorar possibilidades de forma estratégica.

O Canva é uma plataforma de design gráfico que permite a criação de diversos tipos de materiais visuais, como infográficos, pôsteres, slides e até mesmo vídeos curtos. Sua simplicidade de uso e ampla biblioteca de recursos tornam a ferramenta particularmente atrativa para educadores que buscam: tornar os conteúdos mais acessíveis e atrativos; estimular a participação dos alunos por meio de recursos visuais interativos; facilitar a divulgação de materiais didáticos de alta qualidade.

2 MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DO USO DE TECNOLOGIAS

A teoria da multimodalidade, amplamente discutida nos estudos de linguagem e educação, destaca a importância de combinar diferentes modos de comunicação (texto, imagem, som) para melhorar a compreensão e o engajamento dos alunos. De acordo com

Smoler (2007) o aluno pode aprender por múltiplos caminhos e usar diversos meios e modos de expressões (SMOLER, 2007). O Canva, ao permitir a integração de diversos elementos visuais e textuais, oferece suporte prático para a aplicação dessa teoria na sala de aula.

Outro conceito relevante é a pedagogia construtivista, que enfatiza o papel ativo dos alunos na construção do conhecimento (Vygotsky, 1984). O Canva pode ser usado para propor atividades que estimulem a colaboração, como a criação conjunta de mapas conceituais ou apresentações multimídia.

Alguns benefícios do Canva para a prática pedagógica realizada na abordagem dos conteúdos de Matemática em sala de aula:

- a. **Flexibilidade e acessibilidade:** O Canva está disponível gratuitamente e oferece recursos adaptáveis às mais diversas necessidades pedagógicas.
- b. **Incentivo à criatividade:** Professores e alunos podem explorar soluções criativas para problemas educacionais, desenvolvendo materiais que fujam dos modelos tradicionais.
- c. **Desenvolvimento de habilidades digitais:** Ao utilizar o Canva, educadores e estudantes aprimoram competências importantes para o mundo digital, como design e comunicação visual.
- d. **Engajamento:** Materiais visuais bem elaborados ajudam a capturar a atenção dos alunos e promovem maior interesse pelos temas abordados.

2.2 METODOLOGIA

O conteúdo abordado na Avaliação do 6º ano da Escola Municipal de Fortaleza abordou os temas de Matemática: Porcentagem, Triângulos, Ângulos, Retas, Polígonos, Perímetro e Área, com os referidos códigos das habilidades na Base Nacional Comum Curricular - BNCC. (BRASIL, 2018)

CÓDIGOS DA BNCC	DEFINIÇÃO
EF06MA18	Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e classificá-los em regulares e não regulares, tanto em suas representações no plano como em faces de poliedros.
EF06MA19	Identificar e compreender as características dos triângulos e classificá-los em relação às medidas dos lados e dos ângulos.
EF06MA22	Utilizar instrumentos, como réguas e esquadros, ou softwares para representações de retas paralelas e perpendiculares e construção de quadriláteros, entre outros.
EF06MA29	Analisar e descrever mudanças que ocorrem no perímetro e na área de um quadrado ao se ampliarem ou reduzirem, igualmente, as medidas de seus lados, para compreender que o perímetro é proporcional à medida do lado, o que não ocorre com a área.
EF06MA33	Planejar e coletar dados de pesquisa referente a práticas sociais escolhidas pelos alunos e fazer uso de planilhas eletrônicas para registro, representação e interpretação das informações, em tabelas, vários tipos de gráficos e texto.

Fonte: Base Nacional Curricular Comum, BRASIL, 2018

Dia 1 - Momento Inicial

5

A atividade avaliativa com o uso do recurso Canva foi realizada em dois momentos, no primeiro dia fizeram o planejamento na sala de recursos de inovação, momento do horário da disciplina de Matemática do 6º ano da Escola Municipal de Fortaleza. E deram início à

construção de uma tabela com a finalidade de organizar visualmente a divisão dos grupos, utilização do recurso Texto para escrever os tópicos da tabela e os temas com o nome do Líder de cada equipe.

Espera-se que ao utilizarem recursos interativos, integrados aos conteúdos da Matemática, o aluno se permita alcançar mais facilmente o conhecimento, pois está realizando uma atividade para sua aprendizagem por meio de um aplicativo, desenvolvendo sua criatividade, analisando opções mais precisas através das tabelas, escolhendo o percurso metodológico a seu critério a partir de um modelo inicial e avaliando onde pode melhorar a conduta educativa. Por sua vez, o docente tem condições de verificar o procedimento que deu certo e aquele que deve ser reformulado. Percebe-se que os dois estão conectados na contribuição da aprendizagem final.



GRUPO	QUANTIDADE	NOME DO LÍDER	TEMA
1	5	G. N.	Desenhos dos Triângulos: Equilátero, Isósceles, Escaleno
2	5	J. R.	Tipos de Retas: Paralelas, Perpendiculares, Concorrentes
3	5	I. P.	Polígonos de 3 a 10 lados
4	4	J. J.	Tipos de ângulos: Agudo, Obtuso, Reto
5	4	P. H.	Diferença entre Perímetro e Área



Figura 1 – Tabela Modelo Canva - Fonte: da autora

A criação do gráfico também foi realizada no aplicativo Canva, para que os alunos utilizassem o conteúdo de porcentagem no contexto da tecnologia.

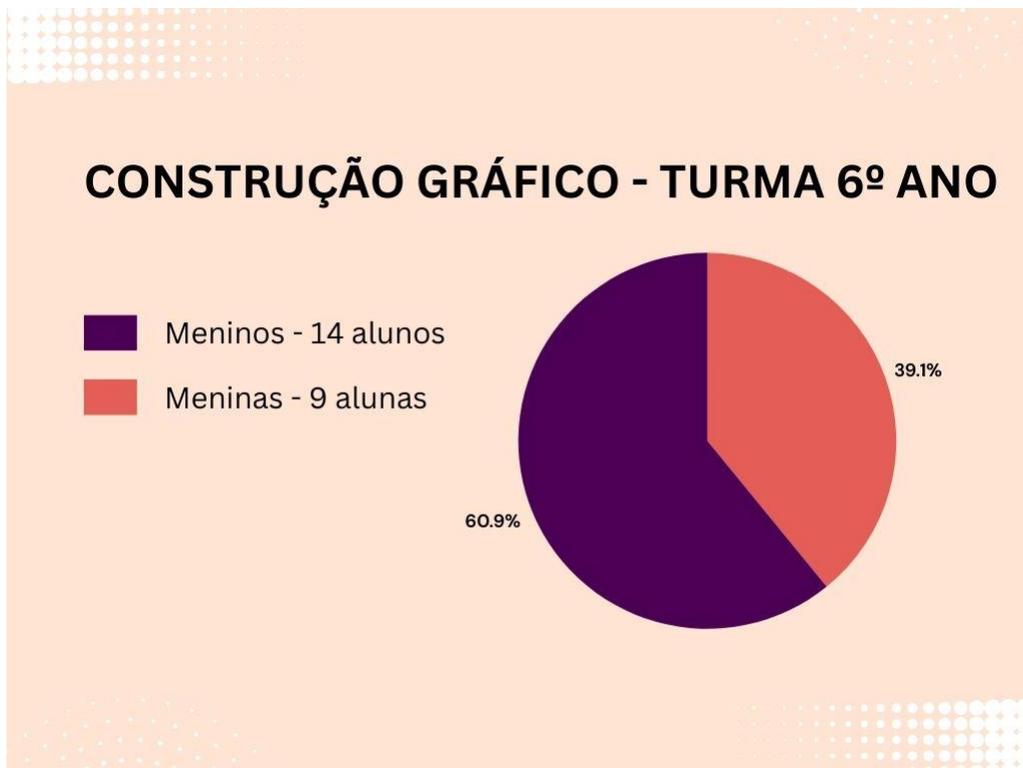


Figura 2 – Gráfico Modelo Canva - Fonte: da autora

Em seguida, cada equipe pode se reunir e detalhar os passos seguintes a serem efetivados por cada integrante, a participação do líder da equipe é essencial para que o trabalho se concretize, transmita segurança e incentive o grupo.

Dia 2 – Apresentação do Trabalho

O Líder de cada equipe apresenta o trabalho com um vídeo, delimitando seu tema, outro recurso que pode ser realizado com a ferramenta citada, Canva. O critério livre de cada grupo, conduzirá a criatividade dos integrantes.

Nesta fase o aluno se propõe a pesquisar sobre o tema, construir sua atividade e compartilhar com seus colegas para posterior discussão e avaliação das atividades.

Alguns exemplos de aplicabilidade do recurso Canva que os alunos produziram com o contexto da Matemática estão dispostos em seguida, como:

- Criação de Infográficos que representam conceitos complexos;
- Proposição de Cartazes, apresentações de projetos interdisciplinares, como Matemática e Língua Portuguesa;

- Solicitação de resumos visuais ou explicações gráficas para demonstrar a compreensão de um tema, dentre outros.

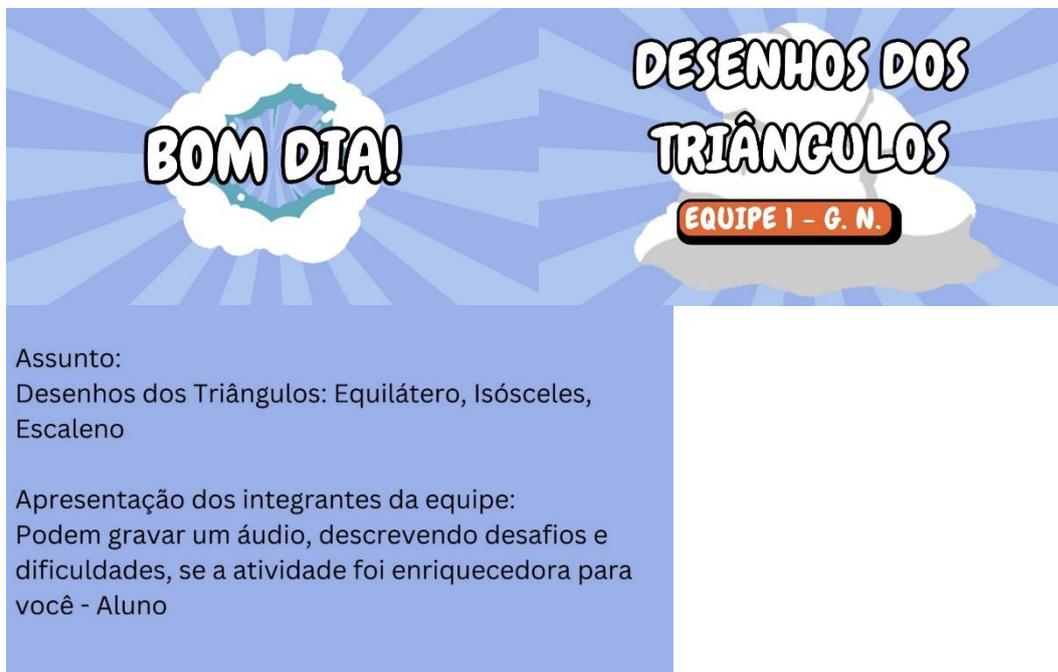


Figura 3 – Apresentação Modelo Canva - Fonte: da autora



Figura 4 – Infográfico Modelo Canva - Fonte: da autora

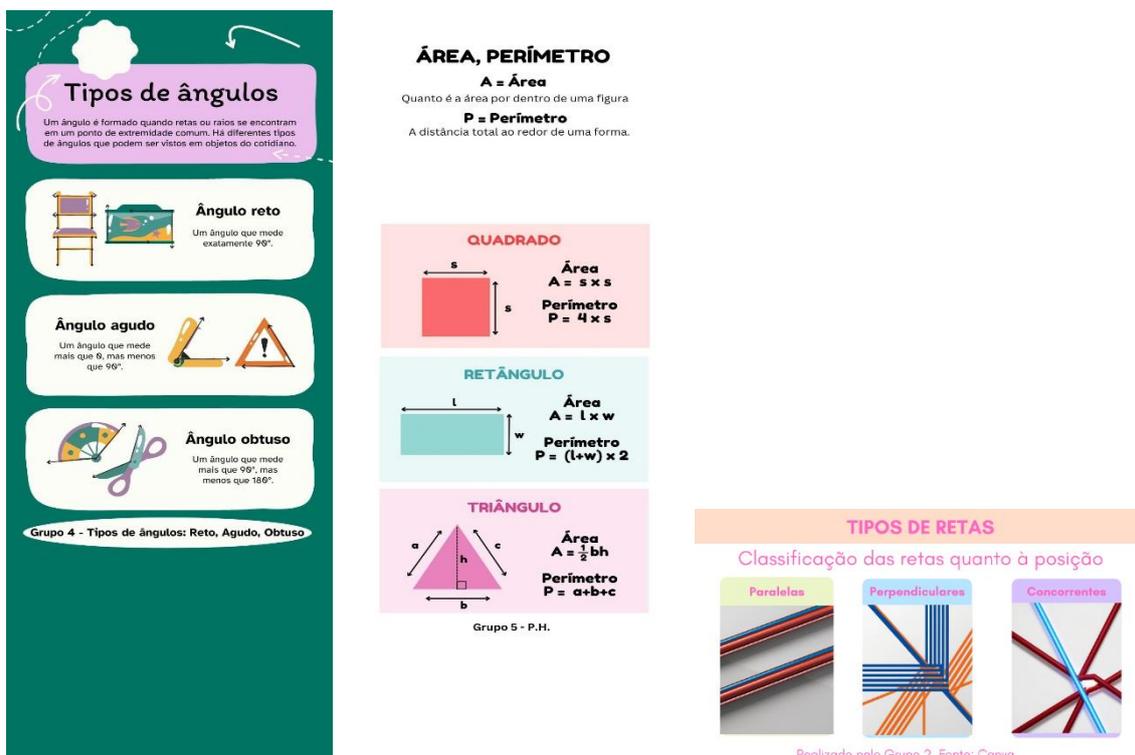


Figura 5 – Infográfico Modelo Canva - Fonte: da autora

2.3 RESULTADOS

Os alunos do 6º ano após a finalização da Atividade Avaliativa puseram-se em discussões entre si e as conclusões do Grupo 1 definidas pelo líder G.N. em sua apresentação foram,

“Os triângulos são figuras geométricas fascinantes, cada um com suas características distintas: equilátero, isósceles e escaleno. O triângulo equilátero possui três lados iguais e, conseqüentemente, três ângulos de mesmo valor, proporcionando uma simetria perfeita. O isósceles, por sua vez, tem dois lados iguais, o que confere a ele um eixo de simetria único, e dois ângulos iguais. Já o escaleno é o mais irregular dos três, com todos os lados e ângulos diferentes, desafiando-nos a perceber beleza na diversidade”. (texto adaptado pela autora ÁUDIO GRUPO 1, 2024)

“Enfrentamos alguns desafios, como a precisão na medição dos ângulos e lados para garantir que as características de cada tipo fossem respeitadas”. (texto adaptado pela autora - aluna E.E)

“No entanto, a atividade foi extremamente enriquecedora, pois nos permitiu aplicar conceitos teóricos na prática, além de desenvolver habilidades como atenção aos detalhes e trabalho em equipe”. (texto adaptado pela autora -aluno B.G)

“A experiência de gravar um áudio para relatar nosso aprendizado também nos ajudou a refletir sobre o processo e a importância da comunicação clara. Em resumo, foi uma oportunidade valiosa de crescimento acadêmico e pessoal para todos nós”. (texto adaptado pela autora -aluna A.A)

Os principais desafios encontrados no tema do Grupo 2 incluíram a compreensão inicial dos conceitos, especialmente para aqueles que tinham dificuldade com a visualização espacial. Outro desafio foi a aplicação prática dos conceitos em problemas mais complexos, como determinar ângulos entre retas concorrentes ou encontrar retas perpendiculares através da Inteligência Artificial da própria ferramenta Canva.

Apesar das dificuldades, a atividade foi proveitosa para o grupo. Foi notável o progresso ao longo das sessões, com os participantes ganhando confiança ao identificar e trabalhar com diferentes tipos de retas. A colaboração em grupo foi um fator importante, pois permitiu que os participantes compartilhassem estratégias e se ajudassem mutuamente. No final, a atividade não só reforçou o entendimento matemático, mas também promoveu o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e trabalho em equipe. No entendimento de Zabala (1998), os conteúdos de aprendizagem dizem respeito ao desenvolvimento das capacidades motoras, afetivas, de relação interpessoal e de inserção social.

Ao desenvolver a atividade sobre polígonos de 3 a 10 lados, o grupo 3 se organizou de maneira colaborativa para explorar as características e propriedades de cada figura.

“Começamos com o triângulo, o polígono de 3 lados, e avançamos até o decágono, de 10 lados” (texto adaptado pela autora - aluno A.P.). A atividade incluiu a identificação dos ângulos internos, soma dos ângulos, e a construção de cada figura necessitou de pesquisa no Livro Didático do Aluno.

“Encontrar os polígonos para realizar a atividade não foi fácil” (texto adaptado pela autora - aluno J.P.)

A atividade foi proveitosa para o grupo, pois não apenas reforçou conceitos matemáticos importantes, mas também promoveu o trabalho em equipe e a comunicação. Todos os membros

tiveram a oportunidade de contribuir, partilhar ideias e aprender uns com os outros. No final, o grupo sentiu-se mais confiante em relação ao tema e apreciou o aspecto prático do aprendido.

Desenvolver uma atividade sobre tipos de ângulos, como ângulo agudo, obtuso e reto, como o tema do Grupo 4 pode ser um exercício enriquecedor tanto para alunos quanto para educadores. A atividade pode ser iniciada com uma breve explicação teórica, seguida de exemplos práticos em que os alunos desenharam ou identificaram esses ângulos em objetos do cotidiano. Segundo Ausubel (1982, p. 55), "A aprendizagem significativa ocorre quando o indivíduo é capaz de relacionar o novo conhecimento a conceitos ou informações já existentes em sua estrutura cognitiva."

Um dos desafios principais é garantir que todos os alunos compreendam as definições e consigam distinguir claramente os diferentes tipos de ângulos. Outra dificuldade pode ser manter o engajamento dos alunos, especialmente se o tema parecer abstrato. Para tornar a atividade mais proveitosa, pode-se incorporar jogos interativos ou atividades em grupo que incentivem a colaboração e o pensamento crítico. No geral, se bem planejada, a atividade pode ser bastante proveitosa, ajudando os alunos a consolidar seu entendimento de conceitos geométricos fundamentais e desenvolver habilidades de observação e análise.

A diferença entre perímetro e área é fundamental no estudo da geometria. O perímetro refere-se à soma das medidas de todos os lados de uma figura, ou seja, é a medida do contorno da figura. Já a área é a medida da superfície interna da figura, expressa em unidades quadradas.

No desenvolvimento de uma atividade que explore esses conceitos, os principais desafios podem incluir a compreensão das fórmulas específicas para diferentes formas geométricas, como retângulos, triângulos e círculos, assim como a aplicação prática dessas fórmulas em problemas do mundo real. Outro desafio pode ser a visualização das diferenças entre as medidas lineares do perímetro e as medidas de superfície da área.

A atividade citada no tema 5 pode ser bastante proveitosa para o grupo, pois promove o raciocínio espacial e a aplicação de conceitos matemáticos em situações práticas. A interação em grupo também pode facilitar a troca de ideias e estratégias para resolver problemas, tornando o aprendizado mais dinâmico e colaborativo. Além disso, superar as dificuldades juntos pode fortalecer o trabalho em equipe e a comunicação entre os participantes. Segundo Vygotsky (1984, p. 67), "A aprendizagem é mais eficaz quando ocorre em contextos sociais, pois a

interação com outros indivíduos proporciona oportunidades de compartilhamento de conhecimento e prática colaborativa."

Embora o Canva ofereça uma gama de possibilidades, é fundamental que seu uso seja planejado de acordo com os objetivos pedagógicos. Além disso, é importante refletir sobre o equilíbrio entre o tempo dedicado à criação de materiais e o tempo para a discussão em sala de aula; há necessidade de garantir acessibilidade, inclusão para todos os estudantes e o cuidado para evitar que o foco no recurso se sobreponha ao conteúdo pedagógico.

Para apoiar uma abordagem inclusiva e diversificada na educação, basear-se nos princípios de Gardner (1999) pode ser essencial. Gardner sugere que os indivíduos não possuem apenas uma forma uniforme de inteligência, mas sim múltiplas inteligências que devem ser estimuladas de diferentes maneiras.

Então, a função da escola do Ensino Fundamental de Fortaleza cumpriu sua função de fornecer competências para que o aluno possa diversificar seu percurso pedagógico através das escolhas realizadas, determinando o melhor percurso educativo, pois cada aluno é único na sua aprendizagem. A teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner nos convida a olhar para a inteligência de forma mais ampla e complexa. Ao reconhecer que cada indivíduo possui um perfil único de aprendizagem, podemos oferecer experiências mais ricas e significativas para todos através das tecnologias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias digitais, como o Canva, oferecem uma oportunidade valiosa para professores do Ensino Fundamental II transformarem suas práticas pedagógicas. Por meio da criação e compartilhamento de materiais visuais dinâmicos, é possível promover um ensino mais significativo e conectado com as realidades dos alunos. No entanto, a integração dessas ferramentas deve ser feita de maneira consciente e alinhada aos objetivos educacionais, garantindo que elas sirvam como meios para potencializar o aprendizado.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David. **Psicologia Educacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1982.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

FRANCO, Sérgio Roberto Kieling. **O construtivismo e a educação**. Porto Alegre: Mediação, 1995.

GARDNER, Howard. **Inteligência Reformulada: Inteligências Múltiplas para o Século 21**. Nova Iorque: Basic Books, 1999.

SMOLER, Kátia Cristina Stocco. Aprendizagem Significativa: o lugar do conhecimento e da inteligência. **Revista Construir Notícias**, n.34, Ano 06, Recife, maio/jun, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.