

CANVA E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS: REFLEXÕES A PARTIR DE UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Cláudio Erik Félix de Oliveira¹
Maria Naely Dantas Alexandre²
Viviane Evelyn Matias Marques³

Resumo

A integração das tecnologias digitais à educação tem transformado significativamente as práticas pedagógicas, ampliando o acesso à informação e promovendo novas formas de interação entre professores e estudantes. Conforme Moran (2017), as tecnologias digitais podem ser um poderoso meio de aprendizagem, ajudando a aprender mais e melhor, com prazer e novas habilidades para viver em um mundo em constante mudança. Nesse cenário, as Tecnologias Móveis Digitais de Informação e Comunicação (TMDIC) tornaram-se cada vez mais presentes no cotidiano e, consequentemente, na prática educativa. Segundo Valente, Almeida e Geraldini (2017), essas tecnologias promovem um ambiente de aprendizagem pautado na participação, criação e ampliação dos limites espaciais e temporais da sala de aula, estimulando a construção colaborativa do conhecimento.

As demandas educacionais contemporâneas exigem que o professor se posicione ativamente diante das inovações, apropriando-se das ferramentas digitais e compreendendo como podem potencializar o ensino-aprendizagem. Franco (1995) destaca que o professor precisa reconhecer que a sala de aula, os alunos e ele próprio estão inseridos em uma teia de relações dinâmicas e incontroláveis, devendo engajar-se nesse processo de constante transformação. Assim, a formação docente deve estar voltada para práticas que valorizem a criatividade, a colaboração e o uso intencional das tecnologias como mediadoras da aprendizagem (Franco, 2016).

Entre os inúmeros recursos digitais disponíveis, o Canva tem se destacado como uma plataforma acessível, intuitiva e de grande potencial educacional. Criado em 2013, oferece modelos e ferramentas para criar infográficos, apresentações, cartazes, vídeos e outras produções multimodais, estimulando o protagonismo e a autoria de professores e alunos. De acordo com Gonçalves (2022), o Canva pode ser usado em diferentes etapas e modalidades de ensino, contribuindo para dinamizar as aulas e favorecer práticas pedagógicas criativas e interdisciplinares.

Além de favorecer a personalização do aprendizado, o Canva estimula a produção de conteúdos colaborativos e visuais, dialogando com a cultura digital prevista na BNCC (2018), que reconhece o uso das tecnologias como competência essencial da formação escolar. Essa ferramenta não apenas viabiliza a criação de recursos visuais, mas também desenvolve habilidades como pensamento crítico, comunicação visual e autonomia estudantil. Conforme observa Neto (2019), a incorporação das tecnologias às práticas pedagógicas torna o processo de ensino mais significativo, aproximando-se da realidade dos nativos digitais.

¹ Especialista em Educação Física e Informática da Educação – FACPRISMA EAD, claudioerikfelix.15@gmail.com.

² Graduanda em Pedagogia – UERN, marianaely@alu.uern.br.

³ Graduanda em Pedagogia – UERN, vivianeevelyn@alu.uern.br.

Pesquisas recentes evidenciam que o Canva tem se mostrado eficaz em diversos contextos educativos. Colares (2025) destaca que o uso do aplicativo em aulas de Matemática do Ensino Fundamental II possibilitou a criação de conteúdos multimodais e colaborativos, estimulando a criatividade e a participação dos alunos. De forma semelhante, Martins, Carvalho e Ferrete (2024) apontam que, ao ser integrado às metodologias ativas, o Canva favorece aprendizagens mais dinâmicas e interativas, permitindo que estudantes e docentes construam conhecimento de forma conjunta. Esses autores enfatizam que o uso intencional do recurso digital auxilia o professor a selecionar estratégias que ampliem o engajamento discente.

A literatura também evidencia o uso do Canva para desenvolver práticas interdisciplinares e inclusivas. Gonçalves (2022) defende que a criação de histórias por meio da plataforma contribui para integrar componentes curriculares distintos, como Língua Portuguesa, História e Geografia, promovendo a interdisciplinaridade e a criatividade. Barroso et al. (2023) reforçam que o Canva é relevante para a personalização da aprendizagem e a inclusão de estudantes com necessidades educacionais especiais, ao permitir a criação de recursos visuais adaptados às diferentes realidades. Para Freire (1968), a tecnologia é expressão da criatividade humana e, portanto, uma aliada indispensável no processo educativo.

No campo das metodologias inovadoras, o Canva tem sido incorporado em práticas gamificadas, promovendo engajamento e ludicidade. Ramos, Souza e Caetano (2025) relatam uma experiência pedagógica que utilizou a plataforma na criação de quizzes interativos inspirados em jogos televisivos, resultando em maior participação e envolvimento dos estudantes nas aulas de Matemática. Conforme Kapp (2012), a gamificação favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, colaborativas e emocionais, tornando o aprendizado mais atrativo e significativo.

Dessa forma, o Canva se consolida como uma possibilidade pedagógica potente, capaz de contribuir para a inovação das práticas docentes e o desenvolvimento de competências essenciais no contexto educacional contemporâneo. Seu uso estimula a criatividade, o protagonismo estudantil e o trabalho colaborativo, ao mesmo tempo em que amplia a compreensão de conteúdos por meio de linguagens visuais e multimodais.

A pesquisa caracteriza-se como uma revisão bibliográfica de caráter qualitativo e descritivo, cujo objetivo foi identificar e analisar as principais possibilidades pedagógicas associadas ao uso do Canva no contexto educacional. Foram consultadas produções científicas disponíveis em bases de acesso público, como Google Acadêmico, Scielo e Periódicos Capes, considerando publicações entre 2020 e 2025. A seleção abrangeu artigos, dissertações e trabalhos que abordam o uso do Canva como ferramenta pedagógica, totalizando cerca de sete estudos analisados. Após a seleção, realizou-se leitura e análise interpretativa dos textos, buscando compreender as potencialidades, desafios e contribuições apontadas pelos autores em relação à utilização do Canva nas práticas educativas.

A análise dos estudos revela um conjunto consistente de potencialidades do Canva como recurso pedagógico, bem como desafios e orientações metodológicas recorrentes. Os trabalhos convergem ao indicar que o Canva favorece a produção de materiais multimodais e acessíveis, promovendo engajamento discente e personalização dos conteúdos. Em trabalhos voltados à educação infantil e à inclusão

(AEE), observa-se que o Canva possibilita a elaboração de materiais lúdicos e adaptados às necessidades do público-alvo, contribuindo para práticas mais inclusivas e estimulantes (Araújo et al., 2025).

Em relatos de aplicação prática, a plataforma também aparece como facilitadora de metodologias ativas e do ensino por investigação. Experiências com Canva e Padlet mostram que a ferramenta apoia a construção de recursos para sequências investigativas e aumenta o envolvimento dos estudantes, sendo especialmente relevante durante o ensino remoto emergencial (Sousa, Holanda e Santana, 2022).

Outra linha de resultados refere-se ao uso do Canva como instrumento avaliativo no ambiente online. Estudos de caso em cursos de pós-graduação apontam que o Canva Educacional pode ser incorporado como estratégia formativa, permitindo produções visuais colaborativas que servem como evidência de aprendizagem (Ferreira e Silva, 2020).

Entretanto, as pesquisas também indicam limitações relacionadas à infraestrutura, formação docente e planejamento pedagógico. A ausência de suporte técnico e de tempo para elaboração de materiais pode reduzir o uso do Canva a uma prática esporádica, sem transformação metodológica. Recomenda-se que o uso da ferramenta esteja alinhado à BNCC e a objetivos de aprendizagem específicos, sustentado por formação continuada docente (Barroso et al., 2023).

A diversidade de aplicações evidencia que o Canva não se restringe a uma disciplina: há relatos na Educação Infantil, Ciências, Geografia e Língua Inglesa, o que reforça sua versatilidade como Objeto Digital de Aprendizagem e instrumento para práticas multimodais, fomentando criatividade e autoria docente e discente (Kozen et al., 2025).

Em síntese, a literatura recente sobre o uso do Canva na educação aponta para sua potencialidade como ferramenta criativa, multimodal e colaborativa, essencial para apoiar metodologias ativas, tornar avaliações mais formativas e promover inclusão quando usada com planejamento e suporte adequados. Sua efetividade depende de fatores contextuais como infraestrutura, formação e tempo docente, e de um trabalho reflexivo sobre como integrar produções visuais aos objetivos de aprendizagem, evitando que o recurso se torne um fim e não um meio pedagógico.

Palavras-chave: Canva; Tecnologias digitais; Práticas pedagógicas.

ARAÚJO, G. M. A. et al. O uso da plataforma Canva na produção de materiais pedagógicos para alunos PAEE da educação infantil. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 10, p. 264-274, 2025.

BARROSO, M. D. F. et al. O uso da ferramenta digital canva na prática docente: desafios e possibilidades. **Publicações**, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação, 2018. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**.

COLARES, I. A. Prática pedagógica com tecnologias digitais: criando e compartilhando com o Canva. **Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, São Paulo, v. 1, n. 1, 2025



Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate

26 a 28 de novembro de 2025



FERREIRA, L. F. S.; SILVA, V. M. C. B. O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 8, p. e707986030-e707986030, 2020.

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.

FRANCO, S. R. K. **O construtivismo e a educação**. Porto Alegre: Mediação, 1995.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

GONÇALVES, M. C. **O uso do Canva nas práticas pedagógicas: criação de histórias e suas possibilidades**. 2022. Monografia (Especialização em Tecnologia Educacional) - Instituto Federal do Espírito Santo. Espírito Santo, 2022.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KONZEN, V. W. et al. **Práticas didático-pedagógicas no ensino de geografia: narrativa docente sobre o uso do Canva**. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual do Oeste do Paraná, 2025.

MARTINS, W. S.; CARVALHO, E. S.; FERRETE, A. A. S. S.. O CANVA COMO RECURSO DIGITAL PARA PROMOÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA PRÁTICA DOCENTE. **Núcleo de Pesquisa de Comunicação e Tecnologia – NUCA/UFS/CNPq**, 2024.

MORAN, J. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. 2017.

NETO, D. O. **Uma revisão de Literatura sobre o Uso de Tecnologias Digitais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. 2019.

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.

SOUSA, E. M.; HOLANDA, M. L.; SANTANA, I. C. H.. O uso do Canva e Padlet como recurso educativo para o ensino de ciências por investigação. **HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)**, v. 35, n. 2, p. 289-299, 2022.



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO **UERN**

POSEDUC

