

Tecnologia e Criatividade: caminhos para o ensino digital com Canva

Thayane Cristina Lopes Costa

Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

Sirlane Rodrigues Penha

Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

Késsia Pinto da Silva

Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

Suzane Castro de Araújo

Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

Resumo: Este estudo aborda a inserção de ferramentas digitais na educação, com foco na utilização do Canva como recurso pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa, promovendo maior envolvimento dos estudantes. Considerando o cenário contemporâneo, em que a cultura digital é predominante, a pesquisa evidencia a importância de integrar tecnologias acessíveis como o Canva e o Instagram para tornar o ensino mais atrativo, criativo e interativo. O problema central refere-se à dificuldade das escolas públicas em incorporar essas ferramentas devido a limitações de recursos e capacitação. O objetivo do estudo foi explorar estratégias de uso do Canva para estimular a produção de conteúdos visuais pelos alunos, ampliando suas habilidades digitais e linguísticas. A metodologia envolveu a apresentação teórica das plataformas, seguida de atividades práticas em grupo, onde os estudantes criaram materiais para serem compartilhados nas redes sociais, promovendo engajamento e colaboratividade. Os resultados demonstraram um aumento no interesse e na participação dos alunos, além do desenvolvimento de habilidades visuais, linguísticas e digitais. Assim, o projeto marcou o potencial dessas tecnologias para fortalecer o processo de aprendizagem, contribuindo para a formação de estudantes mais criativos, críticos e conectados ao mundo digital.

Palavras-chave: Educação digital, Canva, Ensino de Língua Portuguesa.

Technology and Creativity: Pathways to Digital Teaching with Canva

Abstract: This study addresses the integration of digital tools in education, focusing on the use of Canva as a pedagogical resource for teaching Portuguese Language, thereby promoting greater student engagement. Considering the contemporary context, in which digital culture is predominant, the research highlights the importance of incorporating accessible technologies such as Canva and Instagram to make teaching more appealing, creative, and interactive. The central issue concerns the difficulty faced by public schools in adopting these tools due to limitations in resources and training. The aim of the study was to explore strategies for using Canva to encourage students to

Thayane Cristina Lopes, Letras – UEMA, thayaneclo@gmail.com,
Sirlane Rodrigues Penha, Letras – UEMA, sirlanerodrigues208@gmail.com,
Kessia Pinto da Silva, Letras – UEMA, kessiapinsil@gmail.com,
Suzane Castro de Araújo, UEMA, prof.suzanecastro@gmail.com

produce visual content, thereby enhancing their digital and linguistic skills. The methodology involved a theoretical presentation of the platforms, followed by group-based practical activities in which students created materials to be shared on social networks, fostering engagement and collaboration. The results demonstrated increased student interest and participation, as well as the development of visual, linguistic, and digital skills. Thus, the project underscored the potential of these technologies to strengthen the learning process, contributing to the formation of students who are more creative, critical, and connected to the digital world

Keywords: Digital Education, Canva, Portuguese Language Teaching

1. Introdução

A incorporação de ferramentas digitais no contexto educacional representa uma transformação significativa nas práticas de ensino e aprendizagem. Em um mundo cada vez mais conectado, as escolas precisam adaptar suas abordagens para manter o engajamento dos estudantes e promover habilidades que serão essenciais na vida acadêmica e profissional. Nesse sentido, o uso de plataformas de criação e compartilhamento de conteúdo digital tem se destacado como uma estratégia inovadora capaz de potencializar o processo de ensino, especialmente em disciplinas que demandam estímulo à criatividade e à expressão imagética, como a Língua Portuguesa.

Partindo dessa premissa, o presente estudo concentra-se na utilização do *Canva* como ferramenta pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa no ensino médio. O *Canva* oferece recursos acessíveis e intuitivos, possibilitando que os alunos criem materiais visuais atrativos, como infográficos, cartazes e postagens para redes sociais. A proposta é explorar de que maneira esse recurso pode contribuir não apenas para a compreensão de conteúdo específicos, mas também para promover o protagonismo dos estudantes na construção do seu conhecimento, integrando tecnologia ao currículo escolar de forma efetiva.

Um problema central que motiva essa pesquisa refere-se às dificuldades encontradas por escolas públicas na implementação de tecnologias digitais de forma estruturada e contínua. Muitas dessas instituições enfrentam limitações de recursos, formação de professores e acesso à infraestrutura adequada. Além disso, há uma resistência cultural por parte de alguns profissionais à adoção de recursos tecnológicos, o que dificulta a modernização do ambiente de ensino. Assim, o estudo visa oferecer soluções

acessíveis e práticas que possam ser aplicadas mesmo em contextos de baixa infraestrutura.

Este trabalho apresenta como objetivo principal analisar o impacto do uso do *Canva* na motivação, participação e desenvolvimento de habilidades digitais dos estudantes no contexto escolar. Além de promover maior interesse pelos conteúdos, busca-se estimular a criatividade, o trabalho colaborativo e o uso responsável das mídias digitais, preparando os alunos para os desafios da sociedade contemporânea. Para atingir esses objetivos, foram realizadas atividades de criação colaborativa, além de uma análise qualitativa dos resultados a partir do envolvimento dos alunos durante as ações.

2. Metodologia

O projeto foi elaborado inicialmente por meio de uma busca bibliográfica sobre as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), fundamentando a escolha do *Canva* e do Instagram como ferramentas pedagógicas. Após a fundamentação teórica, foi solicitada a autorização da escola através de uma carta de apresentação, seguida de reuniões com o corpo docente, especialmente com o professor de Língua Portuguesa, para definir as etapas de implementação. A proposta envolveu atividades de aprendizagem colaborativa, nas quais os alunos participaram da criação de conteúdos visuais usando o aplicativo *Canva*, com foco em temas de Língua Portuguesa, que posteriormente seriam postados no perfil de Instagram criado para o projeto. A metodologia incluiu uma apresentação introdutória, atividades práticas de elaboração de infográficos e postagens, além de uma avaliação baseada na participação e na criatividade dos estudantes, culminando em um concurso com prêmios para as melhores produções.

A implantação seguiu uma sequência de ações planejadas para facilitar a participação dos alunos e promover o engajamento digital. Nos primeiros dias, os estudantes receberam orientações sobre as funcionalidades do *Canva* e a importância do uso responsável das redes sociais. Depois, trabalharam em equipes para criar conteúdo, como mapas mentais, dicas gramaticais e temas relacionados às aulas, que foram publicados no Instagram do projeto. Essa estratégia possibilitou ampliar o alcance das atividades, promovendo a disseminação do conhecimento de forma lúdica e interativa para além da sala de aula. Tal abordagem mostrou potencial para envolver um grande número de estudantes, incentivando criatividade, colaboração e uso responsável das mídias digitais, com possibilidades de replicação em outras escolas e disciplinas.

3. Resultados/ Referencial Teórico

Criado por uma jovem australiana de apenas 19 anos, Melanie Perkins, o *Canva*, é uma plataforma de design gráfico intuitiva e acessível, que democratizou a criação visual, permitindo que alunos e professores, desenvolvam materiais didáticos atrativos, profissionais e eficazes, sem a necessidade de habilidades técnicas avançadas. Por meio de templates personalizáveis, é possível elaborar apresentações, infográficos, cartazes e outros recursos visuais que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, o que torna as atividades mais visualmente estimulantes e compreensíveis aos alunos. Essa plataforma é uma das mais utilizadas pelos alunos de universidades pela facilidade de criação e edição.

Por tanto, ao integrar o dentro da sala de aula em suas práticas pedagógicas, além de inserir a educação no meio digital na vida dos alunos, as escolas não apenas acompanham as transformações do mundo contemporâneo, mas conseguem ampliar suas possibilidades de engajar os alunos de forma eficaz, promovendo uma educação mais inclusiva, dinâmica e relevante para a sociedade. Para Lins, Medeiros, Silva e Silva (2019, p. 2) “a divulgação científica por meio desse ambiente virtual tem a potencialidade de atrair o leitor para o mundo da ciência, promover um sentimento de integração com o mundo atual e complementar o ensino formal”. Neste cenário, surge a necessidade de incorporar essas tecnologias ao ambiente escolar, aproveitando o potencial das redes sociais e outras plataformas digitais para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

Foi pensando em uma forma de unir a realidade digital do aluno com a educacional que busca nesse projeto ferramentas importantes para contribuir com a educação dos jovens. Uma dessas ferramentas é o *Canva*, um site que possibilita a criação de materiais visuais de forma fácil, podendo ser editado por várias pessoas ao mesmo tempo.

Silva (2022) destaca a importância de a escola e os professores se prepararem para acompanhar a revolução tecnológica atual, enfatizando que a sociedade está cada vez mais inserida em tecnologias digitais. Este cenário implica que a maioria das pessoas estão conectadas por algum tipo de aparato tecnológico, o que transforma significativamente a dinâmica educacional. Ele ainda argumenta que, sendo a maioria dos alunos nativos digitais, eles não são apenas receptores passivos do conhecimento, mas sim agentes que utilizam as tecnologias com facilidade e capacidade. Nesse contexto entende-se que as instituições educacionais adaptem suas metodologias e incorporem essas tecnologias no ambiente de ensino, promovendo um aprendizado mais interativo e alinhado com as habilidades e expectativas dos estudantes contemporâneos.

Thayane Cristina Lopes, Letras – UEMA, thayanecle@gmail.com,
Sirlane Rodrigues Penha, Letras – UEMA, sirlanerodrigues208@gmail.com,
Kessia Pinto da Silva, Letras – UEMA, kessiapinsil@gmail.com,
Suzane Castro de Araújo, UEMA, prof.suzanecastro@gmail.com

Com o advento tecnológico faz-se necessário que a escola e os professores estejam preparados para acompanhar essa revolução, principalmente, porque todos estão cercados por tecnologias digitais na sociedade. Isso significa que a maioria das pessoas estão conectadas por algum tipo de aparato tecnológico. Sabe-se que a maior parte dos alunos são nascidos na era digital, por isso não são sujeitos passivos, mas proativos e utilizam as tecnologias com facilidade (Silva, 2022, p. 35).

Essa adaptação tecnológica dentro da escola não significa apenas incorporar novos dispositivos ou softwares no ambiente escolar, mas levar a transformações na forma de abordagem pedagógica para refletir as mudanças na forma como os alunos interagem com o mundo dentro ou fora do âmbito escolar.

5. Conclusões

Esta pesquisa abordou a integração das ferramentas digitais Canva como recurso pedagógico no ensino de Língua Portuguesa, com o objetivo de promover uma aprendizagem mais significativa, criativa e alinhada às demandas da sociedade digital, utilizando uma metodologia prática de projetos colaborativos, criação de conteúdos visuais e compartilhamento nas redes sociais. Os resultados indicaram maior engajamento, desenvolvimento de habilidades linguísticas e digitais, além de maior motivação dos estudantes, evidenciando o potencial dessas tecnologias para ampliar o alcance do processo educativo. Como contribuições, o estudo reforça a relevância de incorporar recursos tecnológicos inovadores no currículo escolar para preparar os alunos para o mercado de trabalho, embora tenha suas limitações, como o número reduzido de participantes e o curto período de aplicação. Para o futuro, sugere-se ampliar a pesquisa para outras escolas e disciplinas, oferecer capacitações contínuas e explorar novas plataformas que potencializem ainda mais o engajamento e a aprendizagem dos estudantes, consolidando assim uma educação mais inclusiva, criativa e conectada às transformações tecnológicas.

Referências

LINS, Gustavo Georranys da Silva; MEDEIROS, Vanessa Karla de; SILVA, Ana Maria da; SILVA, Renato Xavier Alves da. Uso do instagram como ferramenta de divulgação científica e ensino de física para o ensino médio. Congresso Nacional de Educação, 6, 2019. Anais [...], Fortaleza, 2019. p. 1-8.

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

Thayane Cristina Lopes, Letras – UEMA, thayanecle@gmail.com,
Sirlane Rodrigues Penha, Letras – UEMA, sirlanerodrigues208@gmail.com,
Kessia Pinto da Silva, Letras – UEMA, kessiapinsil@gmail.com,
Suzane Castro de Araújo, UEMA, prof.suzanecastro@gmail.com

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. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS | ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2020, São Carlos. Anais... São Carlos: CIET: EnPED: 2020.

Thayane Cristina Lopes, Letras – UEMA, thayanecld@gmail.com,
Sirlane Rodrigues Penha, Letras – UEMA, sirlanerodrigues208@gmail.com,
Kessia Pinto da Silva, Letras – UEMA, kessiapinsilsil@gmail.com,
Suzane Castro de Araújo, UEMA, prof.suzanecastro@gmail.com