



# CAPÍTULO 4

## O USO DA FERRAMENTA DIGITAL CANVA NA PRÁTICA DOCENTE: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

**Maria Daliane Ferreira Barroso**  
**Luiz Felipe Araújo Azevedo**  
**Maria Isabel Guilherme da Silva**  
**Antonia Jozilane dos Santos Nascimento**  
**Isnard Noronha Bezerra**  
**William Teixeira Melo**

### RESUMO

Este trabalho visa apresentar a ferramenta canva como recurso digital educacional discutindo sobre as possibilidades, os desafios, as vantagens e as desvantagens de sua utilização na prática docente. O trabalho em questão busca abrir possibilidades de inovação na prática do professor através dos recursos disponíveis no Canva que possam fortalecer suas metodologias e a comunicação durante o processo de desenvolvimento metodológico e apresentação de seus conteúdos. Foi pesquisada e comparada as ideias de alguns estudiosos sobre o assunto e a importância do avanço tecnológico para a educação, com abordagem de temas como interatividade, tecnologia, metodologias, educação especial e inclusiva e personalização do ensino. Espera-se que este trabalho possa fomentar a prática docente e potencializar os modos de utilização de recursos educacionais digitais na área da educação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ferramentas Digitais. Prática Pedagógica. Comunicação Visual. Inovação Didática. Recurso Pedagógico.

### 1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os recursos digitais têm se tornado cada vez mais presentes e constantes na educação, trazendo novas possibilidades e desafios para o processo de ensino e aprendizagem. A tecnologia tem a capacidade de transformar a maneira como os alunos aprendem bem como a maneira como os professores ensinam, podendo proporcionar uma educação mais interativa, dinâmica e eficiente.

Uma das principais vantagens dos recursos digitais é a possibilidade de personalização do aprendizado, permitindo que cada aluno possa desenvolver habilidades e competências de acordo com suas necessidades e/ou ritmo de aprendizagem. Além disso, o uso de ferramentas digitais como jogos educativos, vídeos, simuladores, recursos interativos e plataformas online de aprendizagem, torna o processo de ensino mais significativo para o professor e interessante para os alunos, aumentando o engajamento e a participação nas atividades propostas.

Segundo Moran (2017, p. 12),

as tecnologias digitais podem ser um poderoso meio de aprendizagem e de desenvolvimento, ajudando a aprender mais, melhor, com mais prazer e a desenvolver



novas habilidades para viver neste mundo em permanente mudança. As tecnologias podem ajudar a aprender a aprender, a trabalhar em equipe, a colaborar, a solucionar problemas, a pesquisar e a se comunicar de forma mais eficiente, a participar da sociedade e a ser um cidadão do mundo, solidário e responsável (MORAN, 2017, p. 12).

Além disso, o autor destaca que a utilização de ferramentas digitais permite uma maior interatividade e autonomia por parte do aluno, bem como a possibilidade de desenvolver projetos e atividades mais criativas e dinâmicas (MORAN, 2017), o que pode proporcionar uma aprendizagem mais significativa, trazendo-o para o centro do processo, desenvolvendo assim, também, o protagonismo.

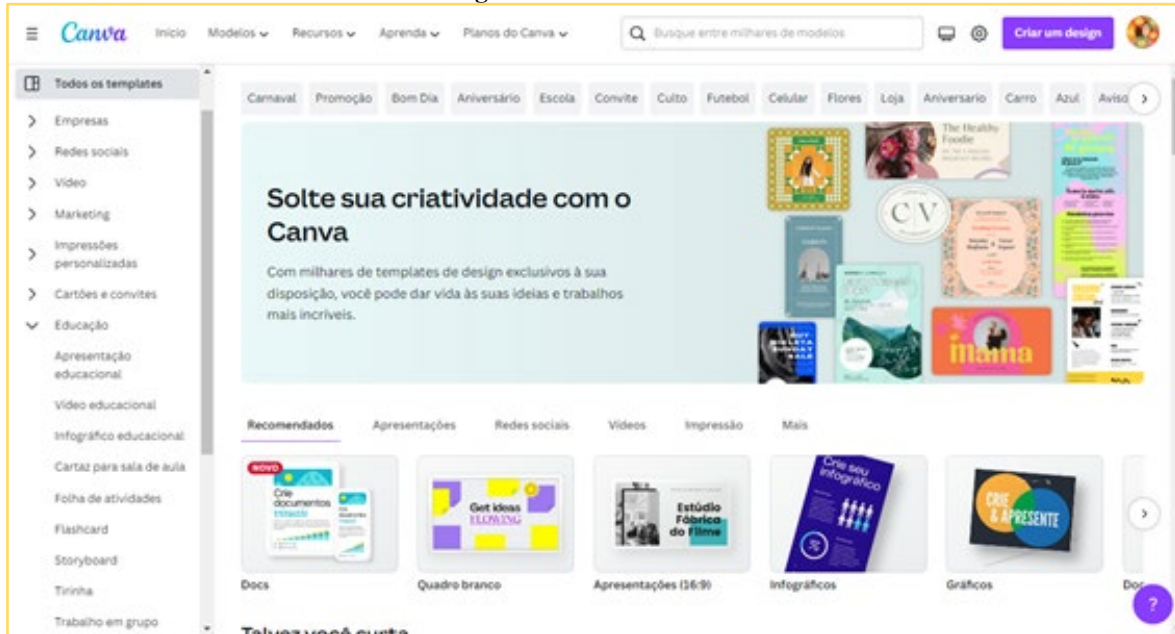
Outro ponto relevante é a facilidade e acessibilidade aos conteúdos, uma vez que as ferramentas digitais podem ser acessadas de qualquer lugar e a qualquer hora, favorecendo a democratização do acesso à educação e a inclusão de alunos com necessidades especiais. Ademais, a utilização de recursos digitais na educação pode preparar os alunos para o mundo do trabalho, uma vez que as habilidades necessárias para lidar com as tecnologias são cada vez mais valorizadas pelas empresas.

É importante ressaltar que o uso de recursos digitais na educação requer planejamento e adaptações a fim de garantir que as ferramentas sejam utilizadas de forma adequada e efetiva, bem como estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem e as habilidades que se quer desenvolver. É necessário também lembrar que os professores devem ser capacitados para utilizar as tecnologias de forma pedagógica em suas metodologias e que haja uma reflexão sobre o papel da tecnologia na educação, além da necessidade de formação continuada e de condições estruturais de espaço, recursos e de acesso garantidos.

Levando em conta o que este trabalho se propõe, objetiva-se o estudo da ferramenta digital Canva, que se apresenta como uma plataforma digital online, acessada através do seguinte endereço: [https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/) (Figura 1), disponível também na versão mobile. Com base nas suas características e aplicabilidades pode ser considerada um objeto digital de aprendizagem (ODA) na área de criação e produção de recursos audiovisuais e também na categoria de trabalho em equipe. Apresenta variados recursos e traz a possibilidade de fazer com que qualquer pessoa com acesso à internet e computador ou smartphone possa desenvolver designs para utilizar das mais variadas maneiras de acordo com a sua necessidade. Essa ferramenta é gratuita, mas possui versões pagas, teve sua fundação no dia 28 de Junho de 2012, por Melanie Perkins, Cliff Obrecht e Cameron Adams, e foi lançada no ano de 2013.



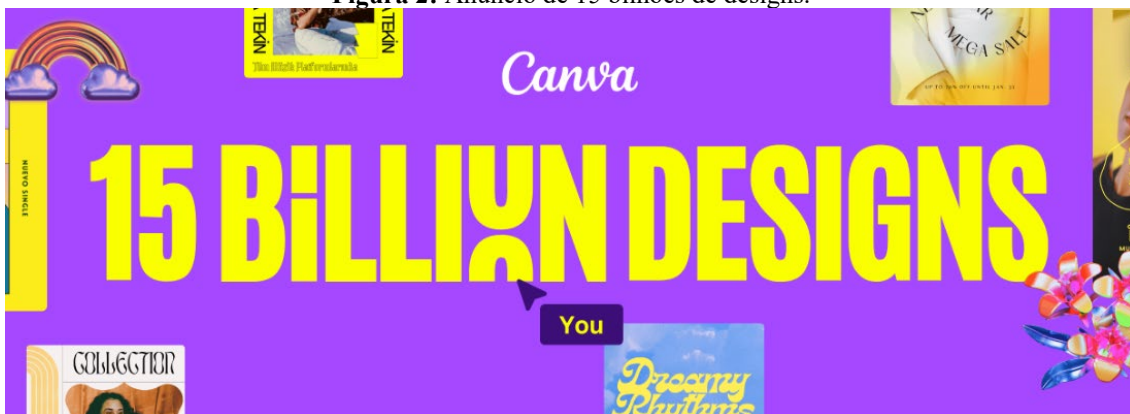
**Figura 1:** Interface inicial.



**Fonte:** PrintScreen realizada pelos próprios autores no Site do Canva (2023).

Sua relevância vem aumentando tendo em vista as pesquisas e os usos de seus recursos. Segundo a 16ª Pesquisa Anual de Ferramentas para Aprendizagem, realizada no ano de 2022, o Canva ocupa a 10ª posição entre as 100 principais elencadas no estudo. Em fevereiro de 2023 alcançou a marca de 15 bilhões de designs (Figura 2) e em março do mesmo ano anunciou a inclusão de conteúdos alimentados via Inteligência Artificial.

**Figura 2:** Anúncio de 15 bilhões de designs.



**Fonte:** PrintScreen realizada pelos autores no Site do Canva (2023).

Existem algumas opções de planos que podem oferecer outros produtos e maior variedade de acesso aos recursos, a depender da necessidade (Figura 3). Alguns desses planos são gratuitos desde que sigam os pré-requisitos, como por exemplo o Canva para ONGs e Educação, que necessitam comprovação de vínculo.



**Figura 3:** Planos oferecidos pela plataforma.



**Fonte:** PrintScreen realizada pelos autores no Site do Canva (2023).

O Canva hoje tem seu espaço garantido na área acadêmica, profissional e em diversas outras áreas, pois apresenta muitas opções de funcionalidades para o enriquecimento dos trabalhos a serem desenvolvidos em diversas funções, como por exemplo, os trabalhos desenvolvidos na prática docente.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), (BRASIL, 2018), desenvolver uma cultura digital faz parte das necessidades das escolas. A própria base traz em seu rol de competências uma especialmente para esse eixo, a saber, a competência geral 6, Cultura Digital, que orienta o uso de tecnologias digitais de comunicação e informação para comunicar-se e produzir conhecimento, o que faz com que a utilização de recursos e ferramentas digitais tecnológicas possam se tornar parte das atividades escolares, bem como ajudar no alcance de objetivos de aprendizagem.

Segundo Soffner (2013) a tecnologia é produto do homem, portanto é parte de sua cultura e está destinada a revolucionar o processo de formação dessa cultura. Assim o uso inovador de tecnologia por alunos e professores, pode ser a grande diferença para que se mude radicalmente a centralização do processo educativo no professor. Para o autor, que fez um estudo relacionando as ideias do matemático sul-africano Seymour Papert, referência da aplicação da tecnologia à educação, com as ideias do educador popular Paulo Freire, as revoluções científicas e tecnológicas são determinantes das mudanças e tendências do comportamento e do desenvolvimento sócio-econômico-cultural que afetarão a educação (SOFFNER, 2013).



Para Freire (1968) a tecnologia é uma das grandes expressões da criatividade humana, é expressão natural do processo criador do homem. Segundo o renomado estudioso, a tecnologia é, além de necessária, parte do desenvolvimento natural dos seres humanos (FREIRE, 1968).

Com base nisso, Neto (2019) afirma que:

a utilização das tecnologias em sala de aula como aliada às práticas pedagógicas é essencial, essa interação auxilia e facilita o processo de ensino. De modo geral esse progresso na área tecnológica em ambiente escolar ainda é muito delicado devido ao grande número de professores que se enquadram na classe de imigrantes digitais, e que desta maneira precisam de muito esforço e empenho para usar as tecnologias digitais. Enquanto que os alunos nativos digitais dominam e convivem com as tecnologias cotidianamente (NETO, 2019. p. 24).

Com base nesse campo de debate, uma dessas possibilidades é o Canva, que é uma ferramenta online gratuita de design gráfico que, dada a sua simplicidade de manuseamento, foi projetada para ser acessível a todos os públicos, mesmo para aqueles que têm menos aptidões tecnológicas (GONÇALVES, 2022). Tem sido amplamente utilizada e vem tornando-se popular entre usuários em todo o mundo, diante disso, algumas pesquisas já foram realizadas a fim de investigar seus benefícios e limitações para fins educacionais e também comerciais.

Ainda de acordo com Gonçalves (2022) o Canva pode ser usado para criar recursos visuais para materiais educacionais tanto nos currículos da educação básica quanto do ensino superior. A autora afirma que existe uma gama de recursos disponíveis que os professores podem utilizar para dinamizar as aulas com proposta e metodologia pedagógica que norteiam uma aula com mais dinamismo (GONÇALVES, 2022). Além disso, Rocha (2020), afirma que o aplicativo canva consegue auxiliar no desenvolvimento de infográficos contendo variados elementos visuais e textuais, contribuindo assim, com o estímulo à criatividade e tornando-se uma considerável ferramenta digital na construção de conteúdo.

Outro ponto em destaque é a possibilidade de ser utilizada para a criação de materiais didáticos para Educação a Distância (EaD), permitindo o uso de conteúdos interativos e engajadores, o que se faz muito útil, tendo em vista a crescente onda de formações e aprimoramentos formativos disponíveis nessa modalidade no atual contexto.

Existem algumas limitações, como o fato de não permitir uso e manipulação de projetos offline, criar algo como vetores, mover e criar do zero, ou até mesmo a diversidade de opções de modelos, o que pode gerar dúvida na hora de escolher. Apesar disso, a ferramenta tem sido amplamente utilizada em diversas áreas, como na criação de materiais educacionais, marketing



digital e design de produtos. Um desses usos, por exemplo, se deu em aulas de Educação Física no período remoto, conforme detalha Oliveira (2021):

Utilizamos o Canva para a construção de vídeos com os mais diversos conteúdos que perpassam desde festas típicas do estado de Minas Gerais até a história das Olimpíadas, e um álbum de figurinhas sobre as modalidades olímpicas. A intenção não é analisar todas as ferramentas disponíveis dentro da plataforma, mas sim analisar as possibilidades pedagógicas que a mesma oportuniza para professores. A partir das análises dos materiais por nós construídos utilizando a plataforma Canva, notamos que a utilização dela nos permitiu ter uma fácil e fluida comunicação com os alunos de forma assíncrona, ou seja, a partir da construção dos vídeos nós conseguimos utilizar as diversas ferramentas que a plataforma nos disponibiliza para tornar essa comunicação que muitas das vezes é difícil em algo positivo e de grande valia para nossos alunos (OLIVEIRA, 2021, p. 3).

O autor relata o uso na construção de vídeos e de um álbum de figurinhas, salienta que existem variadas possibilidades pedagógicas de uso dentro da própria plataforma que podem ajudar na prática docente, o que vai contribuir para uma comunicação mais fácil e fluida com os estudantes e tornar essa interação mais positiva.

Além disso, como recurso pedagógico, pode também ter utilidade na educação especial como uma ferramenta de apoio para o ensino e aprendizagem de estudantes com necessidades educacionais especializadas. Nesse sentido, oferece diversas possibilidades de criação de recursos visuais e audiovisuais, como imagens, gráficos, infográficos, cartazes, apresentações, vídeos, entre outros, que podem ser utilizados como materiais de comunicação e expressão para estudantes com dificuldades de comunicação ou de aprendizagem, podendo ser útil para professores e profissionais, contribuindo para a inclusão e o desenvolvimento de habilidades dos estudantes com necessidades educacionais especiais.

Abreu (2011), defende o uso da tecnologia como recurso para promover a inclusão de alunos com necessidades especiais no ambiente escolar. Segundo a autora:

é necessário compreender os processos pedagógicos necessários à aprendizagem do aluno com deficiência, bem como conhecer a especificidade de cada necessidade especial, para que utilizemos de forma consciente as tecnologias na educação, a fim de proporcionar ao estudante com deficiência todas as possibilidades para que ele seja verdadeiramente incluído, sabendo que, estar no espaço físico escolar não garante necessariamente a inclusão (ABREU, 2011, p. 1).

Segundo a autora, é necessário definir um instrumento que seja capaz de conquistar, envolver e promover a aprendizagem dos estudantes com deficiência, uma vez que o encantamento desses estudantes é o ponto de partida para o seu desenvolvimento e a tecnologia é uma aliada nesse processo (ABREU, 2011). Além disso, a autora afirma que:

É necessário buscar caminhos para que haja aprendizagem, respeitando a necessidade especial. Também é dar a oportunidade de atingir o nível adequado de aprendizagem, propondo que o educando aprenda e desenvolva-se ao máximo. Assim, a Educação Especial deve ser vista como parte integrante do sistema educacional brasileiro, em



todos os níveis de ensino, da Educação Infantil ao Ensino Superior (ABREU, 2011, p. 8).

A autora, em seu trabalho, defende a importância da tecnologia e recursos digitais nos processos de inclusão, uma vez que isso possibilita que os alunos com necessidades educacionais especiais tenham acesso ao conhecimento e à informação. Assim, pode-se inferir que o Canva é uma ferramenta valiosa nesse processo e que pode ajudar na criação de materiais de comunicação e metodologias que possam ser adaptados às necessidades desses alunos, proporcionando um ambiente de aprendizagem personalizado e inclusivo.

Ferreira (2020), realizou um trabalho utilizando a ferramenta canva em processos de avaliação no ensino superior. Segundo a autora, o uso do aplicativo Canva Educacional como recurso pedagógico para a avaliação da aprendizagem gerou relatos que destacam o potencial inovador desta ferramenta para a educação, contribuindo no campo das metodologias ativas no contexto da Educação Online e para a avaliação da aprendizagem (FERREIRA, 2020).

Contudo, não é grande a publicização de práticas sobre o uso desse recurso digital no cenário brasileiro, embora existam relatos de que é muito utilizado. Tendo em vista esse dado, Manso (2022), realizou um mapeamento buscando identificar em que etapas de ensino da Educação Brasileira há prática docente por meio do uso do Canva e localizou apenas duas no Brasil. Uma, no sétimo ano dos anos finais do Ensino Fundamental (DUTRA, 2020) e, a outra prática docente, no terceiro ano do Ensino Médio (MARCHEZAN, 2018) (MANSO, 2022). A autora e seu estudo chegaram à seguinte conclusão:

percebemos o quanto a ferramenta Canva ainda é pouco explorada pelos docentes nas práticas educativas das etapas de escolarização das escolas brasileiras, especificamente no que diz respeito à pesquisa científica e à publicação de seus resultados, ou seja, um trabalho se voltou para o Ensino Fundamental e o outro para o Ensino Médio (MANSO, 2022, p. 11).

Vale ressaltar que esse instrumento digital tem se destacado no mercado no eixo empresarial por sua versatilidade, tornando-se uma excelente opção para empresas e pequenos empreendedores, principalmente os iniciantes, que buscam criar conteúdos visuais de qualidade economizando tempo e recursos. Quanto ao mercado de trabalho, pode se dizer que ela oportuniza e favorece também experiências e possibilidades de tarefas diversas, uma vez que a ferramenta oferece opções de design para criação de currículos, portfólios e apresentações, material profissional e impactante que podem ser úteis para quem busca se destacar em entrevistas e processos de recrutamento.



### 3. METODOLOGIA

Para este estudo, inicialmente os autores fizeram uso e exploração da ferramenta Canva em sua própria plataforma, tanto na versão desktop quanto na versão mobile e foram elencadas observações gerais, considerações e feita a caracterização do recurso digital. Em seguida fez-se uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de endossar um conjunto de informações acerca da ferramenta em questão.

Foram definidos tópicos para apresentar as considerações sobre o recurso digital, a saber: possibilidades e vantagens do uso do canva, desafios e desvantagens do uso do canva e utilização na prática docente.

Em cada tópico foram analisadas questões como usabilidade, facilidade, acessibilidade, praticidade, recursos, vantagens, desvantagens, possibilidades para a docência e desafios. Ao longo da análise e navegação no site foram realizadas capturas de telas para ilustrar um pouco alguns trechos. Os resultados foram organizados e discutidos nos tópicos supracitados.

### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

#### 4.1 Possibilidades e vantagens no uso do Canva

No que diz respeito à usabilidade, pode-se afirmar que o Canva é extremamente fácil de usar, uma vez que é necessário simplesmente entrar no site oficial da referida ferramenta, criar uma conta através de um e-mail válido, ou se conectar utilizando uma conta já existente em outras redes, como por exemplo através de uma conta via Facebook.

O recurso em estudo é um aplicativo baseado na web, isso significa que não é obrigatório baixar o software para trabalhar com o programa, embora exista a versão mobile (app) para smartphones. Através dele é possível criar equipes, o que permite compartilhar pastas, com esse recurso digital também é possível planejar o conteúdo para postar nas redes sociais.

Além da praticidade no acesso, a ferramenta disponibiliza muitos recursos que podem ser usados em diversas situações, como por exemplo: postagens de mídia social, apresentações, folhetos, vídeos, cartões de visita, currículos, animações e logotipos. Além disso, diversas fontes podem ser usadas na própria ferramenta ou podem ser importadas, há também a opção de pesquisar palavras-chave para encontrar elementos gráficos adequados para o projeto, oportunizando assim acesso à inúmeras possibilidades de recursos e modelos que estão disponíveis na plataforma.





A ferramenta também possui um banco de imagens e de músicas que pode ser acessado diretamente durante a produção do design através de busca por palavra-chave, além de oferecer a opção de importar recursos da biblioteca do próprio usuário. Possui integração com variadas ferramentas de gerenciamento de sala de aula, como *Schoology*, *D2L*, *Moodle*, *Blackboard*, *Google Sala de Aula*, *Canvas* e *Microsoft Teams*, permitindo a comunicação entre alunos e professores, além de possuir um ambiente que favorece a interação e o acompanhamento de atividades realizadas.

A plataforma é gratuita e conta com mais de 60.000 modelos de cartazes, milhões de imagens à disposição do aluno ou do docente e é altamente intuitiva quanto ao uso. Algumas das principais vantagens, citadas pelo Blog WeLancer e adaptadas pelos autores, serão apresentadas a seguir:

- **Gratuito** - a maior dificuldade na área de recursos gráficos é a possibilidade de compra ou instalação de um programa, assim, essa ferramenta pode ser acessada de forma livre, necessitando apenas de internet e uma conta de e-mail.
- **Otimização do tempo** - a variedade de design oferece praticidade ao professor, pois caso ele não tenha tempo de montar slides com elementos gráficos, ícones, figurinhas e decorativos, ele pode apenas procurar modelos e adaptar ao seu tema.
- **Experiência** - a diversidade de layouts e modelos pré-prontos exige pouca experiência de manuseio de artes gráficas, por exemplo, muitas vezes basta ajustar o texto, cores, ou algo que se adapte ao objetivo.
- **Variedade** - fontes, cores, sons, transições, sombras, edições, imagens, figuras, documentos, emojis, quadros, dicas e muito mais disponíveis para uso, e com mais opções nas versões pagas.
- **Tamanhos específicos** - oferece recortes ideias para cada tipo de rede ou recurso, por exemplo tem a opção de criar capa de e-book ou capa de canal no YouTube.
- **Instrucional** - layout e páginas de aparência fácil e interativa ao navegar pelas guias, cada aba oferece informações norteadoras.
- **Aba aprenda** - um espaço que possui tutoriais de uso de criação e desenvolvimento de projetos.



## 4.2 Desafios e desvantagens do uso do Canva

Com base nas análises dos autores e no uso da ferramenta, foram elencados alguns desafios na usabilidade.

De acordo com o Blog WeLancer, com adaptação dos autores, essa ferramenta também apresenta algumas desvantagens que serão elencadas a seguir:

- Conexão com a Internet - O site só funciona online, então não é possível editar ou criar um design em algum lugar sem acesso à Internet; Isso significa que se o site estiver fora do ar por algum motivo, você precisará aguardar para acessar seus designs para fazer novas alterações;
- Uso excessivo de modelos - O usuário pode sentir que seu design não é tão único porque muitas pessoas usaram seu modelo favorito.
- Diferenças versão móvel e desktop - O aplicativo móvel tem bem menos recursos que a versão para site ou desktop. Além disso, é mais difícil acessar, mover ou editar os diferentes elementos na guia de design móvel.
- Ferramentas de criação do zero - criar vetores, mover, e afins não é possível, o usuário fica totalmente dependente dos elementos prontos que ele oferece, que são de propriedade intelectual da própria empresa.
- Recursos pagos - É possível gostar de uma imagem, fonte ou modelo na biblioteca do Canva que o usuário terá que pagar para usar (Figura 4).

Figura 4: Recursos pagos.



Fonte: PrintScreen realizada pelos autores no Site do Canva (2023).



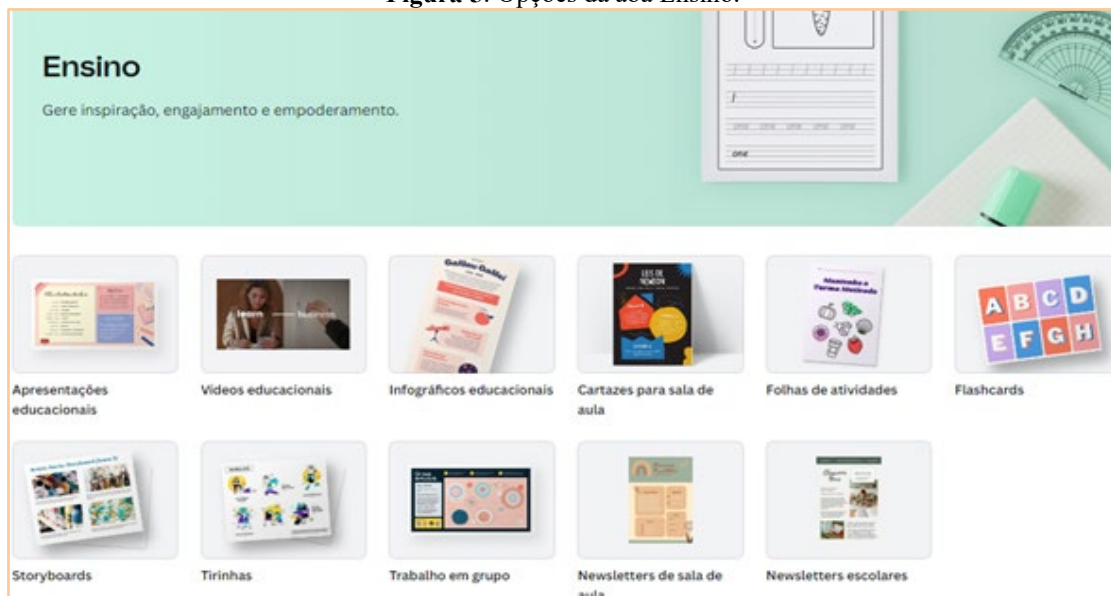
- Branding enfraquecido - por ser acessível, com modelos prontos que todo mundo pode usar é muito comum encontrar canais de comunicação de empresas utilizando a mesma fonte e elementos. Os logotipos ficam sem conceito e exclusividade.

### 4.3 Utilização na prática docente

Conforme as diversas possibilidades de usos já apontadas nesse estudo, a ferramenta mostra-se como uma excelente e completa opção para atuação, produção e compartilhamento de recursos na área educacional. Na prática docente, cada vez mais se faz necessário ferramentas que otimizem e favoreçam o tempo do professor, principalmente as que tragam modos de trabalho colaborativo e engajamento entre os alunos e demais membros da equipe.

Nesse sentido, além de ter uma galeria vasta de opções com modelos, designs das mais variadas produções, como apresentações, imagens, vídeos, gravações, cartazes, documentos, panfletos, materiais para redes sociais, conteúdos temáticos por categorias (educação, saúde, marketing, ciências etc) já na versão gratuita (Figura 5), a ferramenta se apresenta também como um recurso voltado para equipes, oferecendo alguns planos, gratuitos ou pagos, entre eles o *Canva para Educação*.

Figura 5: Opções da aba Ensino.

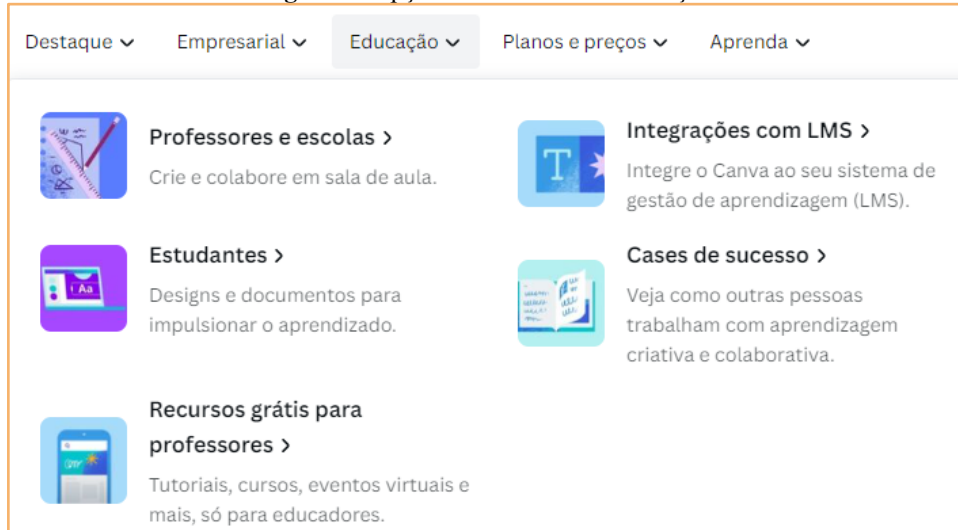


Fonte: PrintScreen realizada pelos autores no Site do Canva (2023).

O *Canva para Educação* (Figura 6) permite o uso de recursos pagos de forma gratuita e a construção de uma equipe desde que o professor, ou a escola, faça a verificação de sua conta e comprove os vínculos citados, informando dados da instituição e preenchendo os requisitos básicos do plano.



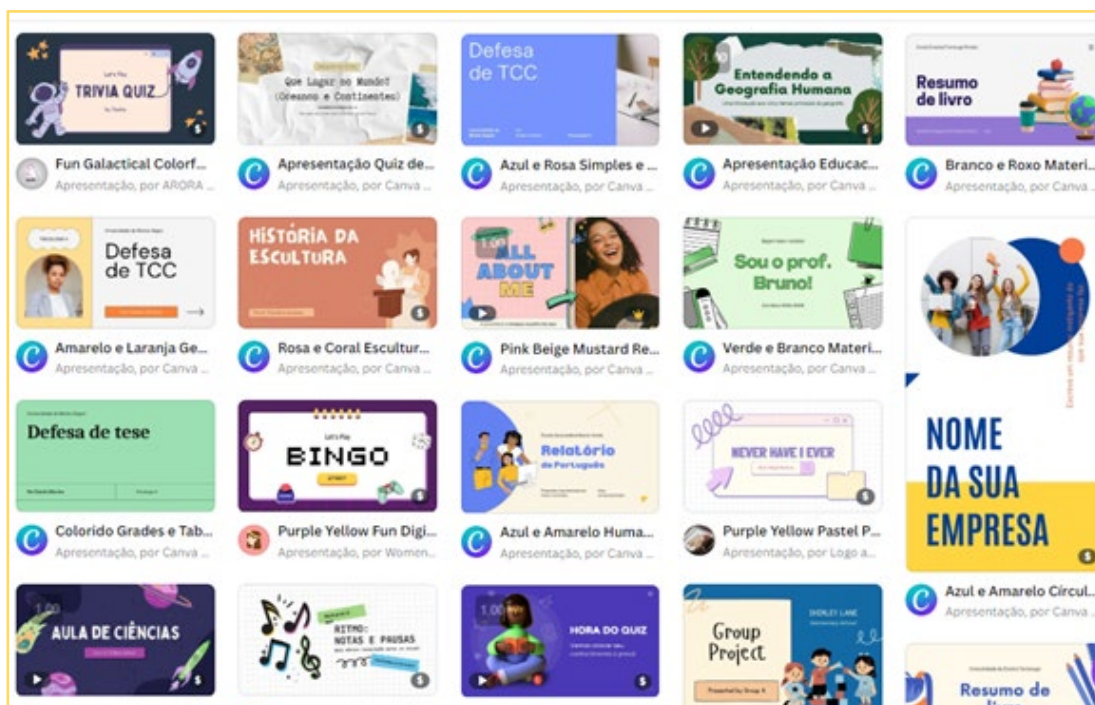
**Figura 6:** Opções de uso na aba Educação.



**Fonte:** PrintScreen realizada pelos autores no Site do Canva (2023).

Sob os lemas “*Inspirando professores e motivando alunos*” e “*crie e personalize planos de aula, infográficos, cartazes, vídeos e muito mais*”, a aba “Educação” cita termos como engajamento, comunicação visual e feedback, o que potencializa a ferramenta como opção útil ao profissional da educação, ao favorecer o engajamento docente e discente, promover possibilidades de feedbacks e devolutivas mais rápidas e significativas, e ajudar no desenvolvimentos de competências, como por exemplo, “Comunicação” e “Cultura Digital”, ambas competências gerais da BNCC, respectivamente 4 e 6 (BRASIL, 2018).

**Figura 7:** Modelos de apresentações categoria educação.



**Fonte:** PrintScreen realizada pelos autores no Site do Canva (2023).



Assim, na prática, as formas de utilização docente vão depender do objetivo da atividade. Ele pode utilizar um modelo de slides para produzir um conteúdo de aula; pode criar uma atividade que envolva produção de imagens e orientar os estudantes a realizarem de forma colaborativa; pode construir vídeos ou montar vídeoaulas gravadas; pode construir um documento A4 como relatórios, planos de aula e planos de ensino; pode construir um arquivo docs sequenciado sobre os tópicos que serão abordados e compartilhar a leitura prévia com a turma antes da aula (sala de aula invertida); pode produzir newsletters, infográficos ou flashcards personalizadas e ilustrativas sobre seus conteúdo para fortalecer a aprendizagem de conceitos; pode criar pastas de atividades para suas turmas; pode personalizar carimbos e adesivos para feedback de atividades; pode orientar uma oficina de currículos; pode orientar uma atividade para produção de panfletos ou projetos de pesquisa entre outras diversas possibilidades, o que leva à conclusão de que essa ferramenta é uma excelente opção para o trabalho docente.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em todas as questões apresentadas, existem critérios que podem determinar o impacto da opção de uso dessa ferramenta, logo, é necessário avaliar e planejar bem sua intencionalidade. Levando em conta o cenário da educação e da prática docente, não seria tão comum uma professora ou um professor da rede básica, a maior da categoria, necessitar por exemplo, de uma marca exclusiva, com detalhes extremamente específicos e criações do zero ou ainda da necessidade de vender algum recurso, assim, na área educacional o Canva se mostra como uma ferramenta prática, usável e muito contributiva, mesmo tendo suas desvantagens.

Sendo uma ferramenta de design gráfico que já revolucionou o mercado com sua facilidade de uso e funcionalidades avançadas, utilizada por empresas, designers e pessoas comuns que desejam criar materiais gráficos de forma rápida e eficiente, fica a pergunta: o que se pode esperar do futuro do Canva?

Uma das possibilidades é que a plataforma continue a evoluir e a aprimorar suas funcionalidades e categorias, tornando-se cada vez mais completa e sofisticada. Isso poderia incluir a adição de novos recursos, como animações, integrações com outras ferramentas e ainda mais opções de personalização, tendo em vista a inclusão recente da Inteligência Artificial e a ultrapassagem de 15 bilhões de projetos. Outra possibilidade é que o Canva amplie sua presença em outros países, expandindo sua base de usuários e se tornando ainda mais global, através de



eventos, parcerias com outras empresas e marcas, além de ações colaborativas que possam interligar usuários de diversos campos de atuação.

Num futuro próximo, é possível que se torne mais acessível para pessoas com deficiência visual e outras limitações, tornando-se uma ferramenta inclusiva e que possa ser utilizada por todos, como a adição de recursos de acessibilidade, como textos alternativos para imagens e recursos de voz para guiar o usuário.

Na área educacional, os professores podem usar o Canva para criar apresentações, infográficos, cartazes, newsletters, cards, vídeos, equipes e outros materiais educativos que possam chamar a atenção dos alunos e facilitar a compreensão do conteúdo. Da mesma forma, os alunos podem utilizá-lo para elaborar seus trabalhos escolares de forma mais criativa e interessante. Como recurso pedagógico, pode ser uma ferramenta valiosa para aprimorar a comunicação visual na educação, no entanto, é importante ressaltar que esse uso não deve substituir as metodologias de ensinagem, mas sim complementá-las. É fundamental que os professores e alunos entendam que a criação de um design visualmente atraente não é o objetivo final, mas sim um meio para comunicar uma mensagem clara e eficaz e promover o desenvolvimento de aprendizagens e saberes.

Em síntese, o Canva é uma ferramenta valiosa na área educacional, que pode ajudar a melhorar a comunicação visual e aprimorar a criação de materiais educativos, bem como oportunizar colaboração e construção de recursos mais atrativos para os educandos, além de facilitar o planejamento do professor, otimizar seu tempo e fomentar atividades lúdicas, interativas e atraentes, porém, é sempre importante lembrar que o foco não deve estar na estética e na forma como o conteúdo é apresentado, e sim no conteúdo e nas aprendizagens, nas habilidades a serem desenvolvidas e nos objetivos de cada aula.

## REFERÊNCIAS

ABREU, D. P. **O Uso da Tecnologia Digital na Inclusão de Alunos com Deficiência no Ambiente Escolar.** 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/1879/Denize%20Pacheco%20de%20Abreu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acessado em: Abr. 2023.

BLOG WELANCER. **As Vantagens e Desvantagens Do Canva.** 2022. Disponível em: <<https://blog.welancer.com/as-vantagens-e-desvantagens-do-canva/>>. Acessado em: Mar. 2023.



BRASIL. Ministério da Educação, 2018. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base.** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acessado em: Mar. 2023.

CANVA, 2023. Disponível em: < [https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/) > Acessado em: Mar. 2023.

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. Disponível em: <[https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/2509/TCC\\_Uso%20do%20Canva%20nas%20pr%C3%A1ticas%20pedag%C3%B3gicas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/2509/TCC_Uso%20do%20Canva%20nas%20pr%C3%A1ticas%20pedag%C3%B3gicas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acessado em: Mar. 2023.

FERREIRA, L. F. S.; SILVA, V. M. C. B. **O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online.** Disponível em: < <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/download/6030/5866/100782> >. Acessado em: Abr. 2023.

FORBES. **Canva: Saiba Como Uma Jovem Surfista Criou o Fenômeno de Design De US\$ 3,2 Bi.** 2019. Disponível em: <<https://forbes.com.br/negocios/2019/12/canva-saiba-como-uma-jovem-surfista-criou-o-fenomeno-de-design-de-us-32-bi/>> Acessado em: Mar. 2023.

FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos.** Tradução: Claudia Schilling. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1968.

MANSO, M. P. S.; SILVA, R. C. S.; AQUINO, L. D. O uso da ferramenta colaborativa Canva nos processos de ensino e aprendizagem: achados de um mapeamento sistemático da literatura. **Conjecturas**, Vol. 22, Nº 16. Disponível em: < <https://www.conjecturas.org/index.php/edicoes/article/view/2087/1530> >. Acessado em: Abr. 2023.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas.** Coleção educação a distância. v. 1. Cengage Learning, 2017.

NETO, D. O. **Uma revisão de Literatura sobre o Uso de Tecnologias Digitais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.** 2019. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/200023/001102692.pdf?sequence=1>>. Acessado em: Abr. 2023.

OLIVEIRA, M. V. M. **Uso da plataforma Canva como Estratégia Didática nas aulas de Educação Física durante o Ensino Remoto.** 2022. Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2021/TRABALHO\\_EV163\\_MD3\\_SA105\\_ID2069\\_26102021203625.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2021/TRABALHO_EV163_MD3_SA105_ID2069_26102021203625.pdf)>. Acessado em: Abr. 2023.

O NOVO MERCADO, **História Do Canva: Como O Software Gratuito De Design Se Tornou Tão Famoso.** 2023. Disponível em: <<https://onovomercado.com/blog/historia-canva>>. Acessado em: Mar. 2023.

ROCHA, R. S.; MORAES, B. L. C. de. **Aplicação De Ferramenta Digital Utilizando A Gallery Walk: O Uso Do Canva Como Estratégia Didática No Ensino Técnico.** CIET, Enped, 2020, São Paulo. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1687>>. Acessado em: Mar. 2023.



SOFFNER, R. Tecnologia e educação: um diálogo Freire-Papert. **Tópicos Educacionais** - UFPE, Recife, v.19, n.1, jan/jun. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/topicoseducacionais/article/viewFile/22353/18549>. Acessado em: Abr. 2023.

TUTORIAL DO CANVA. **Curso de Editor Gráfico para Iniciantes e Profissionais**. 2022. Disponível em: <<https://sites.google.com/view/tutorial-do-canva/?pli=1>>. Acessado em: Mar. 2023.