



Uso Pedagógico do Canva como Recurso para a Aprendizagem

Material elaborado com o objetivo de ampliar e desenvolver habilidades para o domínio e adoção da plataforma [canva.com](https://www.canva.com) nas ações de ensino e aprendizagem.



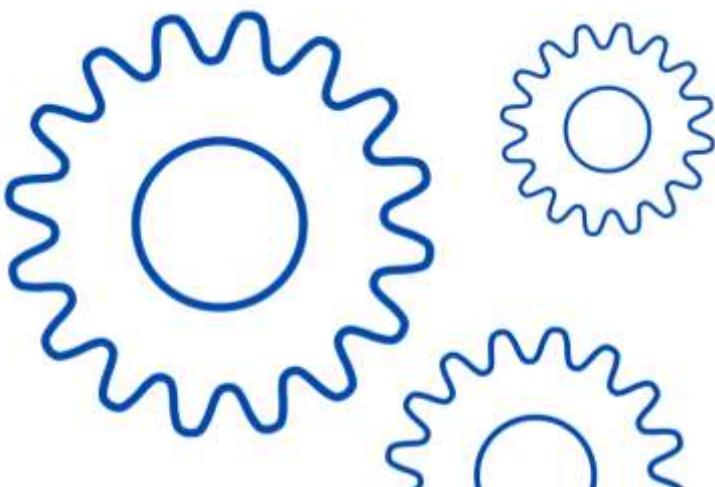
Elaborado por:

Luciana Gonçalves de Oliveira Maraia

Mestra em Ensino e suas Tecnologias

Especialista em Supervisão e Administração Escolar

Pedagoga

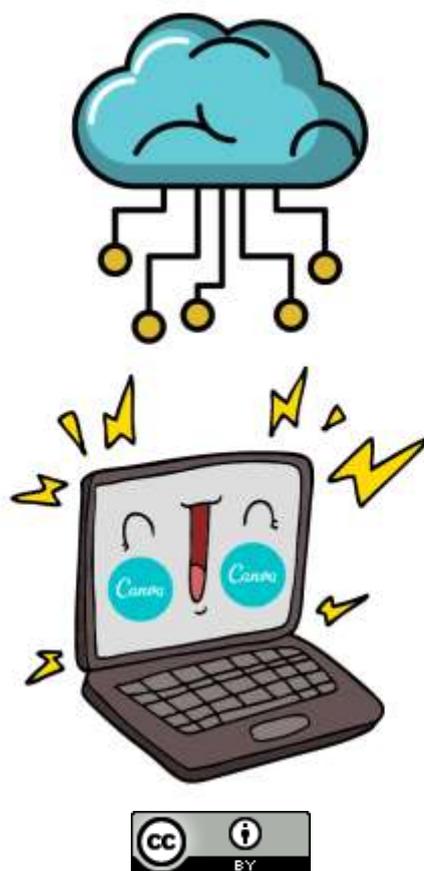


SUMÁRIO

RESUMO.....	1
INTRODUÇÃO.....	2
SOBRE O CANVA.....	3
INSTRUÇÕES SOBRE O USO DO CANVA NA PRÁTICA.....	4
Faça login ou inscreva-se gratuitamente.....	4
Iniciando seu designer.....	5
Inserindo mídias.....	6
Animando objetos.....	7
Extensões.....	9
USO DO CANVA EM DISPOSITIVOS MÓVEIS.....	11
Editando um arquivo pelo dispositivo móvel.....	12
Opções de salvamento do designer pelo dispositivo móvel.....	14
INICIAR APRESENTAÇÃO E GRAVAR, INCLUINDO A SI MESMO	15
ALGUMAS POSSIBILIDADES PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM.....	16
REFERÊNCIAS.....	18

RESUMO

Este material¹ digital foi distribuído como parte integrante do momento formativo denominado Uso do Canva como estratégia para o Ensino, minicurso ministrado pela Prof^a Ms Luciana Gonçalves de Oliveira Maraia no III Simpósio Educação, Tecnologia e Sociedade². Visando facilitar a utilização do Canva, uma plataforma digital para criação de designer, as atividades promovidas no decorrer da oficina buscaram oferecer a exploração das diversas possibilidades técnicas de uso e adoção do aplicativo no contexto pedagógico. Assim, o presente material está organizado de forma a sintetizar as principais funcionalidades do recurso utilizado, como um guia de orientações e suporte para acesso e melhor aproveitamento do referido aplicativo.



Uso Pedagógico do Canva como Recurso para a Aprendizagem de [Luciana Gonçalves de Oliveira Maraia](#) está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](#).

¹Este material foi elaborado e distribuído inicialmente como parte de um momento formativo denominado Uso Pedagógico do Canva como Recurso para a Aprendizagem. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1JKL5T4XHn_NbqoEJ81nxPsdmzruw9zIM/view?usp=sharing.

² <https://www.even3.com.br/simposioedutec/>

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem influenciado o surgimento de uma demanda na qual o processo de ensino e aprendizagem está no centro das discussões, pois vem sendo afetado pelas novas formas de comunicação e disseminação das informações. Para esta afirmativa, Kenski (2011), corrobora para a definição do conceito de tecnologias e seus efeitos na evolução da humanidade:

A evolução social do homem confunde-se com as tecnologias desenvolvidas e empregadas em cada época. Hoje as tecnologias invadem as nossas vidas, ampliam a nossa memória, garantindo novas possibilidades surgindo assim, uma nova sociedade tecnológica, alterando as qualificações profissionais e a maneira como as pessoas vivem, trabalham, informam-se e se comunicam com outras pessoas e com todo o mundo. (KENSKI, 2011, p. 22).

Neste sentido, o ato de ensinar e aprender sofre alterações, influenciadas pelos modos de comunicação mediados pelo avanço tecnológico, de maneira que, para Moran (2000), as formas tradicionais de ensino que privilegiam a transmissão de conhecimento não se justificam mais, uma vez que nos desmotivamos muito facilmente tendo em vista os estímulos constantes que recebemos, em função das novas tecnologias.

Desta forma, a iniciativa de se promover ações que favoreçam a formação de profissionais voltada à adoção das tecnologias digitais e à apropriação de conceitos técnicos básicos para sua utilização, principalmente no âmbito pedagógico, pode contribuir para o domínio das técnicas fundamentais e a exploração do potencial dos recursos digitais, bem como de suas especificidades, dando-lhes as condições necessárias para a utilização ou adoção de forma crítica.

Com base em Oliveira e Sanches (2018):

(...) não basta apenas fazer uso do poder de escolher as ferramentas tecnológicas, mas faz-se essencial a busca pelo conhecimento e domínio das especificidades e potencialidades dos recursos tecnológicos para que se garanta a escolha mais coerente aos objetivos de aprendizagem.

Assim, pretende-se com a oficina denominada Uso Pedagógico do Canva como Recurso para a Aprendizagem promover a aquisição de habilidades básicas para o domínio e a utilização do referido recurso, visando o desenvolvimento de ações voltadas às práticas didático-pedagógicas.

SOBRE O CANVA

O que é o Canva?

Canva é uma plataforma de designer gráfico que possibilita a criação de projetos diversos com conteúdos de mídia variados. A partir do [canva.com](https://www.canva.com) é possível inserir recursos de áudio, imagens, vídeos, tanto externos quanto do próprio Canva. Com o trabalho em nuvem, a ferramenta oferece possibilidades de uso de templates prontos e gratuitos, bem como inserção de elementos tais como gifs, imagens, formas geométricas, paisagens, músicas, cores de fundo.

Como acessar o Canva?

O acesso é gratuito pelo navegador e pelo aplicativo para dispositivo móvel. No entanto, existem algumas opções de recurso pró (pago). A utilização pelo celular, por exemplo, dispõe de menos possibilidades para o trabalho, sendo limitado há alguns formatos de salvamento.

O que é possível criar com o Canva?

O Canva permite criar apresentações interativas individuais ou em equipe de forma colaborativa, com a inclusão de arquivos de mídia diversos, criação de gifs, vídeos, slides, designers. As apresentações podem ser feitas por meio de links gerados no ambiente, com salvamento em PDF ou em formato de imagens e vídeos, nos quais é possível o compartilhamento também direto pelas redes sociais.

Como posso utilizar o Canva em práticas pedagógicas?

O Canva, como um recurso pedagógico, oferece possibilidades voltadas, por exemplo, à aprendizagem colaborativa, a partir do trabalho em equipe, no qual o professor pode mediar e acompanhar toda evolução e participação de cada membro, bem como fazer comentários no decorrer do desenvolvimento do trabalho.

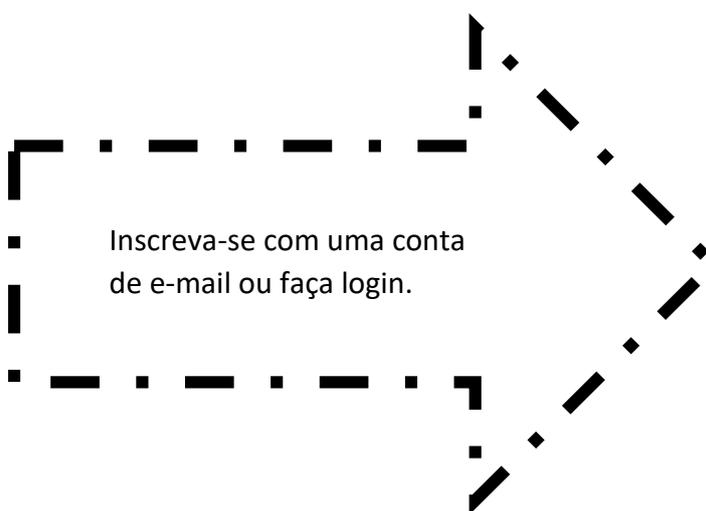
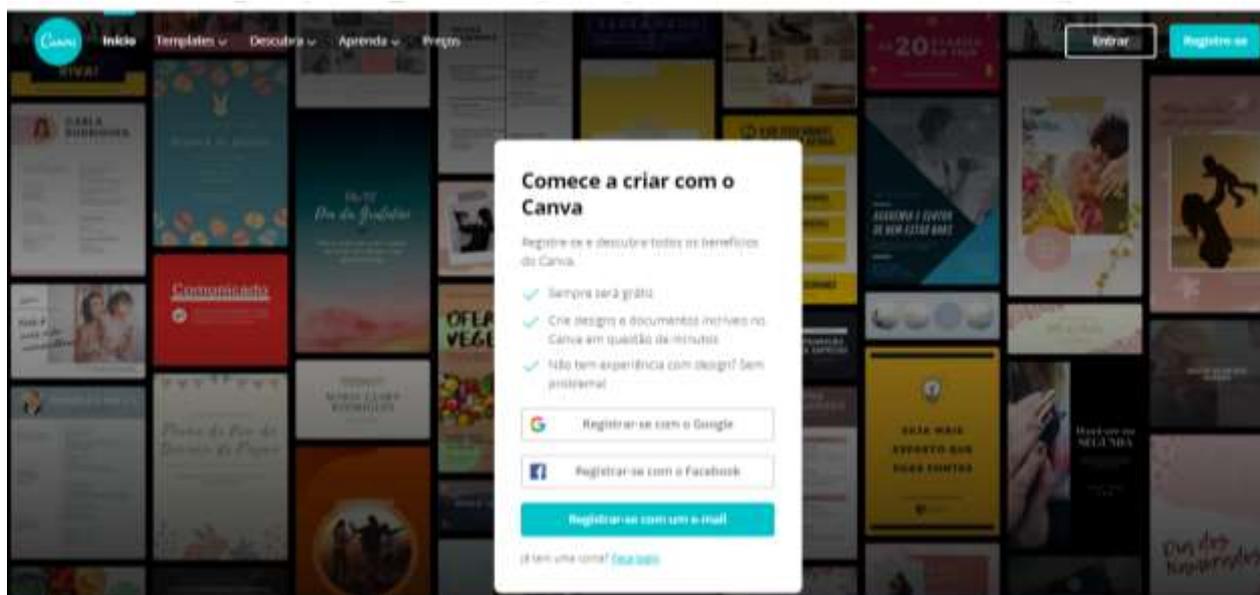
A plataforma [canva.com](https://www.canva.com) favorece também a elaboração de conteúdos como slides, vídeos, gifs, para utilização em aulas remotas na abordagem ou síntese de conteúdos de aprendizagens, produção de textos, criação de HQ, etc.

A partir da extensão com outras plataformas como YouTube, Facebook, Instagram, Bitmoji, a possibilidade de inserir conteúdos externos fica mais simples e prática. Por exemplo, a inserção do seu avatar digital ou um vídeo de um canal do YouTube na sua apresentação pode facilitar a conexão entre fontes e recursos pesquisados na elaboração da sua aula.

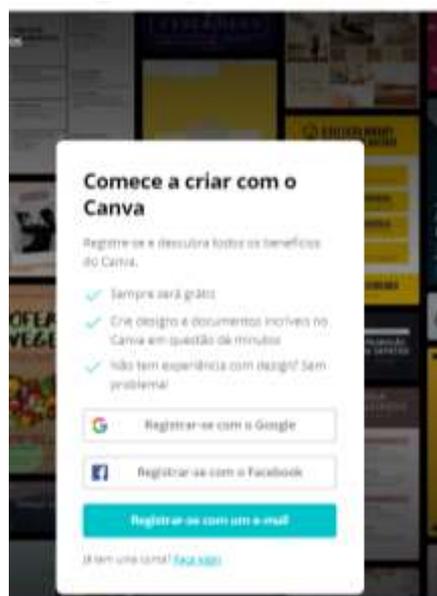
INSTRUÇÕES PARA USO DO CANVA NA PRÁTICA

Faça login ou inscreva-se gratuitamente

Página inicial: [canva.com](https://www.canva.com)



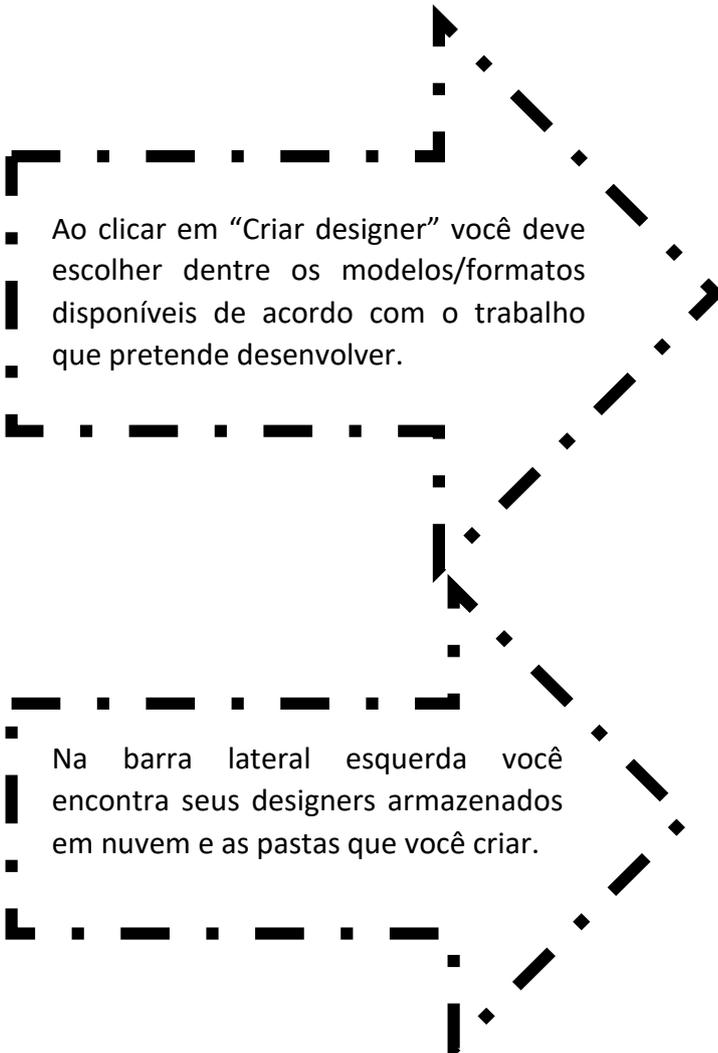
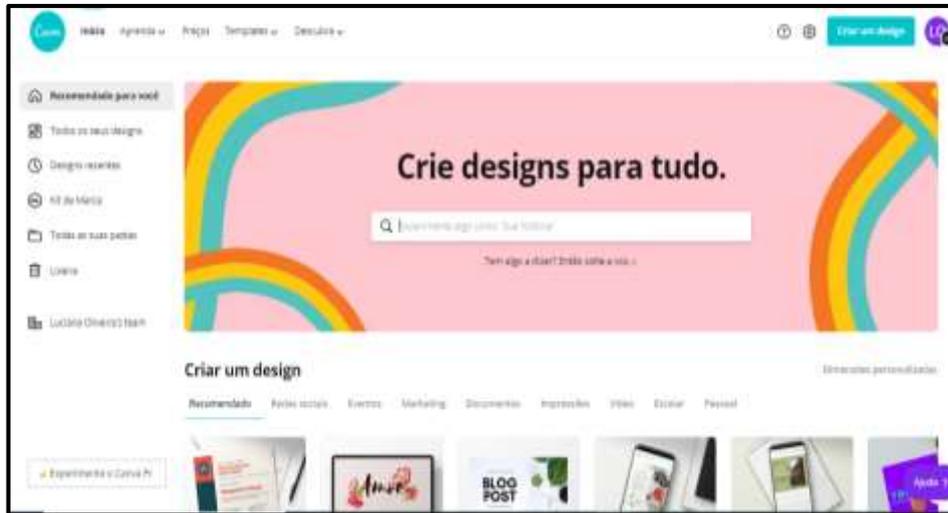
Inscreva-se com uma conta de e-mail ou faça login.



As imagens que compõem este material são prints de tela a partir da utilização da plataforma [canva.com](https://www.canva.com)

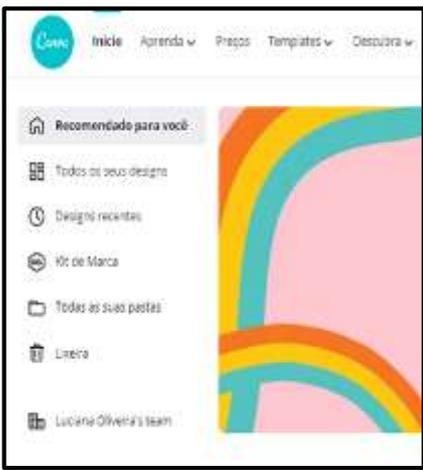
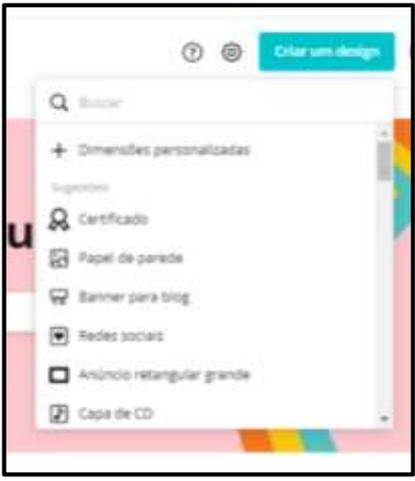
Iniciando seu designer

Ao acessar, esta será a página para iniciar a criação do seu trabalho, designer ou projeto



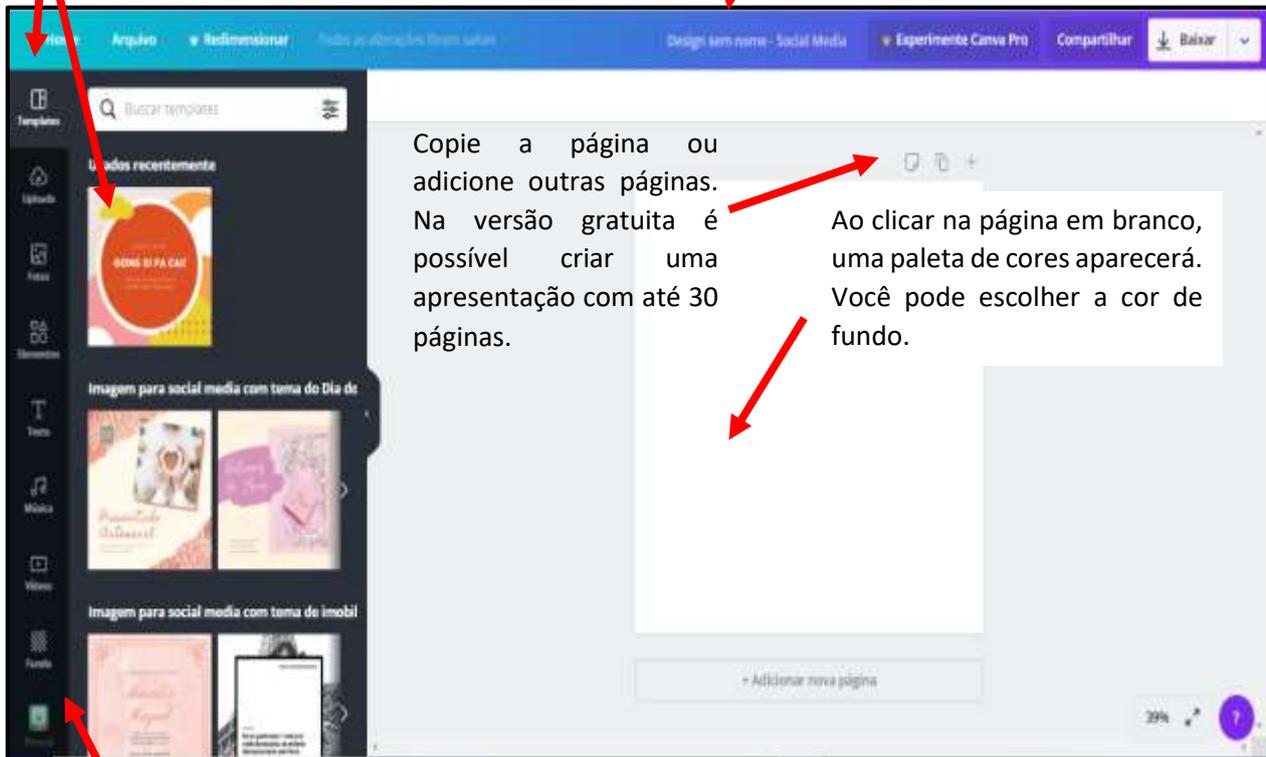
Ao clicar em “Criar designer” você deve escolher dentre os modelos/formatos disponíveis de acordo com o trabalho que pretende desenvolver.

Na barra lateral esquerda você encontra seus designers armazenados em nuvem e as pastas que você criar.



Escolha um template ou utilize a página em branco.

Dê um nome para o seu designer.



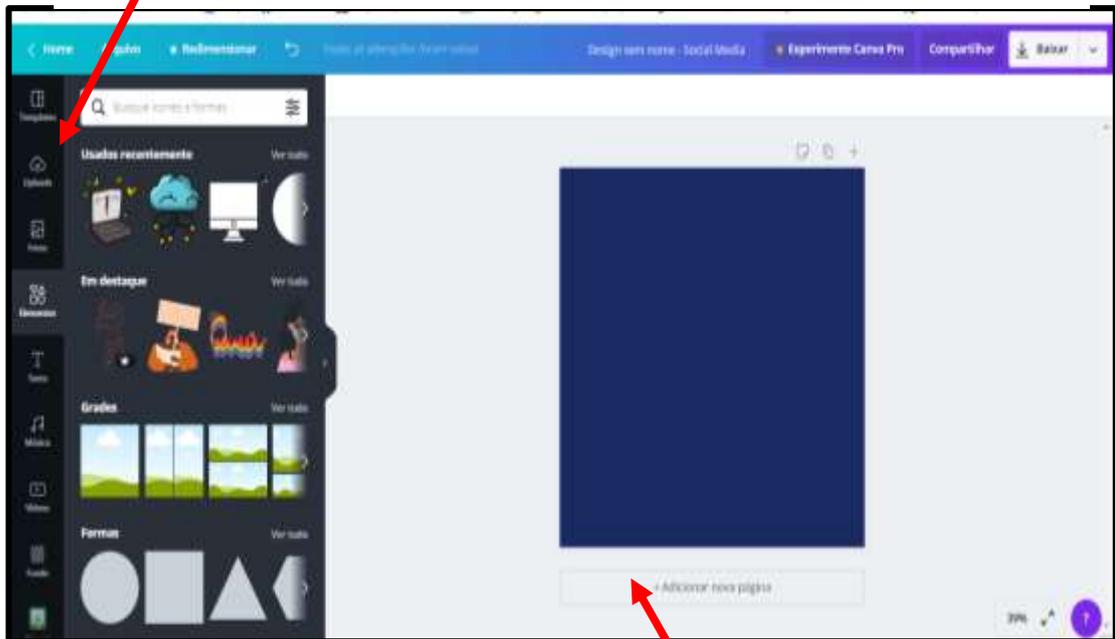
Há opções de inserção de recursos diversos. Experimente!



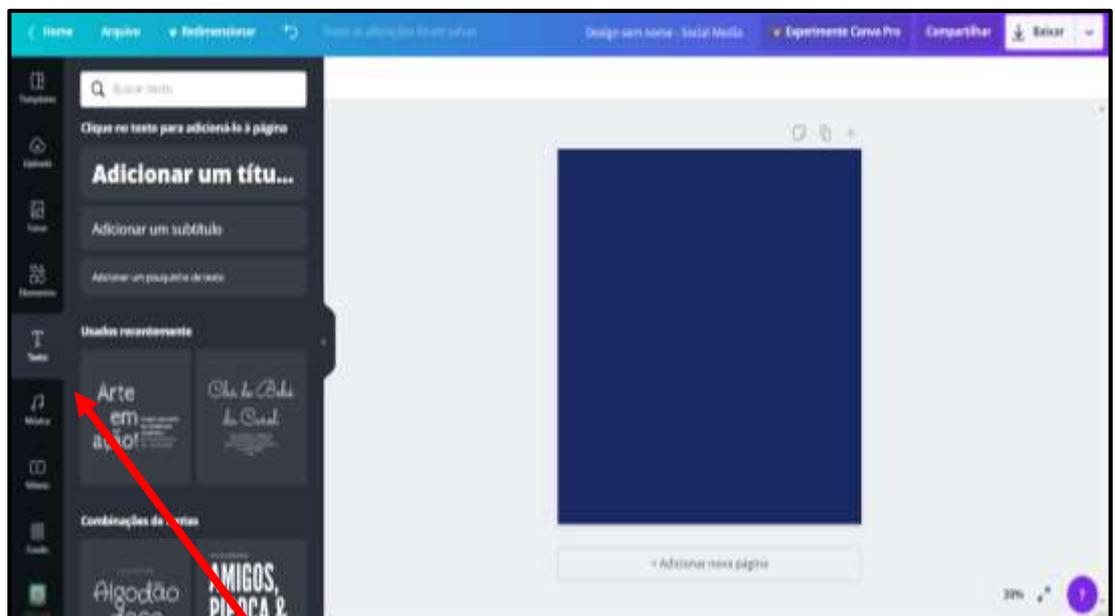
Utilize a barra de pesquisas para procurar opções mais específicas dentro do Canva.

Inserindo mídias

Ao clicar em Upload você encontrará todas as mídias externas que já utilizou.



Adicione páginas facilmente.

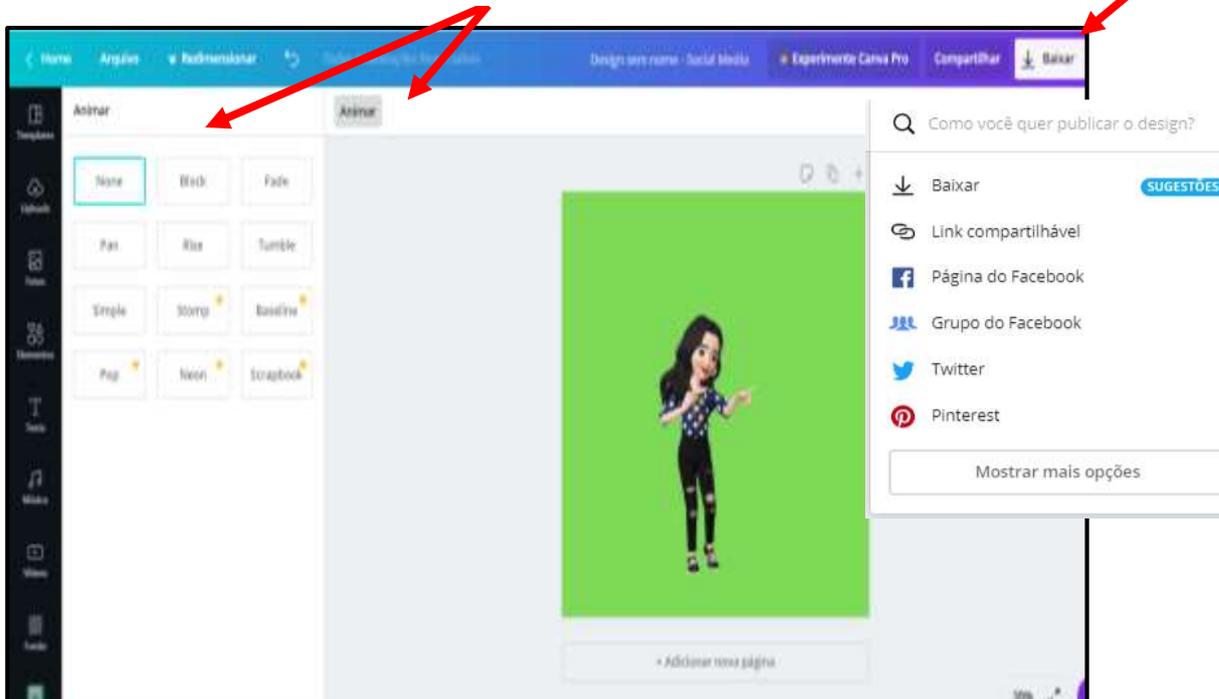


Adicione textos, escolhendo fonte, estilo e tamanho.

Animando objetos

Ao inserir um objeto, clique sobre ele, ajuste e observe a opção “Animar”. Ao clicar sobre esta opção o objeto selecionado pode aparecer na sua apresentação de variadas formas.

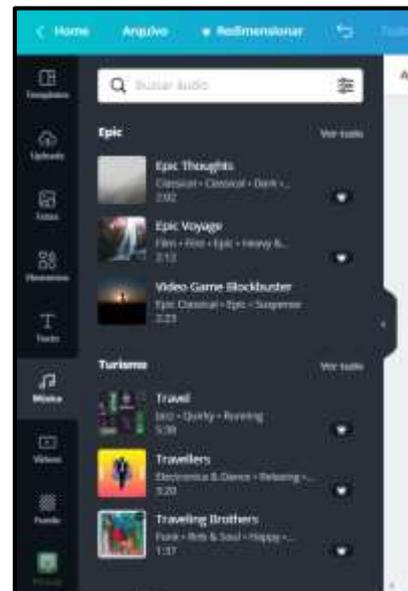
Formas para baixar e compartilhar



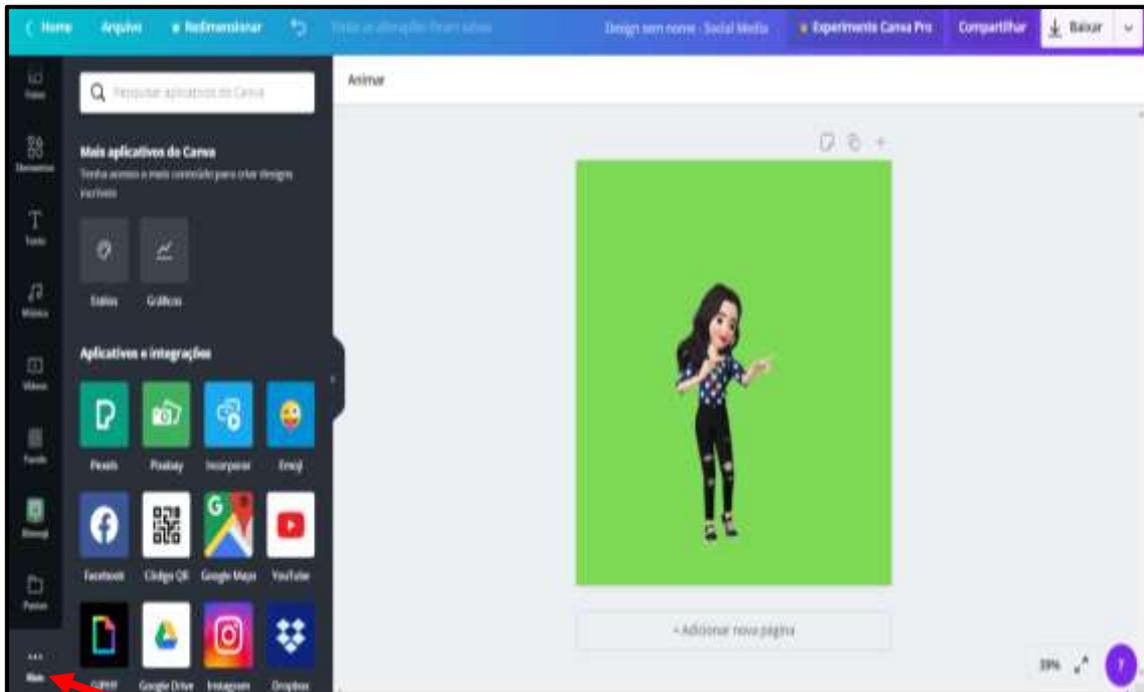
Na opção música, o Canva oferece alguns sons gratuitos. A música pode ser um recurso interessante para sua apresentação.



Para facilitar, utilize a barra de pesquisas e filtre para refinar os resultados.

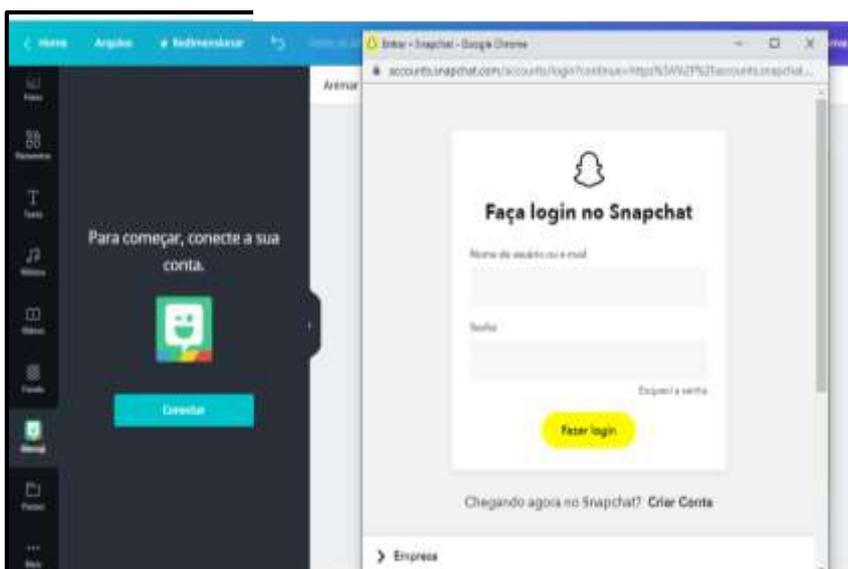


Extensões



Clique em “Mais” e explore as extensões que o Canva possui com outras plataformas.

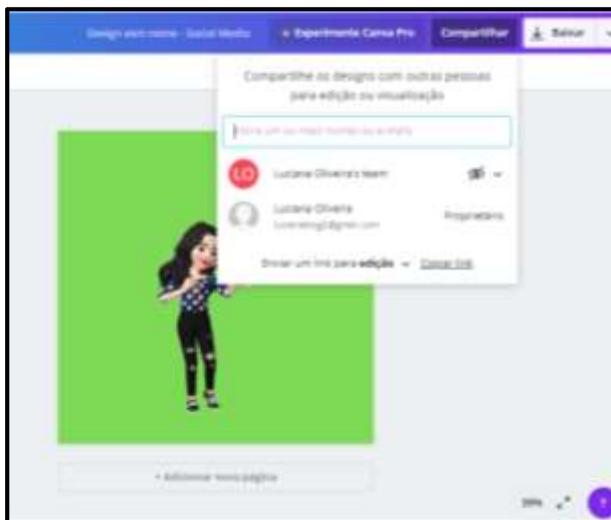
A partir das suas redes sociais, fazendo login dentro do Canva, você consegue incluir mídias das suas páginas pessoais ou de trabalho diretamente sem precisar abrir outra página.



Ao selecionar uma das opções de extensão será preciso fazer login para que você consiga inserir recursos externos de outros aplicativos à sua apresentação.



É possível criar, dentro da plataforma Canva, um QR Code para facilitar a interação dos leitores, levando seu conteúdo a outras páginas, sem precisar de outro aplicativo para gerar o código.



Para trabalhar de forma colaborativa é preciso enviar um convite para o e-mail dos membros aos quais poderão visualizar ou editar o trabalho. Clique em “Compartilhar”.

Clique sobre o slide para que seja disponibilizado o balão de comentário, assim, durante o trabalho em equipe, a comunicação pode ser facilitada.



Dica: Ao adotar o Canva como parte de uma estratégia pedagógica para o trabalho colaborativo, é interessante que você professor ou professora seja o proprietário do trabalho na plataforma e convide os alunos, organizados em grupos temáticos, por exemplo, para editar e faça comentários.

USO DO CANVA EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

É necessário fazer download do Canva para seu dispositivo.

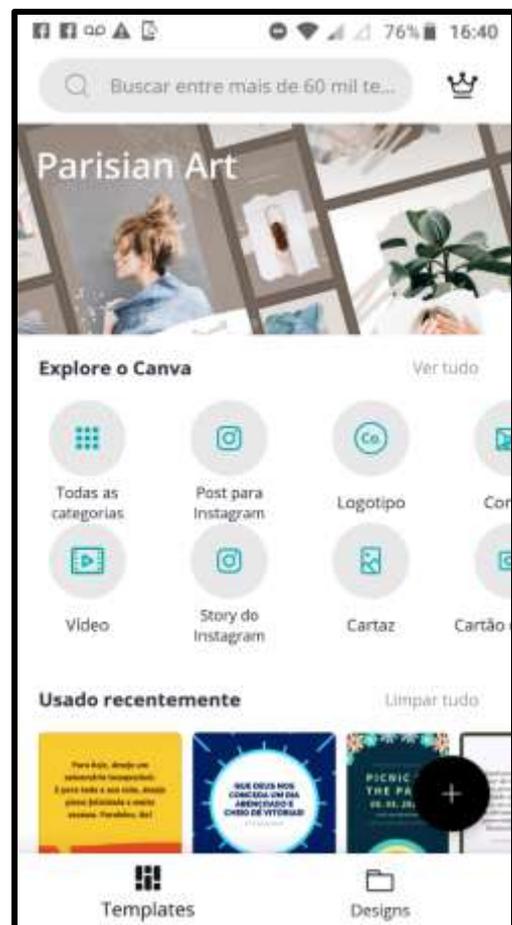
Feito isso, todos os trabalhos realizados no Canva pelo seu navegador estarão armazenados em nuvem, portanto, disponíveis no seu dispositivo móvel, desde que esteja com login na mesma conta de e-mail.



Templates do Canva

Seus designers já e armazenados.

Ao clicar sobre qualquer um dos seus trabalhos no Canva é possível editar, compartilhar, visualizar.

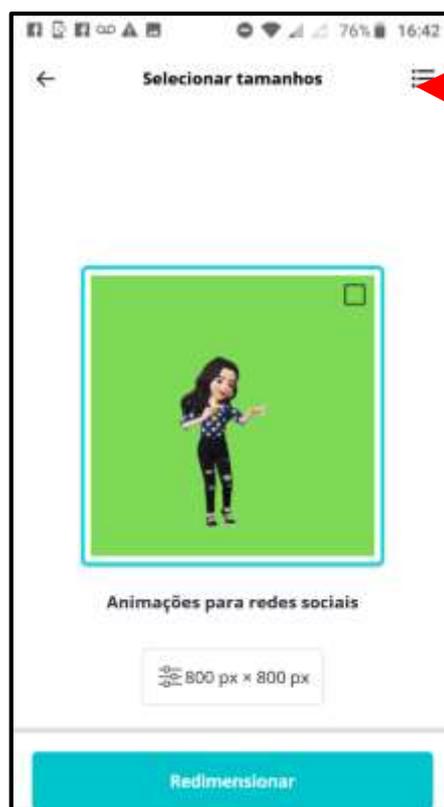


Editando um arquivo pelo dispositivo móvel

Clique no arquivo desejado.



← Ao clicar em uma das opções, você pode: enviar link para visualização ou edição, compartilhar ou salvar em formatos diversos:



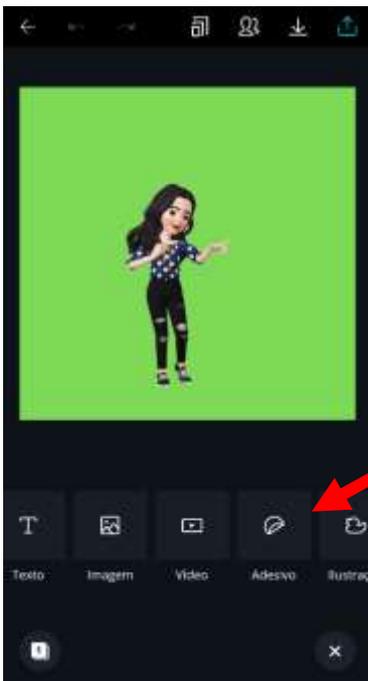
→ Selecione o tamanho e redimensione seu trabalho.



→ Ao selecionar uma opção, clique em "Redimensionar"

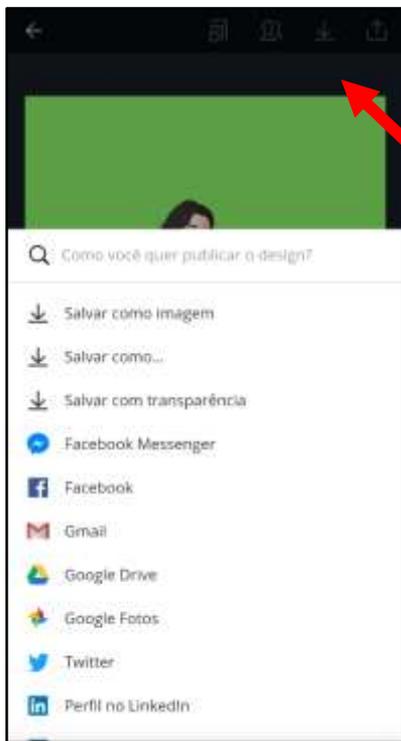


Para inserir imagens, vídeos, formas e outros elementos, clique no ícone +



Algumas opções serão disponibilizadas. Para inserir objetos com animação, clique em "Adesivo".

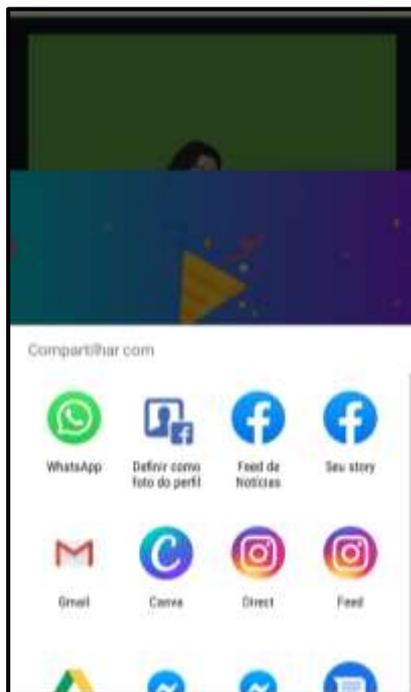
Opções de salvamento do designer pelo dispositivo móvel



Clique neste ícone e escolha entre as opções para salvar seu trabalho quando o mesmo estiver finalizando. É possível também compartilhar direto por redes sociais, e-mail, drive, LinkedIn, Twitter.

OU

Clique no ícone ao lado para salvar e compartilhar seu trabalho.



Tanto pelo navegador, quanto pelo dispositivo móvel seu trabalho é salvo automaticamente. Utilize as opções de salvamento para compartilhar seu designer.

INICIAR APRESENTAÇÃO E GRAVAR, INCLUINDO A SI MESMO

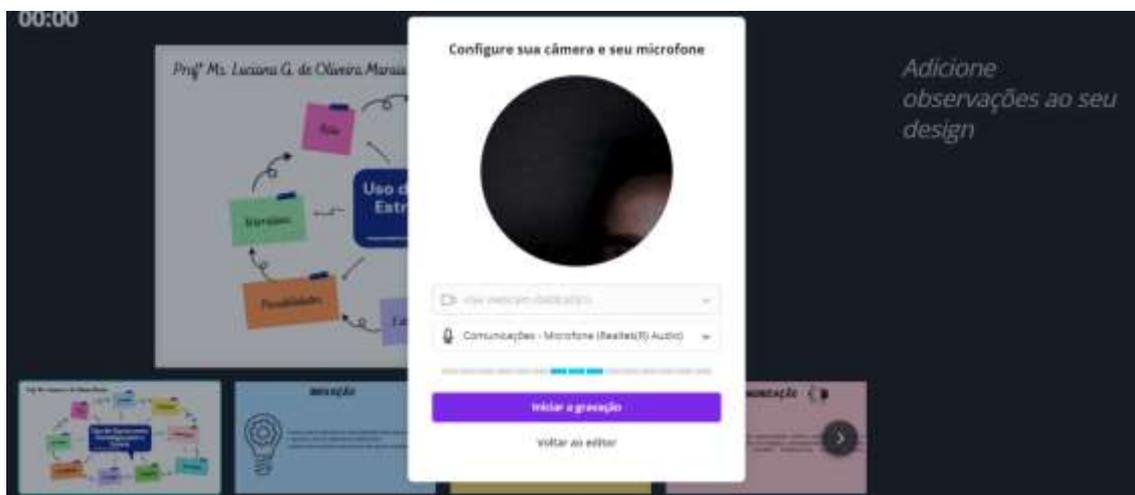
É possível incluir a própria imagem e voz ao seu projeto para apresentação ao público. Para tanto, clique em “Iniciar apresentação”.



Selecione a opção “Ir ao estúdio de gravação”.



Em “Iniciar gravação” sua apresentação ou projeto será gravado incluindo sua imagem e sua voz.



Este recurso possibilita, principalmente ao professor, enriquecer a apresentação, interagindo com o público ou com os alunos. Ao final é possível salvar o vídeo ou compartilhar por meio de link.

ALGUMAS POSSIBILIDADES PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM

Considerando o processo de ensino e aprendizagem diretamente atrelado ao desenvolvimento da sociedade, de acordo com Fontoura (2002), inserir nas práticas pedagógicas recursos tecnológicos, no âmbito das estratégias didáticas que compreendam o aluno como sujeito que constrói o próprio conhecimento, pode favorecer um processo de ensino mais ativo e criativo.

Assim, em termos práticos, a plataforma Canva, em seus diversos aspectos técnicos, oferece a possibilidade de um trabalho que vai, no contexto educacional, além da criação de designer, mas pode aliar-se às ações de uma aprendizagem construtiva, de forma a oportunizar o trabalho colaborativo, com a mediação docente.

Nas ações de colaboração, de acordo com Kenski (2012), o sujeito sai da situação de isolamento, formando laços e identidades sociais. Para Fiorentini (2004), uma das características da aprendizagem colaborativa está no estabelecimento de relações não hierarquizadas em torno de um objetivo comum. É muito mais do que um trabalho em grupo, é uma concepção de aprendizado que centra o processo nas ações de construção e desenvolvimento cognitivo.

Desta forma, o Canva pode ser utilizado tanto para a produção de conteúdos didáticos na abordagem ou exploração de temas por áreas do conhecimento, quanto como ferramenta digital que viabiliza a criação multimídia por parte dos alunos.

Toda e qualquer tecnologia, para ser bem empregada, depende fundamentalmente da concepção pedagógica de cada docente.



Conheça também o Guia Didático Pedagógico para
Uso das Tecnologias Digitais m Sala de Aula

REFERÊNCIAS

FIORENTINI, D. Pesquisar práticas colaborativas ou pesquisar colaborativamente? In: GODOY, A.S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. São Paulo. **Revista de Administração de Empresas**, FGV, 1995, p. 57-64.

FONTOURA, A. M. EdaDe: a educação de crianças e jovens através do design. Tese não publicada. Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas. Florianópolis: UFSC, 2002.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. 8ª ed. Campinas, SP: Papyrus. ISBN 978-85-308-0828-0 (2011).

_____. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papyrus, 2012. - (Série Prática Pedagógica).

MORAN, J.M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias**. Porto Alegre: PGIEUFRGS, 2000.

OLIVEIRA, L.G. de. SANCHES, R. M. Análise do potencial mediador do software powtoon na aprendizagem: uma experiência no ensino fundamental. In: congresso internacional de sociais e humanidades - CONINTER, n. 7, vol 1, 2018, Rio de Janeiro. **Anais...** Disponível em: http://revista-aninter.com/nova/wpcontent/uploads/2019/09/Livro_coninter-vii_2-set-2019_red.pdf. Acesso em: 23 dez. 2019

Acompanhem esses e outros momentos formativos e de discussões, bem como dicas e compartilhamento de experiências, a partir das redes sociais:

