



Licenciatura em  
**ARTES  
VISUAIS**  
com ênfase em  
**DIGITAIS**

**Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE**  
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

# **Utilização da plataforma de design digital Canva para a produção de trabalhos com fins educacionais**

Luiz Eduardo Pereira

Santa Cruz do Capibaribe - PE  
2023



LUIZ EDUARDO PEREIRA

**Utilização da plataforma de design digital  
Canva para a produção de trabalhos com  
fins educacionais**

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador(a): Prof.<sup>a</sup> Me.<sup>a</sup> Amália Maria de Queiroz Rolim.

Santa Cruz do Capibaribe - PE  
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

P436u      Pereira, Luiz Eduardo  
              Utilização da plataforma de design digital Canva para a produção de trabalhos com fins educacionais /  
              Luiz Eduardo Pereira. - 2023.  
              48 f. : il.

              Orientadora: Amalia Maria de Queiroz Rolim.  
              Inclui referências e apêndice(s).

              Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,  
              Licenciatura em Artes Visuais, Recife, 2023.

              1. Plataforma de design digital. 2. Canva. 3. Educação. I. Rolim, Amalia Maria de Queiroz, orient. II.  
              Título

CDD 700

---

# FOLHA DE APROVAÇÃO

Luiz Eduardo Pereira

## Utilização da plataforma de design digital Canva para a produção de trabalhos com fins educacionais

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Aprovada em \_\_/\_\_/\_\_\_\_ (data da apresentação)

**Banca Examinadora:**

---

**Prof.<sup>a</sup> Me.<sup>a</sup> Amália Maria de Queiroz Rolim (UFRPE)**  
Presidente e Orientador(a)

---

**Prof. Dr. Felipe de Brito Lima (UFRPE)**  
Examinador

---

**Prof. Me. Rafael Pereira de Lira (UFRPE)**  
Examinador

A arte desafia a tecnologia, e a tecnologia inspira a arte.

**John Lasseter**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus professores, colegas de curso, colegas de trabalho, alunos e ex-alunos, que de forma direta ou indireta contribuíram com conhecimentos e experiências importantes para a minha formação no Curso de Licenciatura em Artes Visuais com Ênfase em Digitais de uma instituição renomada como é a Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE.

Especialmente agradeço à Adriana Ferreira, Carol Lima, Nicolli Almeida e Emanuela Pereira, vocês são amigas incríveis e de inteligências múltiplas e invejáveis. Deixo registrado aqui os meus mais sinceros agradecimentos à querida e estimada professora Amália, pois a disponibilidade, a paciência e a empatia dela para comigo foi algo inestimável.

No mais, uso as palavras da cantora, empresária, artista e pensadora contemporânea internacional (from Rio to World) Anitta (VMA, 2023) “obrigada a mim. Eu quero agradecer a mim, porque eu trabalhei muito duro, meu Deus”; essas palavras me representam. Obrigado!

## RESUMO

Este trabalho apresenta uma discussão sobre determinada ferramenta tecnológica e seu uso na criação de trabalhos didáticos, explorando assim a relação existente entre educação e tecnologia. Esta pesquisa tem como objetivo discutir a utilização da plataforma de design digital Canva para a produção de trabalhos com fins educacionais. O referencial teórico contemplou discussões acerca da existência de plataformas digitais que podem contribuir com o desenvolvimento educacional em diferentes níveis, tal referencial é embasado no trabalho de autores como: Lunardi, Rakoski e Forigo (2021); Telles, Fonseca e Santclair (2015); Lakatos e Marconi (2003); Gil (2002), dentre outros. Os procedimentos metodológicos adotados consistiram em pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, com obtenção de dados por meio da aplicação de questionários a um grupo de professores de uma instituição educacional estadual da cidade de Santa Cruz do Capibaribe - PE. Os dados obtidos indicam que o uso da plataforma digital Canva é um recurso que pode favorecer o desenvolvimento do fazer pedagógico, tornando as aulas mais interessantes e dinâmicas. Com base nos resultados e discussões apresentadas, considera-se que a utilização de plataformas digitais, como o Canva, por exemplo, faz-se importante para o desenvolvimento de conhecimentos numa era repleta de dispositivos e tecnologia cada vez mais avançados.

Palavras-chave: Plataforma de design digital. Canva. Educação.

## **ABSTRACT**

This work presents a discussion about a certain technological tool and its use in creating didactic work, exploring the relationship between education and technology. This research aims to discuss the use of the digital design platform Canva to produce work for educational purposes. The theoretical framework included discussions about the existence of digital platforms that can contribute to educational development at different levels. This framework is based on the work of authors such as: Lunardi, Rakoski and Forigo (2021); Telles, Fonseca and Santclair (2015); Lakatos and Marconi (2003); Gil (2002), among others. The methodological procedures adopted consisted of qualitative bibliographical research, obtaining data through the application of questionnaires to a group of teachers from a state educational institution in the city of Santa Cruz do Capibaribe - PE. The data obtained indicates that the use of the Canva digital platform is a resource that can favor the development of teaching, making classes more interesting and dynamic. Based on the results and discussions presented, it is considered that the use of digital platforms, such as Canva, for example, is important for the development of knowledge in an era full of increasingly advanced devices and technology.

Keywords: Digital design platform. Canva. Education.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Logo do Canva.....	17
Imagem 2 – Layout da página inicial do Canva na internet..	18
Imagem 3 – Mapa mental.....	20
Imagem 4 – Cartaz: A arte de Tarsila.....	20
Imagem 5 – Cartaz: O fantasma da ópera..	20
Imagem 6 – Capa de livro..	21
Imagem 7 – Contracapa de livro..	21
Imagem 8 – Slides de apresentação da disciplina de Pintura.....	21
Imagem 9 – Cartaz: The Little Mermaid..	22
Imagem 10 – Cartaz: Liberdade.....	22
Imagem 11 – Identidade visual produzida na disciplina de Prática de Ensino VII - Portfólio..	22
Gráfico 1 – Questão 6 do questionário 1.....	27
Gráfico 2 – Questão 7 do questionário 1.....	28
Gráfico 3 – Questão 8 do questionário 1.....	28
Gráfico 4 – Questão 12 do questionário 1.....	29
Gráfico 5 – Questão 13 do questionário 1.....	29
Gráfico 6 – Questão 14 do questionário 1.....	30
Gráfico 7 – Questão 3 do questionário 2.....	30
Gráfico 8 – Questão 10 do questionário 2.....	31
Gráfico 9 – Questão 11 do questionário 2.....	32
Gráfico 10 – Questão 11 do questionário 2 – parte II.....	32

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
1.1	JUSTIFICATIVA .....	12
1.2	OBJETIVO GERAL.....	13
1.2.1	<b>Objetivos específicos.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>A RELAÇÃO ENTRE A EDUCAÇÃO E A TECNOLOGIA.....</b>	<b>14</b>
2.1	O QUE SÃO PLATAFORMAS DIGITAIS? .....	16
2.2	A PLATAFORMA DE DESIGN DIGITAL CANVA E SUA UTILIZAÇÃO NA CRIAÇÃO DE TRABALHOS COM FINS EDUCACIONAIS.....	18
<b>3</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>25</b>
3.1	CONTEXTO DA PESQUISA .....	25
3.2	PARTICIPANTES .....	25
3.3	PROCEDIMENTOS.....	26
3.4	TIPO DE PESQUISA.....	26
3.5	COLETA DE DADOS .....	27
3.6	ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	28
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>35</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>37</b>
	<b>APÊNDICES .....</b>	<b>39</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O ser humano aprende nos mais diferentes lugares, de maneiras distintas e a todo momento. A educação escolar e acadêmica desenvolveu-se consideravelmente nos últimos séculos e, para que isso acontecesse, muitas transformações ocorreram nos métodos de ensino e nos recursos didáticos utilizados nas instituições de ensino. A modernização oriunda dos primórdios da Revolução Industrial, iniciada na Inglaterra em meados do século XVIII, teria grande influência nos modelos educacionais futuros.

A crescente produção de máquinas e mecanismos industriais afetaria a sociedade de modo global em diferentes esferas, incluindo a educação. O aperfeiçoamento de materiais já existentes e o surgimento de novos instrumentos utilizados em escolas e universidades, como por exemplo o globo terrestre, o microscópio, a caneta esferográfica, a máquina de datilografia, o mimeógrafo, o computador, a impressora, o projetor e mais recente o celular, promoveram mudanças significativas nas maneiras de ensinar e aprender.

Com o desenvolvimento cada vez mais rápido da tecnologia e das facilidades que ela oferece, às instituições educacionais do mundo todo passaram a incluir em suas estruturas norteadoras diferentes tipos de recursos tecnológicos, unindo a produção do conhecimento educacional com os recursos físicos, mecânicos, analógicos e digitais existentes.

Atualmente a grande disponibilidade de máquinas e programas, aliada à internet e seu alcance global, facilitam a educação seja na propagação do conhecimento ou na produção de diversos trabalhos com fins educacionais. A internet é capaz de favorecer o desenvolvimento educacional de diferentes maneiras, dispondo em seus servidores diversos sites, programas para a realização de pesquisas, livros, produtos, plataformas digitais para diferentes ações, dentre outros recursos.

Dentro desse universo de ferramentas, as plataformas de design digital são recursos tecnológicos muito utilizados para a produção educacional; como por exemplo, Adobe Illustrator, Canva, CorelDraw, GIMP, Inkscape, Madibang, dentre outras. São inúmeras as possibilidades de produção de trabalhos com fins educacionais que podem ser realizados por meio do uso das plataformas

citadas, portanto, discutir a importância dessas plataformas para a educação é algo relevante e necessário.

Realizou-se inicialmente uma pesquisa histórico-descritiva que abordou conhecimentos e informações relevantes acerca da temática que é o objeto primordial deste estudo. São apresentadas aqui, informações indispensáveis para o embasamento da obra e que tratam da relação existente entre educação, arte e tecnologia, bem como, o aporte teórico necessário para o desenvolvimento de uma pesquisa concisa e coerente.

Uma pesquisa teórico-reflexiva, qualitativa e quantitativa acerca da utilização de ferramentas tecnológicas para a produção educacional foi desenvolvida ao longo do escopo do presente trabalho, abordando como acontece essa relação entre educação e tecnologia e quais os benefícios para o fazer pedagógico e o desenvolvimento do conhecimento de modo geral.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

Viver em sociedade é construir uma identidade a partir de conceitos pautados em diversos fatores, dentre eles a educação, que é algo inerente ao ser humano e é desenvolvida de maneiras diversas no decorrer da vida de toda pessoa. Os saberes que formam o conhecimento de cada indivíduo são construções obtidas por meio das experiências vividas, sejam simples ou complexas, formais ou informais.

A educação formal é aquela desenvolvida em ambientes específicos, como escolas e universidades, e norteada por uma série de regulamentos e diretrizes que buscam eficácia no processo de ensino-aprendizagem. O conhecimento educacional é o resultado da prática de ensino obtido por meio de diferentes métodos, sendo importantíssimo para o desenvolvimento e a consolidação de qualquer nação ao redor do mundo.

Com o avanço tecnológico ocorrido no fim do século XX e início do século XXI, a educação foi uma área que evoluiu à medida que novos recursos físicos e digitais surgiam. O barateamento e a propagação do uso do computador e da internet colaboraram para uma grande globalização e difusão do conhecimento e da educação, nunca antes vista na história. Na atualidade, com a facilidade de

acesso aos recursos tecnológicos como o computador e o celular, a disponibilidade de uma rede de internet e a existência de diversas plataformas digitais, têm-se melhorado o âmbito educacional.

O uso dos computadores e dos dispositivos móveis na produção educacional está cada vez mais evidente, sendo necessária a discussão desse fato de modo objetivo e coerente. O conhecimento básico acerca de plataformas digitais que podem ser utilizadas para a construção de trabalhos acadêmicos se faz necessário, uma vez que na contemporaneidade essa prática é comum nos mais diversos ambientes educacionais.

No mais, essa pesquisa ressalta a utilização da plataforma de design digital denominada Canva, que permite a produção de trabalhos com fins educacionais, podendo tornar-se fonte de conhecimento científico para a realização de pesquisas posteriores na área educacional e também no tocante à tecnologia e seus usos.

## 1.2 OBJETIVO GERAL

Discutir a utilização da plataforma de design digital Canva para a produção de trabalhos com fins educacionais.

### 1.2.1 Objetivos específicos

- Refletir sobre as plataformas de design digitais e sua importância para a educação;
- Analisar o uso da tecnologia na produção de trabalhos com fins educacionais.

## 2 A RELAÇÃO ENTRE A EDUCAÇÃO E A TECNOLOGIA

Após a formação e organização dos primeiros grupos de indivíduos da espécie humana houveram mudanças significativas que culminaram na própria evolução da espécie e seu domínio sobre os demais seres e o ambiente no qual viviam. A principal responsável por esses eventos foi a inteligência desenvolvida por tais indivíduos, a capacidade de adaptar-se, de sobreviver, de criar, de organizar, dentre outras características peculiares e pertinentes ao ser humano.

Com o desenvolvimento da espécie e a instituição da vida social surge a necessidade de preparar os descendentes e assim dar continuidade ao modo de vida, às tradições, às regras, etc. Os ensinamentos aprendidos no seio familiar é a primeira forma de educação que recebemos e, mesmo depois de tantas mudanças e evoluções, a educação recebida na família molda o indivíduo inicialmente, depois o seu contato com o meio social e com outras pessoas; continua o fomentar o processo de formação pessoal e educacional.

As grandes civilizações históricas como a mesopotâmica, a egípcia, a grega, a romana e outras, formaram o que seriam as primeiras instituições de ensino para o estudo e a pesquisa dos fenômenos naturais, das línguas, da astronomia, da matemática, da medicina e outras ciências. Com o passar dos séculos a educação foi sendo estruturada em modelos que se difundiram por todo o planeta e mesmo com as características próprias de cada lugar, possuem semelhanças em alguns aspectos.

Mas enfim, o que é Educação? Pode-se encontrar diferentes definições para o conceito de educação, o dicionário online Michaelis apresenta as seguintes concepções:

1. Ato ou processo de educar(-se).
2. Processo que visa ao desenvolvimento físico, intelectual e moral do ser humano, através da aplicação de métodos próprios, com o intuito de assegurar-lhe a integração social e a formação da cidadania.
3. Conjunto de métodos próprios a fim de assegurar a instrução e a formação do indivíduo; ensino.
4. Conhecimento, aptidão e desenvolvimento em consequência desse processo; formação, preparo.
5. Nível ou tipo específico de ensino.
6. Desenvolvimento sistemático de uma faculdade, um sentido ou um órgão.
7. Conhecimento e prática de boas maneiras no convívio social; civilidade, polidez (Michaelis, 2023).

A multiplicidade de conceitos para explicar o que é educação faz alusão ao quanto ela é abrangente e complexa, podendo representar diferentes

percepções de autores e pesquisadores dessa esfera. Carlos Rodrigues Brandão em sua obra “O que é educação”, descreve que:

A educação aparece sempre que surgem formas sociais de condução e controle da aventura de ensinar-e-aprender. O ensino formal é o momento em que a educação se sujeita à pedagogia (a teoria da educação); cria situações próprias para o seu exercício, produz os seus métodos, estabelece suas regras e tempos, e constitui executores especializados. É quando aparecem a escola, o aluno e o professor (Brandão, 1993, p. 26).

Assim como detém muitos conceitos que a formam, a educação possui diversos modelos, métodos, mecanismos e recursos para que cumpra seus objetivos. No decorrer dos séculos de sua existência a educação utilizou-se de diferentes meios que facilitaram sua aceção e propagação mundo afora. Tratando-se de objetos que foram elaborados para o uso educacional pode-se citar os materiais para cálculo e verificação de medidas e dimensões, os globos terrestres, os microscópios, as lunetas e telescópios, o livro, o caderno, dentre outros.

Na contemporaneidade a era tecnológica tem fornecido subsídios que garantem rapidez na construção e disseminação do conhecimento educacional. Pereira e Leal (2016, p. 2) salientam que “as novas tecnologias vivem em constante evolução, e esse rápido avanço abrange todas as áreas, incluindo a educação”. A tecnologia é uma aliada grande para a educação, e tem se mostrado bastante eficiente no aprendizado dos alunos.

Existe grande disponibilidade de aplicativos e plataformas digitais que podem ser empregados no âmbito educacional e que facilitam a criação de trabalhos. Assim, de acordo com Felipe Barroso e Mariana Antunes:

O uso da tecnologia como ferramenta de ensino pode auxiliar no processo educacional e, por consequência, na rotina de todos os atores envolvidos nesse processo – alunos, professores e gestores. As consequências (positivas e negativas) provenientes da aplicação da tecnologia no âmbito educacional dependem do uso que fazemos dela e da sua influência nas rotinas de trabalho (Barroso; Antunes, 2020, p. 125).

Assim, será cada vez mais comum a utilização das plataformas digitais para a produção de trabalhos didáticos no ambiente escolar, seja por docentes ou discentes, como ressaltam Lunardi, Rakoski e Forigo.

A tecnologia faz parte de nossas vidas, está presente em vários momentos do nosso dia a dia e isso não poderia ser diferente em sala de aula. Cada vez mais observamos os alunos interagindo através de redes sociais, aplicativos e diversas ferramentas tecnológicas digitais.

Sendo assim, nós, como professores, precisamos participar dessa mudança na maneira de ensinar e aprender (Lunardi; Rakoski; Forigo, 2021, p. 19).

As ferramentas tecnológicas passíveis de serem utilizadas para a produção de trabalhos com fins acadêmicos são inúmeras, sendo assim, discutir as suas funções e o emprego das mesmas na produção educacional é uma temática muito importante para a produção de uma pesquisa como esta. As autoras citadas anteriormente pontuam que:

Vivemos em um momento da história no qual o avanço tecnológico e a expansão da internet ocorre de forma tão acelerada que muitas vezes não conseguimos acompanhar. Era de se esperar que em algum momento a escola buscasse acompanhar esse movimento crescente. Os estudantes que recebemos nas nossas instituições são, muitas vezes, descritos como nativos digitais, tendo em vista o quanto se encontram imersos nesta realidade (Lunardi; Rakoski; Forigo, 2021, p. 10).

Faz-se necessária a compreensão de como as plataformas de design digitais atuam e colaboram para o desenvolvimento do conhecimento nas esferas educativas contemporâneas e o benefício dessa prática na educação de modo geral.

## 2.1 O QUE SÃO PLATAFORMAS DIGITAIS?

Vivemos um período de intensa evolução tecnológica no mundo inteiro, existem inúmeros dispositivos e programas computacionais que facilitam o desenvolvimento de trabalhos, pesquisas, estudos, comunicação e lazer. Com a criação, progresso e propagação da internet e das máquinas que possibilitam sua existência ao redor do mundo desde meados do século XX, muitas ferramentas digitais surgiram e ainda surgem a cada dia. Nesse contexto, os autores Murilo Oliveira, Rodrigo Carelli e Sayonara Grillo ponderam que:

Neste início de terceiro milênio, a tecnologia é apresentada como a grande protagonista das transformações em curso na sociedade, alcançando o modo de trabalhar, as formas de se relacionar, de se obter amizades e amores. Inteligência artificial, plataformas, algoritmos, entre outros instrumentos tecnológicos solapam as antigas organizações empresariais e seus métodos de gestão do trabalho, configurando, para muitos, uma disrupção, no sentido de destruição criativa dos modelos pretéritos (Oliveira; Carelli; Grillo, 2020, p. 2611).



Através do uso constante de computadores e smartphones, ouve-se ou vê-se informações sobre programas de computador com características e propriedades distintas, as chamadas plataformas digitais, que podem ser usadas para diversos fins. Mas o que seriam essas plataformas digitais? Plataformas Digitais são, em suma, ferramentas tecnológicas capazes de oferecer subsídios virtuais para a criação, apresentação, comercialização, entretenimento, comunicação, discussão e execução de diferentes projetos.

Sónia Sebastião e Luís Viegas (2021, p. 166), evidenciam que Eijk e outros (2015, p. 2) e Van Gorp e Batura (2015, p. 7 – 8) “definem plataforma digital como sendo uma base tecnológica de entrega e/ou agregação de serviços/conteúdos, que tem origem nos provedores destes serviços/conteúdos, dirigida a utilizadores.” Assim, pode-se inferir que, do mais simples programa de computador até a mais complexa Inteligência Artificial contemporânea, foi necessária a utilização de uma plataforma digital que pudesse tornar realidade tal ideia/conceito.

As plataformas digitais tornaram-se indispensáveis para uma grande parcela da população e esse feito impacta diretamente a educação e os espaços formais nos quais ela é desenvolvida. Para as autoras Illana Telles, Fabiana Fonseca e Dllubia Santclair:

Com o avanço das tecnologias digitais surge a necessidade de aprimorar e aperfeiçoar as habilidades para a sua utilização. Dessa forma, o uso de ferramentas digitais vem sendo inserido constantemente no cenário educacional, o que possibilita aos educandos diferentes formas de aprender e interagir com os conteúdos estudados (Telles; Fonseca; Santclair, 2015, p.20).

O conhecimento acerca das plataformas digitais e seus possíveis usos no âmbito educacional é indispensável nesse momento de intenso desenvolvimento tecnológico, principalmente quando temos acesso à uma vasta gama de informações que refutam ou solidificam teorias científicas, que enfatizam o universo artístico, que moldam a cultura e a história humanas, dentre outros aspectos importantes para a sociedade na qual vivemos.

## 2.2 A PLATAFORMA DE DESIGN DIGITAL CANVA E SUA UTILIZAÇÃO NA CRIAÇÃO DE TRABALHOS COM FINS EDUCACIONAIS

Inúmeras plataformas digitais surgem diariamente, algumas levam tempo para se consolidar no mercado tecnológico da rede mundial de computadores, outras rapidamente caem no gosto dos usuários da internet. Pode-se citar o WhatsApp, o Instagram, o TikTok, o Telegram e o Canva como plataformas digitais que detêm grande popularidade na atualidade.

Uma plataforma de design digital que tem ganhado bastante espaço na mídia é o Canva. De acordo com Larissa Lunardi, Maria Cristina Rakoski e Franciele M. Forigo:

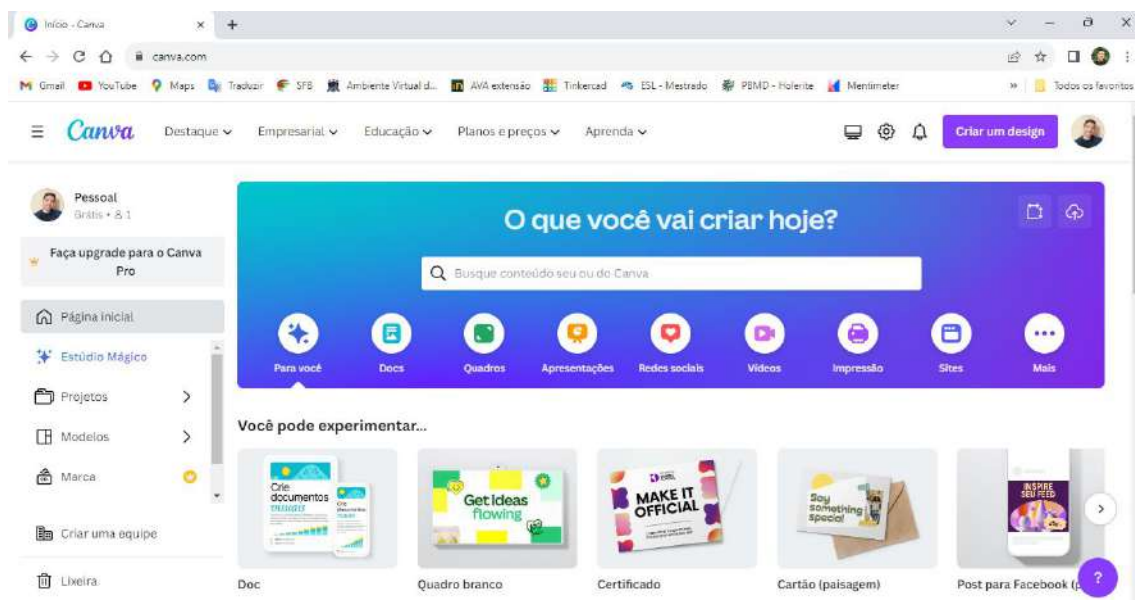
A Plataforma de Design Canva é uma ferramenta gratuita que facilita o desenvolvimento e a criação de designs dos mais variados tipos, desde apresentações até ferramentas específicas para o design, como logos, posts, banners, flyers, cartões, etc (Lunardi; Rakoski; Forigo, 2021, p. 65).

A facilidade de manuseio na criação e/ou diagramação de inúmeros tipos de trabalhos, aliada à uma ampla gama de recursos tornou o Canva uma plataforma de design bem sucedida. Além dos recursos gratuitos, essa ferramenta tecnológica também apresenta layouts, designs e elementos diversos que são disponibilizados de forma paga em sua plataforma digital, assim, para ter acesso à tais recursos, o usuário deve fazer uma assinatura no Canva Pro ou Canva for Enterprise. Na imagem 1, a logo da plataforma de design digital Canva e na imagem 2, o layout inicial da plataforma digital.

Imagem 1 – Logo do Canva



Imagem 2 – Layout da página inicial do Canva na internet



Fonte: Captura de tela do <https://www.canva.com/> feita pelo autor

O Canva foi desenvolvido na Austrália na primeira década do século XXI, por uma professora que buscava facilidade na diagramação de trabalhos acadêmicos, conforme indica o estudo das autoras citadas anteriormente e descrito a seguir:

A Plataforma de Design Canva foi lançada em 2007 por Melanie Perkins, professora da Universidade de Western, Austrália. Melanie percebeu a necessidade de um programa capaz de suprir as necessidades dos seus alunos, que demonstravam grandes dificuldades em utilizar ferramentas de design como InDesign e Photoshop, programas que eles diziam ser difíceis de aprender e mais difíceis de usar (Lunardi; Rakoski; Forigo, 2021, p. 65).

É perceptível a ligação entre essa plataforma digital e seu uso no contexto educacional, ficando claro o objetivo principal que levou à criação e a construção de sua estrutura para diagramação de trabalhos diversos. O Canva possibilita a produção de diferentes tipos de produtos gráficos: cartazes, cartões, pôsteres, convites, planners, identidades visuais, dentre outros. É possível produzir também apresentações, vídeos, heels do Instagram, dentre outros. Os trabalhos desenvolvidos no Canva podem ser compartilhados entre os usuários da plataforma de design digital por meio do compartilhamento do link virtual de cada trabalho, e, podem ser salvos para download nos formatos JPG, PNG, SVG, GIF, PDF, PPTX e Vídeo MP4.

A plataforma de design virtual Canva pode ser acessada por meio de um aplicativo disponível para smartphones android e IOS ou ainda através do site

da plataforma quando usado em smartphones, computadores, tablets ou notebooks. Na página inicial a plataforma dispõe as informações básicas para o usuário, como por exemplo, abas com os principais tipos de projetos, modelos disponíveis, os designs já criados pelo usuário e ainda uma caixa de pesquisa intitulada: O que você vai criar hoje? na qual o usuário pode digitar o que pretende fazer. Há também uma aba no canto superior direito que redireciona o usuário para uma nova aba e permite a criação de um novo projeto.

No contexto atual, educação e tecnologia estão ligados direta ou indiretamente, no que diz respeito à influência dos recursos e possibilidades tecnológicas para o desenvolvimento do conhecimento e da educação em seus diferentes níveis. Segundo Lillian Ferreira e Vanessa Silva:

O avanço cada vez mais acelerado da sociedade da informação, no âmbito das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), evidenciam o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem para além dos muros da escola física, por meio dos ambientes formais, informais e não-formais de aprendizagem (Ferreira; Silva, 2020, p. 5).

Assim, o uso de ferramentas/plataformas digitais para a produção de trabalhos com fins educacionais, a exemplo do Canva, passou a ser uma realidade nas escolas e universidades. A enorme variedade de elementos digitais e suas múltiplas opções de templates e layouts, facilitam o trabalho de estudantes e professores quanto às suas produções de atividades didáticas.

Manusear o Canva é relativamente simples, essa plataforma de design digital dispõe de diversos idiomas e possui linguagem clara e diferentes atalhos para facilitar o trabalho do usuário, esses atalhos são apresentados por meio de caixas de texto que aparecem quando o cursor do mouse é colocado sobre alguma parte do template com o qual se está trabalhando. Quando o usuário faz o cadastro na plataforma Canva, tais mensagens aparecem com mais frequência, uma vez que com o uso regular da mesma o usuário passa a conhecê-la melhor e o conhecimento das especificidades da plataforma ficam memorizadas e passam a ser uma atividade mecânica como ler ou escrever.

Para fins de exemplificação do uso do Canva para a produção de trabalhos com fins educacionais, são apresentados abaixo uma sequência de produções feitas pelo estudante universitário Luiz Eduardo Pereira, este que vos escreveu e que usou a plataforma Canva para a criação de inúmeros projetos ao longo do curso de Licenciatura em Artes Visuais com ênfase em Digitais. A seguir

encontram-se imagens de mapa mental, cartazes, capa e contracapa de livro, slides de apresentações, identidade visual e portfólio, criadas pelo autor na plataforma digital gratuita Canva.

Imagem 3 – Mapa mental



Fonte: Produção do autor

Imagem 4 – Cartaz: A arte de Tarsila

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
 UFRPE  
 Laboratório de Artes Visuais em Mídias Digitais

PRÁTICA III - 2023.0 | POLO SANTA CRUZ  
 ADRIANA FERREIRA | LUIZ EDUARDO PEREIRA

## A arte de Tarsila de Amaral

TARSILO DO AMARAL (1897-1973) FOI UMA PINTORA MUITO IMPORTANTE PARA A DIFUSÃO DA ARTE MODERNA NO BRASIL NO INÍCIO DO SÉCULO XX. ALÉM DE APRESENTAR A CULTURA, AS PRÁTICAS, O FOLCLORE E O POVO BRASILEIRO, ELA E ANITA MALPASTI MOSTRARAM A FIGURA DA MULHER NA ARTE, CONHECER A PRODUÇÃO ARTÍSTICA E A VIDA DE TARSILO, E APRENDER SOBRE ARTE, CULTURA, SOCIÉTARE.

ROTEIRO PARA ATIVIDADE DE PESQUISA NA DISCIPLINA ARTE NO ENSINO MÉDIO

1	2	3	4
<b>PÚBLICO-ALVO</b> ESTUDANTES DE QUALQUER ANO DO ENSINO MÉDIO	<b>ATIVIDADE</b> PESQUISAR SOBRE A VIDA, A OBRA E AS CONTRIBUIÇÕES DE TARSILO DO AMARAL À ARTE E À CULTURA BRASILEIRA	<b>TÉCNICA DE PESQUISA</b> APLICAÇÃO DE "QUESTIONÁRIO" A PROFESSORES DE HISTÓRIA E ARTE; "ENTREVISTA" COM ARTISTAS LOCAIS	<b>APRESENTAÇÃO</b> EXPOSIÇÃO DOS RESULTADOS DAS PESQUISAS NAS AULAS DE ARTE, SÉQUIVA DE DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

EU INVENTO TUDO NA MINHA PINTURA. E O QUE EU VI OU SENTI, EU ESTILIZO.  
 Tarsila de Amaral

Fonte: Produção do autor

Imagem 5 – Cartaz: O fantasma da ópera

BEAR PITT MILLY BOBBY BROWN MARGOT ROBBIE RALPH FIENNES  
 UM FILME DE GUILHERMO DEL TORO DA OBRA DE GASTON LEFOUX

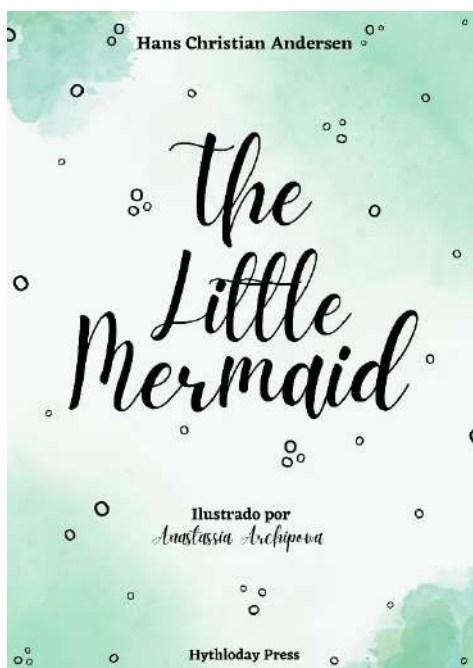
## O FANTASMA DA ÓPERA

UMA HISTÓRIA DE AMOR E TRAGÉDIA QUE ENCANTA GERAÇÕES...

31 | 11  
 NOS CINEMAS

Fonte: Produção do autor

Imagem 6 – Capa de livro



Fonte: Produção do autor

Imagem 7 – Contracapa de livro



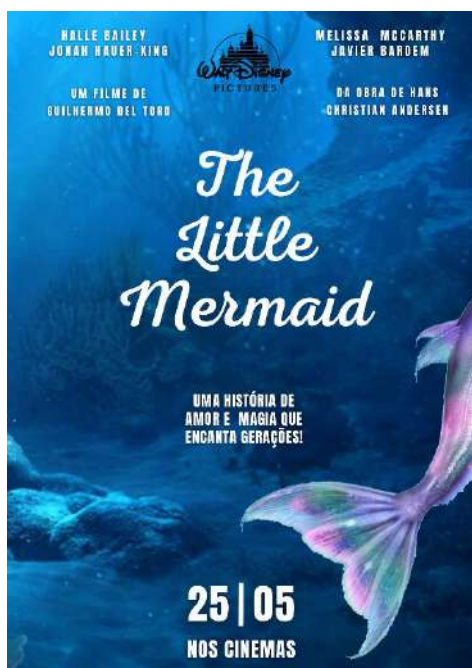
Fonte: Produção do autor

Imagem 8 – Slides de apresentação da disciplina de Pintura



Fonte: Produção do autor

Imagem 9 – Cartaz: The Little Mermaid



Fonte: Produção do autor

Imagem 10 – Cartaz: Liberdade

**LIVRE PRA  
SER QUEM  
SOU**

**ELA ( )  
ELE ( )  
ELU ( )  
ILI ( )  
... ( )**



Fonte: Produção do autor

Imagem 11 – Identidade Visual produzida na disciplina de Prática de Ensino VII - Portfólio



Fonte: Produção do autor

Na plataforma digital Canva, a produção de qualquer projeto se dá por meio da utilização de layouts prontos, manipulação de elementos constituintes dos layouts prontos ou criação de um layout a partir de elementos disponíveis na

plataforma. Pode-se anexar/colar elementos, aumentar ou diminuir seus tamanhos, rotacionar os elementos na busca pelo melhor ângulo, inserir textos, backgrounds, personalizar os elementos com cores específicas ou ainda colocar imagens baixadas na plataforma por meio da ferramenta de upload.

O uso do Canva na criação de trabalhos com fins educacionais está cada vez maior, isso se dá pela relação estabelecida entre as instituições de ensino e o desenvolvimento tecnológico. No tocante à esse assunto, Thelma Alves e Renata Araújo ressaltam que:

[...] as tecnologias digitais e interativas apontam para novas maneiras de se fazer educação, é absolutamente necessário analisar as práticas que realmente buscam aproveitar as potencialidades das tecnologias e reconfigurar as situações pedagógicas de ensino e de aprendizagem (Alves; Araújo, 2013, p. 3).

Conhecer, manipular e produzir algo em uma plataforma digital favorece o desenvolvimento do usuário em diferentes campos, seja a atenção, a concentração, a leitura, a habilidade cognitiva, o manuseio de um recurso digital, uma técnica de produção, dentre outras atribuições. De acordo com Illana Telles, Fabrícia Fonseca e Dllubia Santclair (2015, p. 20) “a tecnologia concede uma nova linguagem para encarar desafios no ato de ensinar e aprender”; assim, essa interação entre educação, estudantes, professores e o universo tecnológico, proporciona um ambiente propício à aprendizagem nas diferentes áreas do conhecimento.

Assim, faz-se importante destacar a relevância da implementação da tecnologia e suas mais diversas ferramentas na construção do conhecimento educacional em suas diferentes esferas. As escolas e universidades precisam encontrar meios de utilizar a tecnologia de modo consciente e eficiente, desenvolvendo métodos e práticas de ensino que façam com que os estudantes explorem as potencialidades do meio virtual.



### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta seção será apresentado o contexto da pesquisa, os participantes, os procedimentos metodológicos, as técnicas e os instrumentos de coleta de dados, que servirão para verificar a validação dos objetivos propostos na pesquisa.

#### 3.1 CONTEXTO DA PESQUISA

Almejando atingir os objetivos propostos neste trabalho, realizou-se uma pesquisa com um grupo de docentes que atuam em uma Escola de Referência em Ensino Médio, situada na cidade de Santa Cruz do Capibaribe – PE.

A instituição é mantida pelo governo do estado de Pernambuco e oferta ensino em dois níveis da educação básica: 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais (a última turma dessa modalidade ofertada pela escola) e turmas de 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio em dois turnos, matutino e vespertino nas categorias de ensino regular e semi-integral.

A comunidade escolar é ativa e participativa, equipe gestora, docentes, discentes, pais, responsáveis e demais funcionários convivem de forma harmoniosa e eficiente nesse ambiente educacional.

#### 3.2 PARTICIPANTES

Os participantes dessa pesquisa foram 16 professores, sendo 9 do sexo feminino e 7 do sexo masculino, com faixa etária entre 22 e 51 anos, e experiência profissional entre 2 e 20 anos. Esses educadores compõem o corpo docente de uma Escola de Referência em Ensino Médio, e dispuseram de tempo e atenção para participarem desse trabalho acadêmico.

Com formações nas diversas áreas que compõem o currículo da educação básica, os professores responderam questionários que arguíam sobre a utilização de uma plataforma de design digital para a diagramação de trabalhos com fins educacionais.

A participação dos professores foi fundamental para que os objetivos propostos no escopo desse trabalho fossem elucidados e formassem a base para a discussão sobre a relação entre a tecnologia, a educação e o fazer pedagógico.

### 3.3 PROCEDIMENTOS

Este trabalho fundamentou-se no estudo de materiais acadêmicos que ressaltam e discutem a relação entre educação e tecnologia e também na análise de dados obtidos por meio da aplicação de questionário à um grupo específico. A utilização de plataformas de design digitais na criação de trabalhos com fins educacionais é uma temática importante para discussão no ambiente educacional, assim, o estudo bibliográfico e exploratório foi indispensável para a realização desta pesquisa.

### 3.4 TIPO DE PESQUISA

A técnica de pesquisa conhecida como Pesquisa Bibliográfica foi empregada neste estudo, uma vez que trabalhos de outros autores e pesquisadores das áreas da educação e também da tecnologia foram estudados e serviram como base bibliográfica deste estudo, conforme ressaltam Eva Lakatos e Marina Marconi (2003, p. 183), “[...] a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”. As autoras ainda evidenciam que:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas (Lakatos; Marconi, 2003, p. 183).

Corroborando com as proposições de Eva Lakatos e Marina Marconi, Antônio Carlos Gil salienta:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas (Gil, 2002, p. 44).

Toda pesquisa surge de uma problemática, seja algo no campo das ideias, das práticas cotidianas, algo físico como um objeto, uma máquina ou ainda um método que necessita ser analisado, estudado, discutido. Nesse contexto, o objeto de estudo dessa pesquisa é a prática da utilização de plataformas de design digital para a realização de atividades educacionais.

O desenvolvimento de uma pesquisa científica que trata do uso de ferramentas tecnológicas no âmbito educacional, é um trabalho que poderá ser utilizado posteriormente para nortear pesquisas científicas nas diversas áreas do conhecimento.

### 3.5 COLETA DE DADOS

Para o embasamento dos estudos propostos na pesquisa faz-se necessária a coleta de dados, no caso específico deste trabalho foi utilizado o questionário. Segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 201), “questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistado”. As autoras ainda enfatizam que:

Junto com o questionário deve-se enviar uma nota ou carta explicando a natureza da pesquisa, sua importância e a necessidade de obter respostas, tentando despertar o interesse do recebedor, no sentido de que ele preencha e devolva o questionário dentro de um prazo razoável (Lakatos; Marconi, 2003, p. 201).

Os questionários aplicados para a obtenção de dados sobre a utilização de plataformas de design digital para a produção de trabalhos didáticos foram produzidos virtualmente na ferramenta Google Formulários e enviados aos participantes de modo online através dos seus endereços de e-mail, as respostas foram enviadas automaticamente e puderam ser analisadas por meio de gráficos e informações escritas. Os questionários contiveram perguntas dissertativas e

de múltipla escolha baseadas na temática da pesquisa desenvolvida, as questões estão dispostas nos apêndices A e B desse trabalho. Os questionários foram aplicados a um grupo de professores de diferentes disciplinas de uma escola do estado de Pernambuco. As primeiras questões abordavam aspectos como idade, sexo e formação educacional; sendo seguidas de perguntas voltadas especificamente ao tema deste trabalho.

### 3.6 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Com o fim de se conhecer as peculiaridades que permeiam a pesquisa, fez-se necessária a análise e a discussão dos dados coletados. Acerca dessa parte tão importante de um trabalho acadêmico, Antônio Carlos Gil disserta:

A análise qualitativa é menos formal do que a análise quantitativa, pois nesta última seus passos podem ser definidos de maneira relativamente simples. A análise qualitativa depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação (Gil, 2002, p. 133).

Quando arguidos se tinham conhecimento do que era uma plataforma digital apenas 1 pessoa não sabia o que era tal ferramenta, no entanto, todos concordaram que as plataformas digitais de diagramação auxiliam o trabalho pedagógico, conforme observa-se no gráfico abaixo:

Gráfico 1 – Questão 6 do questionário 1

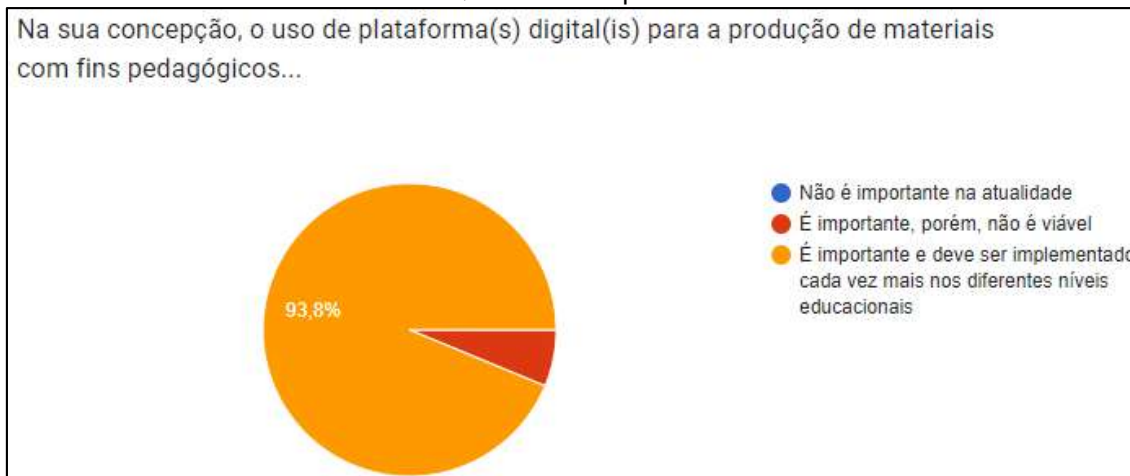


Fonte: produzido pelo autor

Sobre o uso de plataformas digitais para a produção de materiais com fins pedagógicos, 93,8% dos entrevistados considerou que essa é uma prática que

deve ser cada vez mais implementada nas instituições de ensino em seus diferentes níveis. Ao passo que 75% já utiliza algum tipo de plataforma digital para produzirem conteúdos e materiais à serem usados em suas aulas, conforme vê-se nos gráficos 2 e 3 a seguir:

Gráfico 2 – Questão 7 do questionário 1



Fonte: produzido pelo autor

Gráfico 3 – Questão 8 do questionário 1

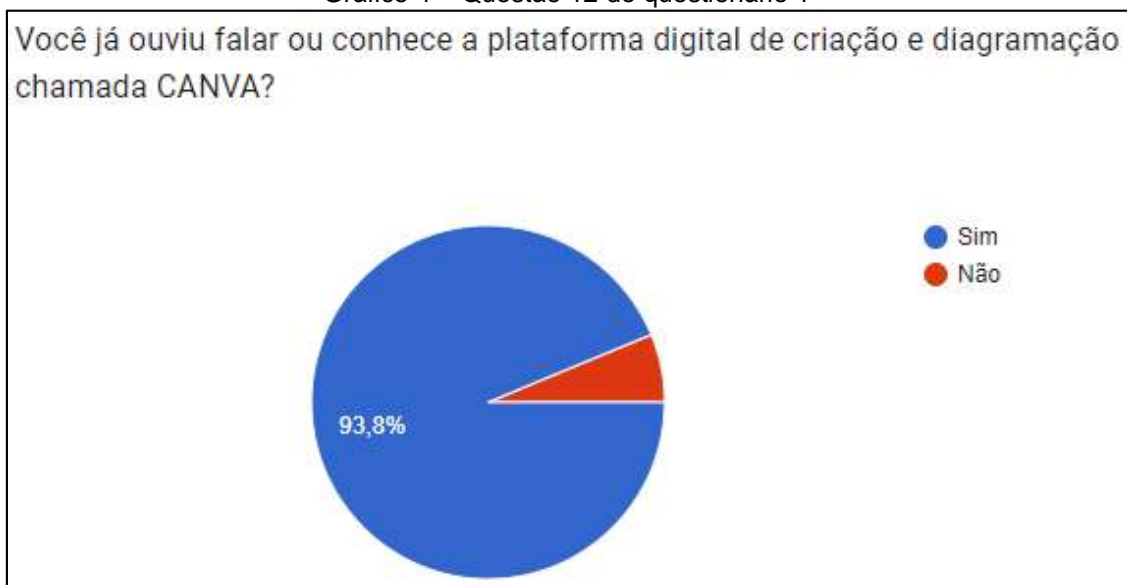


Fonte: produção do autor

Os 25% dos entrevistados que relataram não utilizar nenhuma plataforma digital para a produção de conteúdos com fins didáticos, demonstraram interesse em conhecer algum exemplo dessas ferramentas tecnológicas, por exemplo, o gimp, o power bi, o CorelDraw e o brightspace. Tratando-se especificamente da plataforma digital Canva, 93,8% já ouviu falar

ou tem acesso ao Canva; sendo que apenas 53,3% já utilizou esse recurso para produção de algum material pedagógico.

Gráfico 4 – Questão 12 do questionário 1



Fonte: produção do autor

Gráfico 5 – Questão 13 do questionário 1



Fonte: produção do autor

A última questão que compôs o questionário 1 foi idealizada para atrair definitivamente a atenção do entrevistado à temática desta pesquisa, uma vez que trata diretamente da plataforma digital Canva, assim, as repostas obtidas foram bastante interessantes. Os entrevistados que ainda não conheciam e não utilizavam o Canva ou mesmo aqueles que o conheciam e não o utilizavam, evidenciaram o seu interesse pela ferramenta tecnológica, conforme exemplifica o gráfico 6.

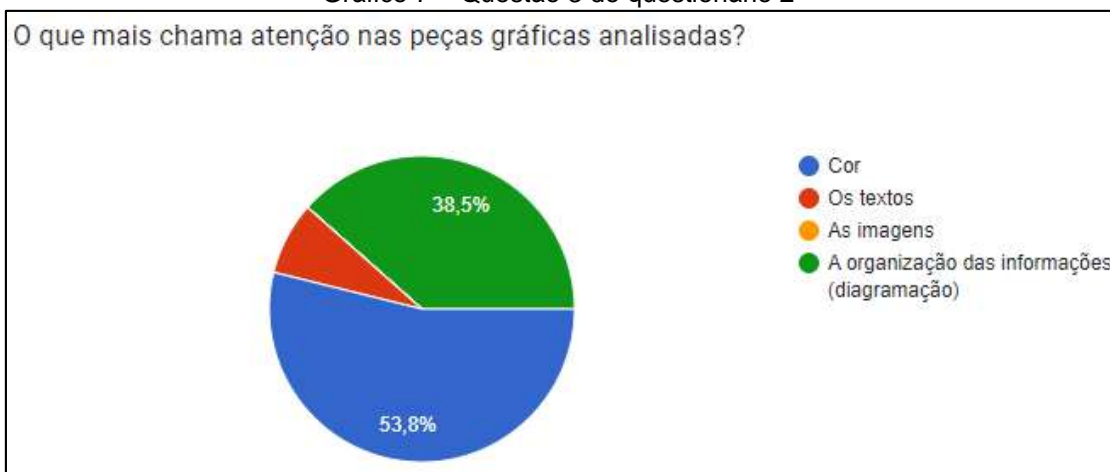
Gráfico 6 – Questão 14 do questionário 1



Fonte: produção do autor

O segundo questionário continha inicialmente 3 peças gráficas produzidas na plataforma digital Canva, tais peças fizeram parte do desenvolvimento da disciplina de Estágio Supervisionado V cursada pelo autor deste trabalho e serviram para ilustrar o uso do Canva na produção de conteúdos pedagógicos, foram elas, uma filipeta e dois cartazes cuja temática era o Setembro Amarelo. Após a visualização das peças gráficas, foram apresentadas questões que abordaram as características visuais e de composição das mesmas, com foco na legibilidade e estrutura informacional de cada uma.

Gráfico 7 – Questão 3 do questionário 2



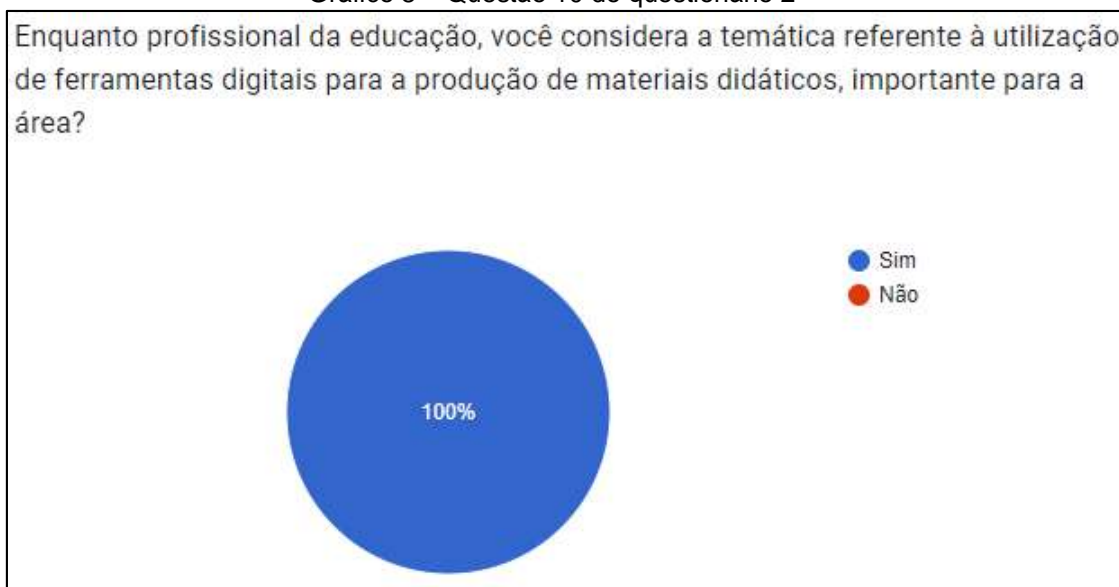
Fonte: produção do autor

Acerca dos questionamentos sobre a eficiência das peças gráficas ao transmitir mensagens visuais e textuais, a utilização das peças analisadas enquanto recursos didáticos e o desenvolvimento de trabalhos na plataforma digital Canva para o cotidiano escolar, 100% dos entrevistados concordaram que essa ferramenta tecnológica é passível de ser implementada na sala de aula. Nesse contexto, fica claro que há possibilidades de maiores conexões entre a educação escolar e a tecnologia, como sugere Larissa Lunardi, Maria Cristina Rakoski e Franciele Forigo:

[..] a utilização de tecnologias no ensino não o torna menos tradicional, mas abre possibilidades para a sua transformação. Por isso, a ferramenta digital precisa ser inserida nos planejamentos de aula de acordo com os objetivos do professor e da disciplina, uma vez que busca cumprir uma função, seja de comunicação, sistematização, explicação ou produção, auxiliando nos processos de ensino e aprendizagem (Lunardi; Rakoski; Forigo, 2021, p. 7).

O gráfico 8 a seguir, apresenta a resposta dada pelos educadores acerca da importância do uso da plataforma digital Canva para a produção de conteúdos à serem utilizados em suas aulas e para a educação de modo geral.

Gráfico 8 – Questão 10 do questionário 2



Fonte: produção do autor

Os educadores entrevistados apresentaram suas opiniões acerca da temática desta pesquisa de forma clara e objetiva, escrevendo livremente suas ideias sobre a utilização de ferramentas tecnológicas como instrumentos



facilitadores e auxiliares do processo de ensino-aprendizagem, o que pode ser constatado nos gráficos 9 e 10 abaixo:

Gráfico 9 – Questão 11 do questionário 2

Dê sua opinião sobre o uso de plataformas digitais para a criação de materiais didáticos/educativos para o desenvolvimento do trabalho educacional.

Muito proveitoso e prático para elaboração de aulas

Importante, pois ele dinamiza e traz o conteúdo um pouco mais perto da realidade do aluno

Com elas ganhamos tempo, são atualizadas. facilitam no nosso trabalho.

São viáveis, tornam o tempo mais proveitoso e traz a modernização.

tendo em vista o quão tecnológico nosso meio está se tornando, o meio educacional também necessita adequar-se

Considero bastante importante, tendo em vista que a utilização da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem vai ao encontro de estudantes que já nasceram em meio à era digital. Cores e telas são elementos que eles têm bastante contato no dia a dia. Então, partir disso é uma proposta inovadora e adaptada à nova realidade.

Fonte: produção do autor

Gráfico 10 – Questão 11 do questionário 2 – parte II

Dê sua opinião sobre o uso de plataformas digitais para a criação de materiais didáticos/educativos para o desenvolvimento do trabalho educacional.

Acho muito importante a utilização dessas ferramentas! Faz com que o trabalho se desenvolva mais.

O Uso de plataformas digitais é algo eficiente para o planejamento de aulas dinâmicas e interativas entre os alunos, tornando algo fundamental para o ensino aprendizagem na educação.

São ferramentas que vem para acrescentar em sala de aula.

Fundamental na época de hoje

Eu acredito ser importante, porém preciso aprender a utilizar essas ferramentas com fins educacionais

Excelente o uso de plataformas, além de chamar mais atenção pela grandeza de elementos que podem está sendo aproveitados ao mesmo tempo de forma interativa aproxima o professor do universo dos alunos ( universo digital)

Fonte: produção do autor

Conforme verificado ao longo desse trabalho, o uso da plataforma de design digital intitulada Canva para a produção de trabalhos com fins didáticos, é amplamente aceito pelo grupo de professores entrevistados, tanto por aqueles

que já o utilizam na produção do seu material didático, quanto por aqueles que tencionam utilizar o Canva para criar materiais específicos que necessita para utilização em suas aulas.

A partir das discussões e também da aplicação dos questionários, entende-se que o uso das plataformas de design digitais como o Canva e tantas outras é um recurso considerado importante e necessário para o desenvolvimento educacional, tendo sua utilização reconhecida por professores que já trabalham com tais plataformas ou pretendem utilizá-las.

## 4 CONCLUSÃO

A tecnologia evolui a todo momento e isso faz com que tudo se transforme na sociedade globalizada, o avanço tecnológico está moldando comportamentos, culturas, saberes, enfim, a história da humanidade. A internet promoveu mudanças significativas para as pessoas que nasceram e cresceram antes de sua ascensão, ao passo que é algo trivial para as gerações que surgiram quando a rede mundial de computadores já existia e estavam em constante crescimento e desenvolvimento.

A educação em seus diferentes âmbitos buscou utilizar as ferramentas tecnológicas a seu favor, incrementando o uso de computadores e seus programas para a produção escolar/acadêmica. Na atualidade é quase impossível não se utilizar de algum recurso tecnológico no fazer pedagógico, seja na produção de conteúdos, na realização das aulas, em apresentações, seminários e na pesquisa científica. Tecnologia e educação são indissociáveis no século XXI, prova disso foi o uso intenso das plataformas digitais para o ensino durante a pandemia de Covid-19 que assolou o planeta recentemente.

Com base nos meus estudos e pesquisas, percebo que o Canva tornou-se popular e viral, uma vez que é muito conhecido e é utilizado para criar os mais diferentes tipos de trabalhos. Na esfera educacional, muitos docentes e discentes utilizam-se do Canva para criarem projetos, apresentações, identidades visuais e mais uma infinidade de peças de cunho didático. A evolução das plataformas digitais e dos aplicativos de criação e diagramação é cada vez mais evidente, as Inteligências Artificiais – IA's estão facilitando a utilização das ferramentas digitais em todos os âmbitos, o que favorece e intensifica o seu uso, por exemplo, na educação e demais setores da nossa sociedade.

Acredito que os objetivos propostos foram alcançados, visto que os autores estudados e que embasaram este trabalho, juntamente com o público participante da pesquisa, apontaram a importância do uso da tecnologia e das plataformas digitais para a construção do conhecimento. Todo material

bibliográfico lido, discutido e apresentado no escopo desta pesquisa, será a mola propulsora para o desenvolvimento de um estudo mais minucioso que pretendo realizar na pós-graduação strictu sensu na área da educação que estou cursando.

No mais, produzir este trabalho monográfico foi uma excelente oportunidade de conhecer melhor a importância da tecnologia e suas ferramentas, especialmente o Canva, para a produção de trabalhos com fins educacionais. Espero que o conteúdo desenvolvido e apresentado no decorrer desta pesquisa possa servir de base para outros possíveis trabalhos científicos que tratem da relação existente entre a tecnologia e a educação.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Thelma Panerai; ARAÚJO, Renata. **O Moodle e o Facebook como espaços pedagógicos: percepções discentes acerca da utilização destes ambientes.** EM TEIA – Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana, Olinda, vol. 4, n. 2, p. 1-16, 2013;

BARROSO, Felipe; ANTUNES, Mariana. **Tecnologia na Educação: ferramentas digitais facilitadoras da prática docente.** Pesquisa E Debate Em Educação, 5 (1), 124–131. 2020;

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação.** São Paulo: Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 28ª edição, 1993;

EDUCAÇÃO. *In*: MICHAELIS, **Dicionário Online de Português.** Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/educ>> Acesso em: 01/07/2023;

FERREIRA, Lílian F. Silva; SILVA, Vanessa M. Costa Bezerra. **O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na educação online.** Research, Society and Development. v. 9, n. 8. 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i8.6030;

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002;

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica 1.** - 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2003;

LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz. **Ferramentas digitais para o ensino de ciências da natureza.** Bagé – RS. Editora Faith, 2021;

OLIVEIRA, Murilo Carvalho Sampaio; CARELLI, Rodrigo de Lacerda; GRILLO, Sayonara. **Conceito e crítica das plataformas digitais de trabalho.** Rev. Direito e Práxis. Rio de Janeiro, V. 11, N. 4, 2020, p. 2609-2634. DOI: 10.1590/2179-8966/2020/50080| ISSN: 2179-8966;

PEREIRA, Rodrigo Andrade; LEAL, Carla Cristina Rodrigues. **A educação e as novas tecnologias.** Integrando saberes e construindo conhecimento. UEG – GO. v. 10 n. 1, 2016;

SEBASTIÃO, Sónia Pedro; VIEGAS, Luís. **Plataformas digitais enquanto fontes de informação: o caso comunidade cultura e arte.** Media & Jornalismo, v. 21, n. 38. p. 161-184, 2021. [https://doi.org/10.14195/2183-5462\\_38\\_8](https://doi.org/10.14195/2183-5462_38_8);

TELES, Illana R. da S. R; FONSECA, Fabricia. L.; SANTCLAIR, Dilubia. **Movie maker e picktochart: mediação tecnológica de ensino-aprendizagem de**

**línguas.** In: Congresso Acadêmico científico, fórum regional de pesquisa e mostra de extensão – interculturalidade: formação em debate. Universidade Estadual de Goiás, Campus Porangatu, 2015.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Questões que compuseram o questionário 1

#### QUESTIONÁRIO 1

Questão 1. Idade

Questão 2. Sexo

Questão 3. Escolaridade

Questão 4. Leciona a disciplina/componente curricular:

Questão 5. Você sabe o que é uma Plataforma Digital?

Questão 6. Sobre Plataforma(s) Digital(is) de criação ou diagramação, você considera que elas auxiliam o trabalho pedagógico?

Questão 7. Na sua concepção, o uso de plataforma(s) digital(is) para a produção de materiais com fins pedagógicos...

Questão 8. Você utiliza alguma plataforma digital para a produção de conteúdos à serem utilizados nas suas aulas?

Questão 9. Caso a resposta anterior tenha sido SIM, escreva o nome da(s) plataforma(s) digital(is) que utiliza. Caso a resposta anterior tenha sido NÃO, escreva NÃO.

Questão 10. Caso você não utilize plataformas digitais de criação e diagramação, possui curiosidade de conhecer e trabalhar com esse tipo de recurso tecnológico?

Questão 11. Caso a resposta da questão anterior tenha sido SIM, qua(is) plataforma(s) digital(is) desejaria utilizar para a realização de atividades de fazer pedagógico? Caso a resposta tenha sido NÃO, responda com a palavra NENHUM.

Questão 12. Você já ouviu falar ou conhece a plataforma digital de criação e diagramação chamada CANVA?

Questão 13. Caso a resposta da questão anterior tenha sido SIM, responda se...

Questão 14. Caso você não conheça, você tem curiosidade de conhecer e manipular a plataforma digital denominada CANVA?

## APÊNDICE B – Questões que compuseram o questionário 2

## QUESTIONÁRIO 2

Imagens de produções gráficas feitas pelo autor e dispostas nos apêndices seguintes

Questão 1. Ao analisar as peças gráficas, você compreende rapidamente a temática?

Questão 2. As peças gráficas são legíveis, claras e informam com objetividade?

Questão 3. O que mais chama atenção nas peças gráficas analisadas?

Questão 4. A organização estrutural das peças gráficas (modo como os elementos foram configurados) é funcional ao transmitir as mensagens visuais e textuais?

Questão 5. Você acha que as peças gráficas analisadas podem ser usadas com fins didáticos (em aulas, seminários, apresentações)?

Questão 6. Você acha importante o desenvolvimento de trabalhos como os apresentados aqui, para o desenvolvimento e/ou incrementação em seminários, apresentações e aulas?

Questão 7. Você utiliza ou utilizaria alguma plataforma digital de diagramação para produzir algum tipo de material didático?

Questão 8. Qual plataforma digital de criação e diagramação você acha que foi usada para a criação das peças gráficas apresentadas?

Questão 9. Você leria algum trabalho acadêmico cujo tema fosse a utilização de ferramentas digitais para a produção de materiais didáticos?

Questão 10. Enquanto profissional da educação, você considera a temática referente à utilização de ferramentas digitais para a produção de materiais didáticos, importante para a área?

Questão 11. Dê sua opinião sobre o uso de plataformas digitais para a criação de materiais didáticos/educativos para o desenvolvimento do trabalho educacional.




APÊNDICE C – Cartaz produzido pelo autor na plataforma Canva



APÊNDICE D – Cartaz produzido pelo autor na plataforma Canva



## APÊNDICE E – Filipeta produzida pelo autor na plataforma Canva



**SETEMBRO  
AMARELO**

**MÊS DE PREVENÇÃO AO SUICÍDIO**

O suicídio é uma triste realidade que atinge o mundo todo e gera grandes prejuízos à sociedade. De acordo com a última pesquisa realizada pela Organização Mundial da Saúde - OMS em 2019, são registrados mais de 700 mil suicídios em todo o mundo. No Brasil, os registros se aproximam de 14 mil casos por ano, ou seja, em média 38 pessoas cometem suicídio por dia.

**Dados**

Segundo dados da Secretaria de Vigilância em Saúde divulgado pelo Ministério da Saúde em setembro de 2022, entre 2016 e 2021 houve um aumento de 49,3% nas taxas de mortalidade de adolescentes de 15 a 19 anos e 45% entre adolescentes de 10 a 14 anos.

**Entenda**

Quando uma pessoa decide terminar com a sua vida, os seus pensamentos, sentimentos e ações apresentam-se muito restritivos, ou seja, ela pensa constantemente sobre o suicídio e é incapaz de perceber outras maneiras de enfrentar ou de sair do problema.

**Tenha empatia**

Se informar para aprender e ajudar o próximo é a melhor saída para lutar contra esse problema tão grave. É muito importante que as pessoas próximas saibam identificar que alguém está pensando em se matar e a ajude, tendo uma escuta ativa e sem julgamentos, mostrar que está disponível para ajudar e demonstrar empatia

## Quebre o tabu

Todos nós devemos atuar ativamente na conscientização da importância que a vida tem e ajudar na prevenção do suicídio, tema que ainda é visto como tabu.

## Encoraje

É importante falar sobre o assunto para que as pessoas que estejam passando por momentos difíceis e de crise busquem ajuda e entendam que a vida sempre vai ser a melhor escolha.

## Como posso ajudar?

O primeiro passo é conversar com essa pessoa, mas aqui fica uma dica importante: deixe que a pessoa fale, sem emitir julgamentos ou opiniões sobre o assunto. Deixe bem claro que sua vontade é apenas ajudar. O que devemos lembrar sempre é que não devemos medir a dor dos outros pelas nossas experiências pessoais e entender que o que não nos afeta não necessariamente não causa dor e sofrimento no outro.

**VOCÊ NÃO ESTÁ  
SOZINHO (A)**

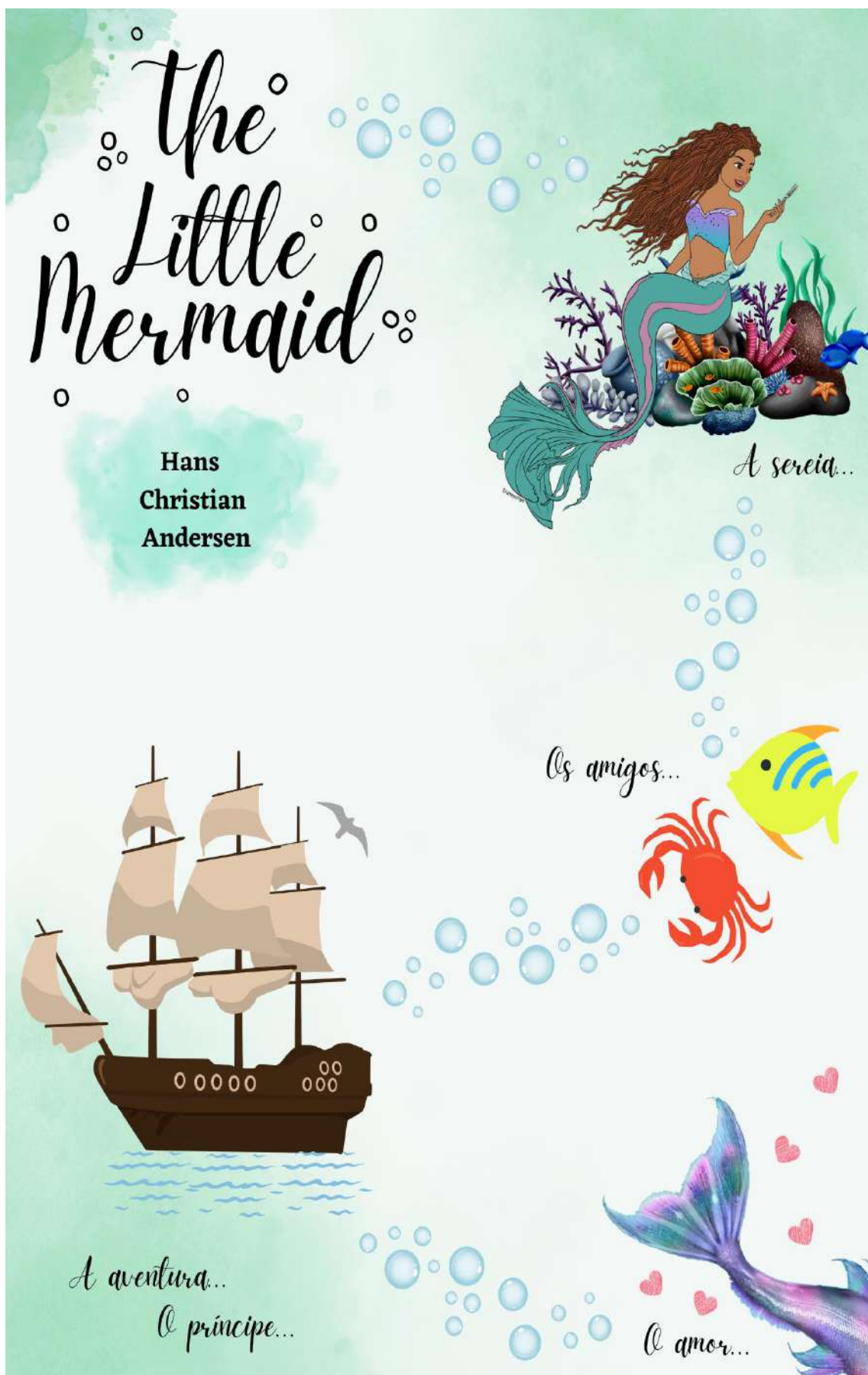


*Setembro*

**AMARELO**

MÊS DE PREVENÇÃO AO SUICÍDIO

APÊNDICE F – Infográfico produzido pelo autor na plataforma Canva





*O desejo de mudar...*

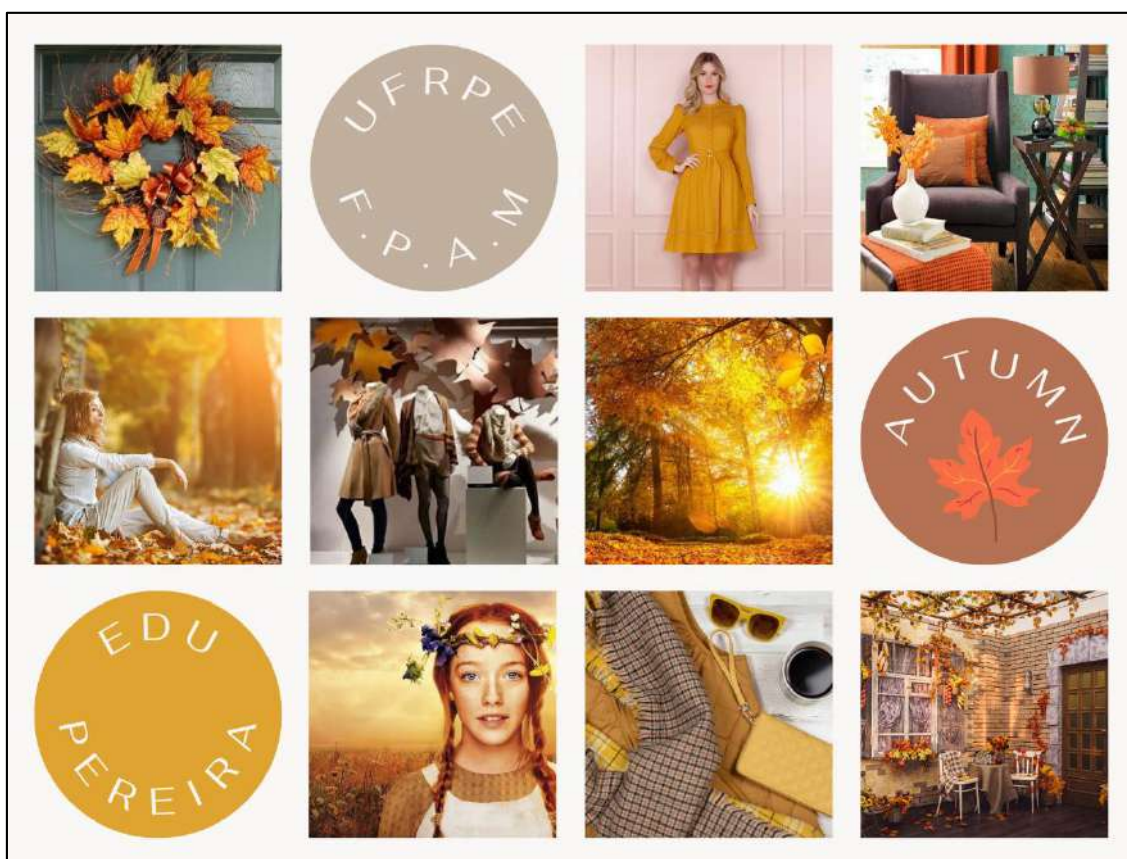
*O acordo...*

*A magia...*

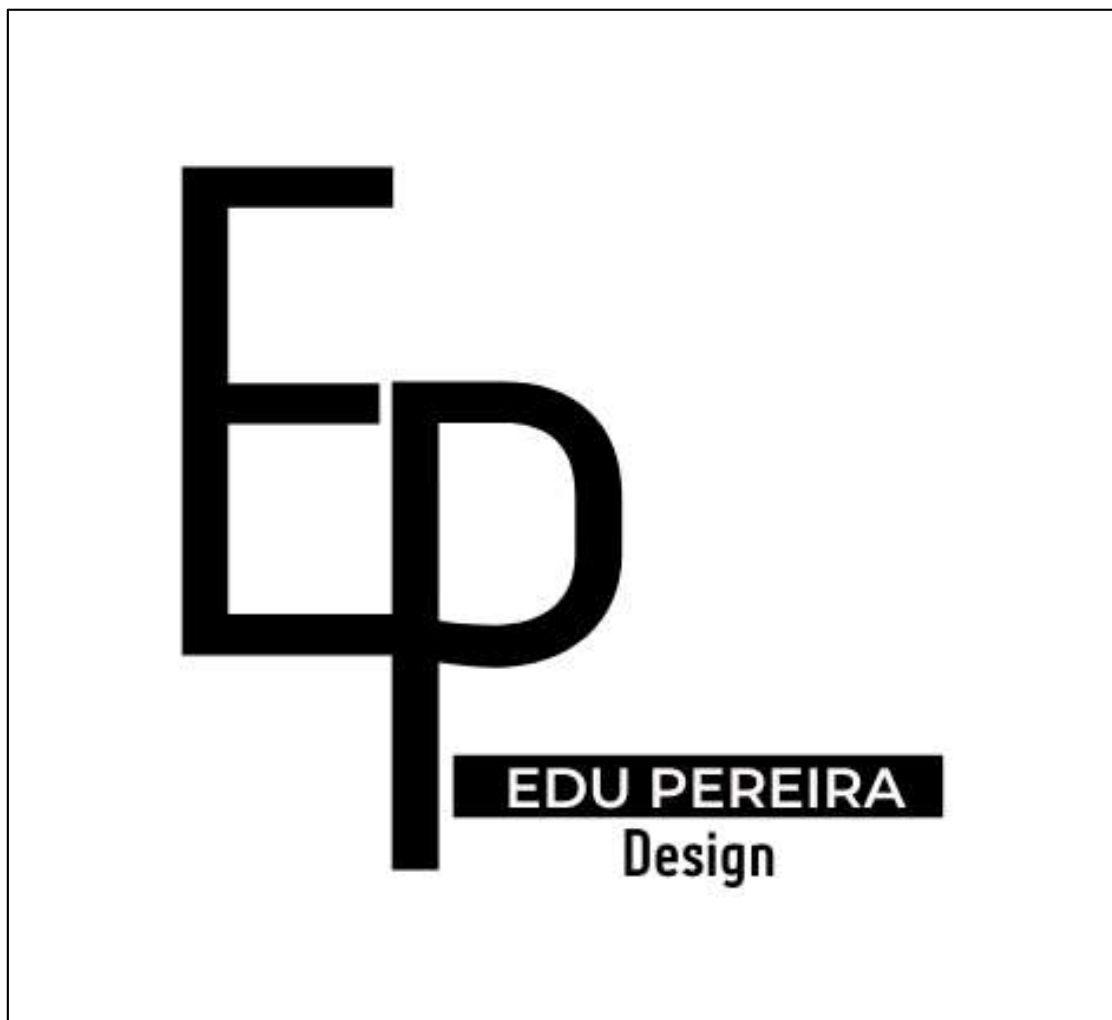
*A transformação...*

...

APÊNDICE G – Painel produzido pelo autor na plataforma Canva



APÊNDICE H – Identidade visual produzida pelo autor na plataforma Canva





APÊNDICE I – Cartão de visita produzido pelo autor na plataforma Canva

