

Criação de Conteúdos Visuais com o Canva para o Desenvolvimento do Empoderamento Juvenil com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental

Leticia R. Martins¹, Ethel S. de Oliveira^{1,2}, Genarde M. Trindade^{1,3}

¹Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT) – Universidade do Estado do Amazonas (UEA) – Itacoatiara – AM – Brasil

²Doutorado em Educação em Ciências e Matemática – Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT) – REAMEC – Brasil

³Doutorado em Liderança Educacional – Miami University of Science and Technology (MUST) – Boca Raton – FL – Estados Unidos

{lrm.lic23,eoliveira,gmtrindade}@uea.edu.br

Abstract. This article presents a proposal to use Canva as a tool to stimulate youth empowerment and critical thinking among 5th-grade students. The activity involves the creation of posts and digital posters on themes related to self-esteem, respect and empowerment, aiming to use computer technologies to solve problems and express ideas in a creative way. The process is divided in three steps which contemplate the ability EF15CO08 on theoretical and practical learning of BNCC with emphasis on visual content development.

Resumo. Este artigo apresenta uma proposta de ensino para o 5º ano do Ensino Fundamental, utilizando o Canva como ferramenta para estimular o empoderamento juvenil e o pensamento crítico. A atividade envolve a criação de posts e cartazes digitais sobre temas de autoestima, respeito e empoderamento, visando o uso de tecnologias computacionais para resolução de problemas e expressão de ideias de maneira criativa. O processo é dividido em três momentos que contemplam o aprendizado teórico e prático da habilidade EF15CO08 da BNCC, com ênfase no desenvolvimento de conteúdo visual.

1. Objetivos

O objetivo geral é fomentar a criação de conteúdos digitais no Canva, utilizando-os como ferramenta educacional para estimular a expressão crítica e criativa dos alunos, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades tecnológicas na construção de materiais visuais sobre empoderamento juvenil. São listados os seguintes objetivos específicos: i) Criar conteúdos digitais (posts) com base em temas de empoderamento juvenil; ii) Conhecer o uso do Canva como ferramenta computacional para criar projetos visuais expressivos e críticos; iii) Utilizar o software Canva como recurso educacional para facilitar a conexão entre teoria e prática no processo de ensino; iv) Analisar o desenvolvimento das habilidades dos alunos na utilização de ferramentas tecnológicas para a construção de conteúdo digital.

2. Habilidade Trabalhada

De acordo com a BNCC de Computação, esta atividade está ligada à habilidade EF15CO08, que descreve a capacidade de reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar, expressar-se de forma crítica e criativa, e resolver problemas. A atividade também desenvolve a competência de criar e manipular conteúdos digitais de maneira colaborativa, com o foco no eixo cultura digital. (Brasil, 2022). O público-alvo são alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

3. Recursos e Materiais Utilizados

Os materiais utilizados para a execução da atividade são: i) Computadores ou tablets com acesso à Internet para os alunos; ii) Projetor multimídia; iii) Papel, lápis e lápis de cor para os alunos; iv) Lousa e Pincel; v) Software Canva. Neste contexto, o Canva pode ser adquirido gratuitamente para os sistemas Linux, Mac OS e Windows. É possível baixar o aplicativo ou acessar no site <https://www.canva.com/pt_br/login>; e um tutorial completo do uso do software em <<https://11nq.com/xMdNy>>. Algumas sugestões de material a ser utilizado para a atividade estão disponíveis no link: <<https://acesse.one/EMDno>> .

4. Metodologia

A metodologia desta atividade é dividida em três momentos principais, cada um focado no desenvolvimento do pensamento crítico, criatividade e uso de ferramentas digitais. A Figura 1 apresenta a visão geral da metodologia.



Figura 1. Metodologia – produção de conteúdo digital e empoderamento. Fonte:
Elaborada pelos autores (2025).

É possível observar na figura 1 uma aula expositiva e desplugada, a fim de preparar os alunos para a atividade prática plugada e inseri-los no contexto de empoderamento.

Na primeira aula, os alunos serão introduzidos ao conceito de empoderamento juvenil e sua importância no desenvolvimento da autoestima, diversidade e protagonismo (Freire, 2014; Lacerda, 2020; Muzy, 2021). Para isso, será utilizada uma abordagem desplugada, sem o uso inicial de recursos digitais. De acordo com Bell et al. (2009), a Computação Desplugada é uma metodologia que busca ensinar conceitos computacionais por meio de atividades que não exigem o uso de dispositivos digitais, permitindo uma aprendizagem mais interativa e acessível. O objetivo é que os alunos compreendam como a valorização pessoal e o respeito às diferenças impactam suas vidas e a sociedade (Schneiders et al., 2020, p. 2). Além disso, serão apresentados exemplos de campanhas e postagens que reforçam essas mensagens, preparando-os para a criação de conteúdos visuais no Canva.

A primeira aula pode ser dividida em três momentos, sendo estes: a) Contextualização: iniciar um bate-papo sobre o que significa empoderamento juvenil, fazendo perguntas instigantes como “O que faz vocês se sentirem fortes?” e “Como podemos incentivar os outros a se sentirem confiantes?”. Para tornar a introdução mais envolvente, será realizada a exposição de imagens e frases inspiradoras que exemplificam autoestima, diversidade e protagonismo. O objetivo é conectar o conteúdo à realidade dos alunos, incentivando reflexões sobre como eles se enxergam e como podem ser agentes de mudança; b) Prática: Após a discussão inicial, os alunos analisam exemplos de campanhas digitais e postagens que promovem mensagens positivas sobre os temas abordados. Eles observam elementos como cores, fontes, imagens e frases de impacto. Em seguida, cada aluno inicia o planejamento do próprio post, utilizando lápis, lápis de cor e papel para esboçar sua ideia antes de partir para o Canva. Nesse momento, é importante a reflexão sobre a mensagem que desejam transmitir e os recursos visuais que podem reforçá-la; c) Compartilhamento: Para finalizar a aula, os alunos apresentam seus rascunhos para a turma, explicando suas escolhas. Cada exposição deve ser comentada, estimulando a reflexão e valorizando o esforço dos alunos, além da troca de sugestões e uma prévia da próxima aula.

A segunda aula, com atividade prática plugada, foca na produção digital, permitindo que os alunos apliquem os conhecimentos adquiridos previamente para desenvolver posts ou cartazes no Canva. Durante esse processo, devem-se explorar recursos gráficos, como fontes, cores, imagens e composição visual, sempre alinhando esses elementos à mensagem de empoderamento que desejam transmitir. Orientar os alunos no uso da ferramenta e incentivar a tomada de decisões conscientes para que o design fortaleça a comunicação da ideia central.

Na terceira aula, a atenção é voltada para a apresentação dos trabalhos e a reflexão sobre o impacto das mensagens criadas. Os alunos compartilham seus posts com os colegas, explicando suas escolhas visuais e textuais. A partir dessas apresentações, inicia-se uma discussão coletiva sobre a responsabilidade no uso das redes sociais e o poder das mídias digitais na construção de narrativas de empoderamento. Além disso, a turma participa de uma análise crítica dos trabalhos, oferecendo e recebendo feedbacks construtivos para aprimorar suas habilidades de criação e comunicação.

5. Avaliação

A avaliação da atividade será conduzida de maneira abrangente, combinando abordagens qualitativas e quantitativas para garantir uma análise completa do desenvolvimento dos alunos. Esse processo permitirá não apenas verificar a assimilação dos conceitos trabalhados, mas também compreender como os estudantes aplicam esses conhecimentos na prática. A avaliação qualitativa será realizada por meio da observação direta durante a atividade, considerando a forma como os alunos utilizam a ferramenta Canva para a produção de seus materiais. Elementos como a criatividade na construção dos conteúdos, a capacidade de expressar ideias de maneira crítica e coerente e a participação ativa nas discussões serão aspectos fundamentais a serem analisados. Além disso, a colaboração entre os colegas e a reflexão sobre o tema do empoderamento juvenil serão observadas, garantindo que o aprendizado vá além da técnica e envolva uma compreensão mais profunda do propósito da atividade.

No aspecto quantitativo, a avaliação será baseada na produção final dos alunos, levando em conta critérios específicos que mensuram a qualidade e a efetividade do material desenvolvido. Serão analisados os seguintes pontos: i) Clareza da mensagem: O conteúdo transmite de maneira objetiva e significativa a proposta do empoderamento juvenil?; ii) Criatividade no design: O uso das cores, fontes, imagens e disposição dos elementos visuais contribui para reforçar a mensagem?; iii) Coesão entre texto e imagem: Há harmonia entre os elementos gráficos e o texto utilizado?; iv) Adequação ao público-alvo: O material criado é comprehensível e impactante para o público juvenil?

Além dessas formas de avaliação, pode ser incorporado um instrumento de auto avaliação, permitindo que os próprios alunos reflitam sobre seu aprendizado e desenvolvimento ao longo da atividade. Esse processo incentiva a autonomia e a auto percepção do processo criativo, promovendo um aprendizado mais significativo. Por fim, os professores poderão aplicar um questionário final com perguntas abertas e fechadas, buscando compreender as impressões dos alunos sobre a experiência e coletar sugestões para aprimorar futuras atividades. Essa abordagem possibilitará uma análise mais aprofundada do impacto da proposta na formação dos estudantes, contribuindo para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas voltadas ao empoderamento juvenil.

Referências

Bell, T., Witten, I. H., & Fellows, M. (2009). Ciência da computação desconectada: alunos fazendo computação real sem computadores. *Revista de Computação Aplicada e Tecnologia da Informação da Nova Zelândia*, 13(1), 20-29.

BRASIL. Ministério da Educação. (2022). *Computação: Complemento à Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC. Acessado em 20 de março de 2025, de <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

CANVA. (2025). *Ferramenta para criação de cartazes digitais*. Acessado em 20 de março de 2025, de <https://www.canva.com>.

de Paula Schneiders, C. S. O., dos Santos, B. P., Santos, C. C. R., & Fernandes, R. M. O PROTAGONISMO JOVEM NO ENSINO MÉDIO COMO UM CAMINHO PARA UMA FORMAÇÃO MAIS EMPODERADA DOS ESTUDANTES.

- da Silva Manso, M. P., da Silva, R. C. S., & de Aquino, L. D. (2022). O uso da ferramenta colaborativa Canva nos processos de ensino e aprendizagem: achados de um mapeamento sistemático da literatura. *Conjecturas*, 22(16), 1129-1145.
- Freire, P. (2014). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Editora Paz e terra.
- Gonçalves, M. C. (2022). *O uso do Canva nas práticas pedagógicas: criação de histórias e suas possibilidades*. Acessado de <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/2509>.
- Lacerda, A. L. D. (2020). Formão do sujeito-arquiautor em práticas de empoderamento na escola por meio de audiovisualidades da cultura digital.
- Morán, J. (2015). Mudando a educação com metodologias ativas. *Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*, 2(1), 15-33.
- Muzy, R. C. (2024). *O papel da imagem para a constituição de sujeitos críticos na cultura digital e suas implicações na educação*. 2021, 158f (Doctoral dissertation, Tese (Doutorado em Educação), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/227008>. Acesso em: 05 abr).