

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 wich 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.

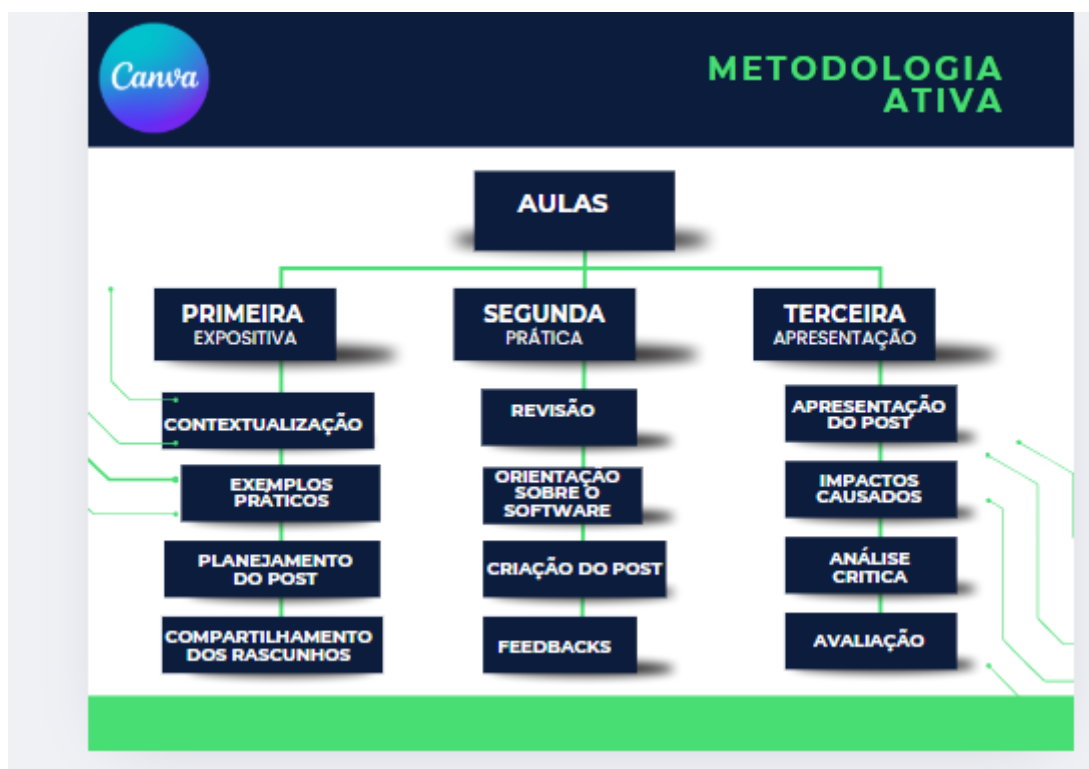


Figura 1. Metodologia – produção de conteúdo digital e empoderamento. Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

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 compreensível 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). Formação do sujeito-arquiator em práticas de empoderamento na escola por meio de audiovisuais 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).