

DESIGNER EDUCACIONAL E CANVA: INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE NA CRIAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS NO ENSINO À DISTÂNCIA

EDUCATIONAL DESIGNER AND CANVA: INNOVATION AND CREATIVITY IN THE CREATION OF TEACHING MATERIALS IN DISTANCE LEARNING

Ana Carolina Caputi Gonçalves de Azevedo - Vitru Educação

Daniele Bellese dos Santos - Vitru Educação

Fernanda Feitoza de Brito - Vitru Educação

Fernanda Sutkus de Oliveira Melo - Vitru Educação

Guilherme Gomes Leal Clauman - Vitru Educação

João Vitor Ferreira Lago - Vitru Educação

<ana.c.caputi@gmail.com>, <daniele.bellese@vitru.com.br>, <fernandafeitozabrito@outlook.com>, <fernanda.mello@vitru.com.br>, <guilherme.clauman@vitru.com.br>, <joaoovitorlago@hotmail.com>

Resumo. Este estudo explora o uso do Canva como ferramenta essencial para Designers Educacionais na criação de materiais didáticos interativos através de recursos mais acessíveis para a Educação a Distância (EAD). Com uma interface intuitiva, recursos com templates personalizáveis e infográficos, o Canva facilita a adaptação de conteúdos a diferentes contextos, favorecendo a internacionalização da EAD. A pesquisa combina uma revisão bibliográfica e análise comparativa, trazendo exemplos da aplicação da ferramenta em materiais didáticos. O objetivo principal é evidenciar como o Canva pode transformar o processo de ensino-aprendizagem, promovendo maior dinamismo, flexibilidade e alinhamento com as demandas e interesses dos estudantes.

Palavras-chave: Educação a Distância; Designer Educacional; Canva.

Abstract. This study explores the use of Canva as an essential tool for Educational Designers in creating interactive teaching materials through more accessible resources for Distance Education (EAD). With an intuitive interface, customizable templates and infographics, Canva facilitates the adaptation of content to different contexts, favoring the internationalization of EAD. The research combines a bibliographic review and comparative analysis, providing examples of the application of the tool in educational materials. The main objective is to highlight how Canva can transform the teaching-learning process, promoting greater dynamism, flexibility and alignment with the demands and interests of students.

Keywords: Distance Education; Educational Designer; Canva.

Introdução

A Educação a Distância (EAD) tem se expandido rapidamente devido à flexibilidade, à conveniência, à acessibilidade e aos custos reduzidos, oferecendo novas oportunidades de aprendizado para uma diversidade de públicos. Com isso, é necessário repensar as abordagens tradicionais de ensino, focando na adaptação dos materiais didáticos para diferentes contextos culturais e linguísticos. Saccaro (2024) defende que o uso de recursos multimodais é fundamental para garantir que estudantes de diversas origens e realidades compreendam o conteúdo.

No cenário global, a EAD permite o acesso a conteúdos com perspectivas culturais variadas, o que torna o papel do Designer Educacional (DE) fundamental. O DE combina princípios pedagógicos e design visual para criar materiais acessíveis a todos, considerando as diversidades culturais e as necessidades de cada público. Nesse sentido, a utilização de recursos que possam

ser aplicados globalmente torna-se uma prioridade para o DE. Ferramentas como o Canva se destacam nesse processo por sua versatilidade, permitindo a criação de materiais dinâmicos e inclusivos, facilitando a adaptação e a internacionalização dos conteúdos.

Metodologia

Este trabalho adota uma abordagem mista, combinando revisão bibliográfica e análise comparativa, com exemplos práticos do uso do Canva. A revisão teórica aborda o papel do Designer Educacional na criação de materiais para a Educação a Distância (EaD), enquanto a análise explora as funcionalidades do Canva na elaboração de recursos pedagógicos interativos. A revisão bibliográfica, baseada em artigos recentes de fontes como Scielo e Google Scholar, foca em estudos dos últimos cinco anos. A análise comparativa examina o uso do Canva na EaD, com exemplos práticos que mostram sua aplicação para adaptar conteúdos, otimizar materiais didáticos e atender às necessidades da EaD, incluindo sua expansão internacional.

O papel do Designer Educacional

O Designer Educacional (DE) desempenha um papel essencial na criação de materiais didáticos interativos e visuais para a EAD, adaptando e criando recursos que potencializam a aprendizagem. Durante todo o ciclo de desenvolvimento de um material didático, o DE colabora diretamente com o professor, enriquecendo a prática pedagógica e criando conteúdos que atendem às necessidades dos estudantes de maneira mais dinâmica. Além disso, este profissional garante que os recursos pedagógicos evoluam conforme as demandas dos estudantes e os objetivos do curso, promovendo uma adaptação contínua que assegura a relevância e a eficácia do conteúdo ao longo do tempo (Macedo; Bergmann, 2018).

De acordo com a Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) (Brasil, 2024), o Designer Educacional planeja, coordena, implementa e avalia projetos pedagógicos e instrucionais, aplicando metodologias que facilitam o ensino-aprendizagem. Sua atuação abrange o ensino presencial e a distância em todos os níveis, com foco nas necessidades dos estudantes e na avaliação contínua dos processos educacionais. O Designer Educacional (DE) deve ser criativo e interdisciplinar, combinando habilidades pedagógicas e tecnológicas para promover uma educação inclusiva (SANTOS; SANTOS, 2020). Neste processo, ferramentas como o Canva facilitam a criação de materiais didáticos acessíveis, permitindo a adaptação de conteúdos às necessidades dos estudantes.

Funcionalidades do Canva com foco na Educação a Distância (EaD)

O Canva tem se tornado cada vez mais essencial para o trabalho do DE, pois pode ser utilizada em diversos projetos, permitindo a criação de materiais visualmente acessíveis e adequados a uma grande variedade de contextos, o que é especialmente importante para a internacionalização da EAD. A ferramenta apresenta diferentes funcionalidades com aplicabilidade educativa, o que demonstra sua potencialidade como uma ferramenta pedagógica (Cruz; Guimarães, 2024).

Conforme destacado por Oliveira *et al.* (2024), o Canva possui uma interface amigável e intuitiva (Figura 1), o que torna a ferramenta acessível mesmo para aqueles sem experiência prévia. Por meio de suas funcionalidades, o Canva oferece uma ampla gama de opções criativas, incluindo templates personalizáveis prontos e recursos visuais diversificados. Entre os recursos, destaca-se a possibilidade de criação de materiais didáticos interativos, como e-books, infográficos, apresentações dinâmicas, mapas mentais, cartilhas digitais, vídeos explicativos, entre outros. Essa flexibilidade permite que o DE, em parceria com o professor, adapte os conteúdos às

necessidades de diferentes públicos e disciplinas, ao mesmo tempo que possibilita ao estudante criar seus próprios materiais para estudo, ajustando-os conforme novas descobertas.

Figura 1 - Página inicial do Canva após o login na versão gratuita



Fonte: Canva (2024).

O Canva permite iniciar projetos facilmente, oferecendo modelos personalizáveis, elementos gráficos e sugestões ajustadas ao formato escolhido. Além disso, a funcionalidade de colaboração possibilita que professores e DEs trabalhem integrados, enquanto o vasto banco de recursos visuais, aliado à IA, garante opções de alta qualidade sem infringir direitos autorais.

Embora as vantagens sejam evidentes, algumas limitações ainda existem. A principal delas é a dependência de uma conexão com a internet para o uso da ferramenta. Embora o Canva ofereça muitos recursos gratuitamente, há também uma versão paga (Canva Pro) que disponibiliza alguns recursos especiais. No entanto, conforme Oliveira (2024) ressalta, a versão gratuita conta com mais de 250.000 modelos, o que já garante uma vasta gama de opções para os usuários. Portanto, apesar das limitações, o Canva ainda oferece um leque de possibilidades.

Em suma, o Canva apresenta diversas opções para a criação de conteúdos que atendam às necessidades pedagógicas, enriquecendo a experiência de aprendizagem. A ferramenta favorece a internacionalização do EAD, permitindo que professores, DEs e estudantes de qualquer lugar do mundo criem seus projetos e utilizem-no como recurso de aprendizagem. No entanto, devido à grande variedade de opções disponíveis, é essencial que esses recursos sejam utilizados de forma estratégica e consciente, alinhando as escolhas visuais aos objetivos pedagógicos e ao perfil dos estudantes.

O Canva como Ferramenta do Designer Educacional

A análise teórica demonstra diferentes aplicações do Canva na educação. Sobre este assunto, Azevedo (2024) destaca a relevância da ferramenta no curso de licenciatura em Geografia, apontando sua aplicação na criação de infográficos e linhas do tempo, facilitando a compreensão dos conteúdos. Nesse contexto, cabe ao DE orientar os professores sobre como utilizar a ferramenta e indicar momentos específicos em que os recursos visuais podem ser aplicados.

Silva *et al.* (2022) destacam a utilização do Canva na área da saúde, no curso de Enfermagem, permitindo que infográficos sejam utilizados para disponibilizar conteúdos relevantes. Além disso, Silva *et al.* (2022) ressaltam que o uso da ferramenta é uma estratégia importante para a fixação dos conteúdos, contribuindo para a construção de conhecimento dos estudantes. Na área da saúde, por exemplo, o uso de recursos visuais, como infográficos e explicações de processos biológicos de forma visual pode simplificar conceitos complexos.

Outro exemplo de utilização do Canva é apresentado na Figura 2, que traz a sugestão de um infográfico elaborado por um DE para um conteúdo da disciplina de Administração da Produção. Esse exemplo ilustra como o apoio do DE pode tornar os conteúdos mais atrativos e acessíveis para os estudantes, facilitando a compreensão de teorias e técnicas de maneira mais dinâmica e envolvente. Ao utilizar um infográfico em formato de linha do tempo, a experiência do estudante se torna mais interativa, tornando o processo de aprendizagem visualmente estimulante.

Figura 2 - Comparação entre conteúdo original e versão reformulada

Produção Artesanal	Produção em Massa	Sistema Toyota de produção
<p>Produção de algumas unidades.</p> <p>Todo processo era dominado por uma pessoa, o artesão.</p> <p>Cada produto produzido era único, impossível de ser “replicado”.</p> <p>Qualidade dependia, única e exclusivamente, da habilidade do artesão.</p> <p>Todo processo de elaboração dos produtos era manual, empregando força física humana ou animal.</p>	<p>Produção de milhares ou milhões de unidades.</p> <p>O processo dividido em operações.</p> <p>Trabalhadores se especializam em sua operação do processo.</p> <p>Produtos produzidos são iguais, padronização garante repetir o mesmo produto. A produção em lotes garante produzir mais de um tipo de produto na mesma linha de produção.</p> <p>Qualidade é garantida pelos fornecedores, ao longo das diversas etapas do processo e verificada através de amostras.</p> <p>Processo de elaboração dos produtos altamente mecanizado, força empregada gerada por energia elétrica e combustíveis fósseis.</p>	<p>Produção de milhares ou milhões de unidades.</p> <p>O processo dividido em operações.</p> <p>Trabalhadores versáteis, capazes de desempenhar mais de uma atividade no processo.</p> <p>Produtos produzidos em um mesmo lote são iguais, padronização garante repetir o mesmo produto.</p> <p>A qualidade é verificada através de amostras.</p> <p>Todo processo de elaboração dos produtos era manual, empregando força física humana ou animal.</p> <p>Produção de centenas unidades.</p> <p>O processo começa a ser dividido em etapas.</p> <p>Especialização do trabalho, cada trabalhador conhece apenas sua etapa do processo.</p> <p>Produtos produzidos eram similares entre si.</p> <p>Qualidade é verificada pelos encarregados ao final do processo.</p> <p>Início da mecanização do processo de elaboração dos produtos, empregando força hidráulica.</p>

Características dos Sistemas de Produção

Produção Artesanal

- Produção de algumas unidades.
- Todo processo era dominado por uma pessoa, o artesão.
- Cada produto produzido era único, impossível de ser “replicado”.
- A qualidade dependia, única e exclusivamente, da habilidade do artesão.
- Todo processo de elaboração dos produtos era manual, empregando força física humana ou animal.

Produção em Massa

- Produção de milhares ou milhões de unidades.
- O processo dividido em operações.
- Trabalhadores se especializam em sua operação do processo.
- Produtos produzidos são iguais, padronização garante repetir o mesmo produto.
- Qualidade é verificada através de amostras.
- Processo de elaboração dos produtos altamente mecanizado, força empregada gerada por energia elétrica e combustíveis fósseis.

Características dos Sistemas de Produção

Sistema Toyota de Produção

- Produção de milhares ou milhões de unidades.
- O processo dividido em operações.
- Trabalhadores versáteis, capazes de desempenhar mais de uma atividade no processo.
- Produtos produzidos em um mesmo lote são iguais, padronização garante repetir o mesmo produto. A produção em lotes garante produzir mais de um tipo de produto na mesma linha de produção.
- Qualidade é garantida pelos fornecedores, ao longo das diversas etapas do processo e verificada através de amostras.
- Integração do processo produtivo com fornecedores, distribuidores, vendedores e clientes.
- Automação do processo de elaboração dos produtos, força empregada gerada por energia elétrica e combustíveis fósseis.

Fonte: Canva (2024).

Freitas, Gonçalves e Costa (2023) destacam que os recursos visuais são essenciais no processo de recepção da mensagem, pois facilitam a compreensão ao explorar a capacidade humana de integrar a comunicação verbal e visual. Nesse contexto, a utilização de recursos visuais pode enriquecer o processo de aprendizagem. No entanto, o DE, sendo o ponto focal do professor durante a produção do material, precisa dominar o uso do Canva e de outras ferramentas de design, garantindo a aplicação adequada dessas tecnologias.

Considerações finais

O uso do Canva se mostra como uma excelente ferramenta para o DE e para a EAD, permitindo a criação de materiais didáticos acessíveis, dinâmicos e adaptáveis. No processo de internacionalização da EAD, a plataforma facilita a adequação dos materiais a diferentes contextos, oferecendo acesso em qualquer lugar do mundo, o que é essencial em um cenário educacional globalizado. Conclui-se que o uso do Canva, aliado ao trabalho do DE, é fundamental para garantir que a combinação de design pedagógico e tecnologia seja aplicada de maneira estratégica, sempre alinhada aos objetivos de aprendizagem, visto que, quando utilizado com intencionalidade, o Canva vai além de uma ferramenta de designer, tornando-se uma verdadeira aliada no processo de ensino-aprendizagem devido seu potencial de transformar a experiência do estudante, promovendo um ensino mais acessível, flexível e, acima de tudo, eficaz.

Agradecimentos

Agradecemos à EdTech da Vitru Educação pelo apoio essencial no desenvolvimento desta pesquisa, pela confiança e pelo suporte contínuo.

Referências

AZEVEDO, M. S. de. **Recursos digitais no ensino de geografia**: manual de orientações para avaliação da aprendizagem. 2024. 138 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/59188>. Acesso em: 3 dez. 2024.

BRASIL. **CBO**: Classificação Brasileira de Ocupação. Brasília, DF: Ministério do Trabalho, 2024. Disponível em: <http://www.mtecb.gov.br/cbosite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado.jsf>. Acesso em: 3 dez. 2024.

DESIGN gráfico fácil e gráatis. **Canva**, [s. l.], c2024. Disponível em: <https://www.canva.com>. Acesso em: 3 dez. 2024.

FREITAS, R. da M. C.; GONÇALVES, A. C. L.; COSTA, G. P. As tecnologias a serviço do ensino e da aprendizagem: uma experiência de uso de textos multimodais em uma escola pública estadual cearense. **Revista Docentes**, Ceará, v. 8, n. 23, p. 42-48, 2023. Disponível em: <https://revistadocentes.seduc.ce.gov.br/revistadocentes/article/view/916/335>. Acesso em: 3 dez. 2024.

CRUZ, S.; GUIMARÃES, D. Ferramentas digitais assistidas por inteligência artificial: exemplos práticos de utilização com o Canva. In: CARVALHO, A. A. A. **Tutoriais dos workshops**. Coimbra, PT: Universidade de Coimbra, 2024. Disponível em: https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/115256/1/Tutoriais_dos_Workshops_EJML2024.pdf. Acesso em: 3 dez. 2024.

MACEDO, C. C.; BERGMANN, J. C. F. **O designer instrucional e o designer educacional no campo da EAD**: conceito e prática. Florianópolis: UFSC, 2018. Disponível em: <https://www.abed.org.br/congresso2018/anais/trabalhos/9726.pdf>. Acesso em: 3 dez. 2024.

OLIVEIRA, R. S. et al. O uso da plataforma Canva como suporte no processo de ensino-aprendizagem. **Mafuá**, Florianópolis, n. 41, 2024. Disponível em: <https://mafua.ufsc.br/2024/o-uso-da-plataforma-canva-como-suporte-no-processo-de-ensino-aprendizagem/>. Acesso em: 3 dez. 2024.

SACCARO, A. Desafios da expansão do ensino superior brasileiro: três ensaios sobre ensino à distância, qualidade e evasão. In: V CONGRESSO BRASILEIRO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 5., [s. l.], 2024. **Anais** [...]. [S. l.]: CoBICET, 2024. Disponível em: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/30483/1/Cobicet%20Cancian%20et%20al%202024.pdf>. Acesso em: 3 dez. 2024.

SANTOS, J. de S.; SANTOS, D. A. do N. Materiais acessíveis na educação a distância: contribuições de um designer educacional. In: PAULA, E. F. de; SANTOS, D. A. do N. dos; BEZERRA, J. P. D. (orgs.). **Educação**: interlocuções, diálogos e reflexões na contemporaneidade. São Paulo: Pimenta Cultural, 2019.

SILVA, C. et al. O uso das tecnologias da comunicação e informação durante o ensino remoto em um curso técnico em enfermagem. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 8, n. 5, p. 36034-36044, 2022. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/47816/pdf>. Acesso em: 3 dez. 2024.