

A FERRAMENTA CANVA PARA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO EDUCACIONAL - RELATO DE EXPERIÊNCIA

Raimundo Evandro Duarte Filho ¹

Aristides Daniel de Aguiar ²

Cauê Jucá Ferreira Marques ³

Orientador do Trabalho - Marilene Calderaro da Silva Munguba ⁴

INTRODUÇÃO

No mundo há várias Culturas Surdas e elas diferem de locais para locais. Surdos⁵ no Brasil, utentes da Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS, experimentam uma Cultura, enquanto Surdos de outros países vivenciam outra (Perlin, 2008; Strobel, 2018; Karnopp, 2008). A própria Libras apresenta variações regionais, seja no léxico, seja em aspectos culturais, assim, compreende-se que nas Culturas Surdas a língua caracteriza-se como ponto de aproximação entre seus falantes. Como elo de identificação, as Línguas de Sinais, visuais-espaciais, constituem o meio no qual as experiências visuais são vividas, meio no qual as Identidades Surdas são formadas, produzidas e repassadas entre gerações.

Mediante a Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002, que reconhece a Língua Brasileira de Sinais como meio legal de expressão e comunicação dos Povos e Comunidades Surdas⁶, a Libras tem na referida Lei o marco da luta do seu povo. Posto isto, a Cultura Surda brasileira possui suas próprias características, que, além da língua, das Identidades Surdas e experiência visual, tem-se na Literatura Surda a conquista de novos espaços conquistados via manifestações literárias da Língua de Sinais. Os Surdos por meio de sua literatura narram suas histórias, lutas e conquistas (Strobel, 2018; Karnopp, 2008). Deste modo, A Língua de Sinais atua como sua própria propulsora, por meio dela as experiências e costumes são repassados entre seus pares.

¹ Graduado em Letras-Libras pela Universidade Federal do Ceará - UFC, Professor Substituto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE, *campus* Quixadá, evandroduartefilho@gmail.com;

² Graduado em Letras-Libras pela Universidade Federal do Ceará (UFC), arisufc2018@gmail.com;

³ Graduado em Letras-Libras pela Universidade Federal do Ceará - UFC. Especialista em Psicopedagogia pela Faculdade do Maciço de Baturité - FMB. Professor de Libras do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE *campus* Acopiara. caue.juca@ifce.edu.br;

⁴ Doutora em Ciências da Saúde pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Mestre em Educação Especial pela Universidade Estadual do Ceará (UECE), Professora do Departamento de Letras-Libras e Estudos Surdos, Universidade Federal do Ceará - UFC, marilenemunguba@delles.ufc.br.

⁵ Optamos pelo uso do termo “Surdo”, com “s” maiúsculo, pois, conforme Wilcox e Wilcox (2005), representa o sujeito Surdo como sujeito político e cultural.

⁶ Strobel (2018) destaca as diferenças entre Comunidade Surda e Povo Surdo, destarte, as Comunidades Surdas são compostas por Surdos e ouvintes falantes da Língua de Sinais. O Povo Surdo, conforme a autora, é composto apenas por Surdos, independente do local em que habitam, considerando etnia, raça, orientação sexual e outros.

Deste modo, o projeto “A Cultura Surda Digital em Fortaleza: Desenvolvimento de Jogo Digital e Socialização Virtual do Processo”, projeto desenvolvido na Universidade Federal do Ceará (UFC), por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI), visou a criação de game digital para o ensino da Cultura Surda e Libras. Porém, com adoção do Ensino Remoto Emergencial - ERE⁷, redefiniram-se os objetivos iniciais do projeto, e, em setembro de 2020, veiculou-se um perfil na rede social *Instagram* e um *Website*⁸, para promoção da Cultura Surda.

O projeto em tela se configura como uma das ações do Grupo de Estudos Educação Para as Diferenças e os Estudos Surdos na Perspectiva Interdisciplinar - GEDESPI, fundado em 2018 e vinculado ao Departamento de Letras Libras e Estudos Surdos (DELLES) da referida universidade.

Assim sendo, este trabalho objetiva apresentar um relato de experiência referente às atividades desenvolvidas no projeto “A Cultura Surda Digital em Fortaleza: Desenvolvimento de Jogo Digital e Socialização Virtual do Processo”, em relação ao uso da plataforma digital Canva, que caracteriza-se como uma ferramenta gratuita, de design gráfico, disponível na *Web*, nas versões *mobile* e *desktop*. O uso da plataforma é gratuito, entretanto, há planos de assinatura que disponibiliza recursos adicionais ao usuário. A plataforma tem como foco a criação de slides, infográficos, apresentações, pôsteres, post para redes sociais e outros instrumentos visuais. Além de imagens, a ferramenta também oportuniza o uso de vídeos para a criação de conteúdos digitais.

METODOLOGIA

Este trabalho se configura como relato de experiência (SEVERINO, 2016), de um estudo descritivo (MINAYO, 2016), qualiquantitativo, que descreve vivências na produção de conteúdos educacionais, veiculados no perfil do projeto, em especial, na rede social *Instagram*, que utilizou a ferramenta Canva, entre setembro de 2020 a abril de 2022. Adotou-se a análise temática de conteúdo (BARDIN, 2016) e definiu-se os respectivos núcleos temáticos: i) produção de conteúdos para postagens; ii) tipos de post; iii) métricas de alcance das publicações.

As atividades, em geral, realizaram-se no Ensino Remoto Emergencial e contou como membros da equipe de trabalho: dois professores orientadores, um acadêmico bolsista PIBITI

⁷ A UFC em 2020 adotou o formato remoto de ensino devido às necessidades de distanciamento social decorrente da pandemia do novo coronavírus.

⁸ O *Website* foi desenvolvido e hospedado na Plataforma Wix.com, isto é, uma plataforma que viabiliza a criação de sites, blog e lojas virtuais. A própria plataforma possibilita a compra e registro de domínio. Domínio representa o nome do projeto ou organização em um sufixo padrão, como exemplo: www.meusite.org.

e quatro voluntários, sendo três discentes do curso de Licenciatura em Letras Libras da UFC e uma egressa do mesmo curso.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados compreendem como núcleos temáticos: i) Produção de conteúdos para postagens; ii) Tipos de post, iii) Métricas de alcance das publicações.

➤ **Produção de conteúdos para postagens:**

A produção de conteúdo aconteceu via *Website* e perfil na rede social *Instagram*. O *Website* veiculou 6 publicações, em formato texto e imagens. O perfil no *Instagram* realizou 74 publicações, dentre elas - imagens, vídeos e GIFs.

No *Website*, foram veiculados conteúdos com as temáticas: *Slam em Libras*, *Acessibilidade para Surdos no metrô*, *Cultura Surda x Cultura Ouvinte*, *Escrita para a Língua de Sinais*, *Deficiente Auditivo ou Surdo?* e, *15 de outubro: trajetos de professores no Brasil*. O perfil no *Instagram* veiculou dicas de filmes, dicas de projetos desenvolvidos por outras universidades em relação à Cultura Surda e a Libras. Veiculou-se, também, editais do curso de Licenciatura em Letras - Libras, da UFC, e informes sobre o GEDESPI. Além da Plataforma Canva, utilizou-se de softwares de edição de vídeos, banco de imagens e software de sons.

Dentre os softwares de edição de vídeo, usou-se o Movavi Editor Vídeo (*Desktop*) e o Inshot (*Mobile*). Os bancos de imagens utilizados foram o FreePik e Pixabay, para edição de som utilizou-se o AudioLab - Editor de Áudio. O uso do Canva otimizou o tempo da criação de conteúdo, uma vez que, também foi pensado e desenvolvido para usuários sem experiência em design gráfico.

➤ **Tipos de post:**

O perfil no *Instagram*, entre setembro de 2020 a abril de 2022, veiculou 44 post no formato imagem, 26 vídeos e 4 GIFs, contabilizando 74 publicações. Das 74 publicações, 39 foram publicadas no formato carrossel. O *Website* em relação ao período, contabilizou 6 publicações, no formato texto e imagens. Percebe-se que a periodicidade das publicações no *Website* foi inferior as do perfil no *Instagram* e isso ocorreu devido às evasões dos voluntários, responsáveis pelo *Website*. Sobre o Canva e o perfil no *Instagram*, todos os posts foram desenvolvidos nesta plataforma, nos seguintes formatos: 1080px - 1920px (story) e 1080px - 1080px (post comum e carrossel).

➤ **Métricas de alcance das publicações:**

As métricas do alcance das publicações apontam que o *Website* contou como categorias de tráfego e fontes: direto (*Direto*), busca orgânica (*Google*), busca orgânica (*Bing*), busca orgânica (*Yahoo*), redes sociais orgânicas (*Instagram*), recomendações (*reachlocal.com.au*), recomendações (*hel.fi*). Deste modo, percebe-se que as buscas e acessos ao *Website* foram acessados de diversas maneiras.

Ainda sobre o *Website*, as fontes de tráfego computaram:

- *Direto*: seções do site - 785, visualizações - 1099, visitantes únicos - 22;
- *Google*: seções do site - 83, visualizações - 88, visitantes únicos - 78;
- *Bing*: seções do site - 24, visualizações - 25, visitantes únicos - 21;
- *Yahoo*: seções do site - 11, visualizações - 11, visitantes únicos - 11;
- *Instagram*: seções do site - 5, visualizações - 6, visitantes únicos - 4;
- *Reachlocal.com.au*: seções do site - 1, visualizações - 1, visitantes únicos - 1, e
- *Hel.fi*: seções do site - 1, visualizações - 1, visitantes únicos - 1.

Desta maneira, mesmo com um número menor de postagens em relação ao *Instagram*, o *Website* contabilizou um considerável número de visitantes. Em relação ao tráfego, o *Google* em comparação ao *Instagram*, por exemplo, foi o meio que mais conectou visitantes únicos. É válido destacar que visitantes únicos representam um determinado usuário que visitou o site por um dispositivo e por um respectivo navegador⁹, ou seja, se o mesmo usuário acessar o site por dois dispositivos distintos, ele será contabilizado como 2 visitantes diferentes.

As métricas do alcance das publicações no *Instagram*, das 74 publicações, expõem como média - 30.41, mediana - 10.5 e moda - 7 (valor que se repetiu por 13 vezes). As métricas em tela referem-se ao alcance das publicações (74 - *Instagram* e 6 - *Website*) em um período de 19 meses. Assim, o projeto de pesquisa: “A Cultura Surda Digital em Fortaleza: Desenvolvimento de Jogo Digital e Socialização Virtual do Processo”, objetivava inicialmente a criação de jogo digital, contudo, conforme relatado anteriormente, a pandemia do novo coronavírus exigiu da equipe adaptações ao Ensino Remoto.

O Projeto utilizou-se, principalmente, da Ferramenta Canva para produção dos seus conteúdos educacionais digitais, ou seja, as últimas publicações do Perfil no *Instagram* datam do ano de 2022 e do *Website* de 2021. À vista disso, conforme Martino (2015), sobre a força das conexões em grupo, de Clay Shirky, o espaço virtual representa um local com várias

⁹ Dentre alguns navegadores, pode-se listar: *Mozilla Firefox*, *Google*, *Safari*, *Microsoft Bing*, *Opera*, etc.

vozes dissonantes, todavia, as formações de agrupamentos na internet ocorrem com rapidez, pois as possibilidades de encontrar outros usuários com interesse em comum não é uma tarefa difícil. As conexões do projeto com público pretendido foi concretizada, uma vez que, seguidores do perfil no *Instagram*, em sua grande maioria, são membros da Comunidade Surda de Fortaleza.

Desta forma, percebe-se que uma parcela de conteúdos na internet são veiculadas a determinados grupos, menores ou maiores. Nesse contexto, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), integram a contemporaneidade e fazem parte da vida concreta de professores e alunos, ou seja, segundo Lima e Loureiro (2019), essas Tecnologias Digitais possibilitam que profissionais da educação realizem o fazer docente com eficácia. Todavia, é necessário refletir que as TDICs em contexto educacional apresentam contradições no que se refere a (des) igualdade e letramento digital, seja por docentes ou discentes.

Dada a lógica defendida por Shirky, isto é, primeiro publique e apenas depois selecione, configura-se como a nova forma de comunicação, por isso, o formato organizacional das mídias digitais difere-se das mídias impressas. Antes, nos veículos impressos, por exemplo, era necessário filtrar e selecionar antes da publicação, na internet essa preocupação é inexistente. Em se tratando das TDICs e suas mídias, compreende-se sua importância nos processos de ensino e aprendizagem, entende-se que a parceria professor x aluno nessas instituições fazem com que o uso dessas tecnologias constitua-se como a principal parceria (MARTINO, 2025; LIMA; LOUREIRO, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dada as vivências na produção de materiais educacionais digitais, utilizando-se o Canva, percebe-se a importância da plataforma para professores e alunos. Contudo, os resultados deste trabalho não devem ser generalizados e, por ser um relato de experiência, deve-se ponderar os limites da pesquisa. Espera-se, portanto, o desenvolvimento de novas análises em relação ao perfil, que verifiquem novas informações sobre o uso do Canva para produção de materiais educacionais e que auxiliem na retomada do projeto.

Palavras-chaves: Canva, Materiais Educacionais, Cultura Surda, Libras, Produção de Conteúdo Educacional.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Departamento de Letras Libras e Estudos Surdos (DELLES), da Universidade Federal do Ceará, e a todos os membros do GEDESPI, em especial, aos

participantes do Projeto de pesquisa a “Cultura Surda Digital em Fortaleza” pela possibilidade de aprendizados e formações durante o Ensino Remoto, principalmente pelo incentivo a pesquisa.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 3. reimp. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002**. Dispõe ação sobre a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm. Acesso em: Set. 2023.

KARNOPP, Lodenir. **Literatura Surda**. ETD - Educação Temática Digital, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 98–109, 2008.

LIMA, Luciana de; LOUREIRO, Robson Carlos. **Tecnodocência: concepções teóricas**. Fortaleza: Edições UFC, 2019.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. 2. ed. Editora Vozes Limitada, 2015.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2016.

PERLIN, G. **A cultura surda e os intérpretes de língua de sinais (ILS)**. ETD - Educação Temática Digital, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 136–147, 2008.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2016.

STROBEL, Karin. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. 4.ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2018.

WILCOX, P. P.; WILCOX, S. **Aprender a ver**. Rio de Janeiro: Arara Azul, 2005