ISSN: 2358-8829

CIÊNCIAS EM 1 MINUTO: PRODUÇÃO DE CARDS EDUCATIVOS NO CANVA COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Ana Glória de Almeida Nogueira[1]

INTRODUÇÃO

O ensino de Ciências no Ensino Fundamental possui papel importante na formação dos estudantes, uma vez que possibilita a compreensão de fenômenos naturais e tecnológicos presentes no cotidiano, contribuindo para a construção de conhecimentos que permitem ao aluno interpretar e participar de diferentes situações da sociedade. Nesse sentido, o ensino de Ciências também está relacionado ao processo de alfabetização científica, que deve ser desenvolvido no espaço escolar por meio de práticas que possibilitem aos estudantes estabelecer relações entre os conhecimentos científicos, seu cotidiano e diferentes formas de linguagem. Apesar dessa importância, o ensino de determinados conteúdos de Ciências pode apresentar desafios relacionados à compreensão de conceitos que envolvem diferentes níveis de abstração. A utilização de estratégias predominantemente expositivas e de materiais didáticos centrados na apresentação textual pode não contemplar, de maneira suficiente, as diferentes formas pelas quais os estudantes se relacionam com os conteúdos escolares. Dessa forma, torna-se relevante diversificar as práticas pedagógicas e utilizar recursos que possibilitem diferentes formas de representação e comunicação dos conhecimentos científicos.

Nesse contexto, a incorporação das tecnologias digitais às práticas educativas tem ampliado as possibilidades de elaboração de recursos e estratégias para o ensino. No âmbito do ensino de Ciências, estudos têm discutido a presença das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas desenvolvidas no Ensino Fundamental, destacando a diversidade de possibilidades relacionadas à utilização desses recursos no processo

[1] Graduanda do Curso de de Licenciatura em Química do Instituto de Educação, Ciências e Tecnológica do Ceará – Campus Iguatu - IFCE, gloria.almeida08@aluno.ifce.edu.br.

educativo (LANGE; BERVIAN, 2024). Entretanto, a utilização da tecnologia no ambiente escolar não deve ser compreendida apenas como a substituição de recursos tradicionais por ferramentas digitais, mas como uma possibilidade de ampliar as formas de interação dos estudantes com os conteúdos e favorecer novas maneiras de organizar e apresentar o conhecimento.

Entre essas possibilidades encontram-se os recursos visuais e multimídia, que permitem articular diferentes elementos, como textos, imagens, esquemas e representações gráficas. De acordo com Mayer (2020), a aprendizagem multimídia está relacionada à construção de representações mentais a partir de palavras e imagens, sendo que a combinação desses elementos pode favorecer processos de aprendizagem quando os materiais são adequadamente planejados. Assim, a utilização de imagens, esquemas e textos de maneira articulada pode contribuir para a apresentação de conceitos científicos, especialmente quando esses recursos são organizados de forma clara e relacionada aos objetivos da atividade pedagógica. Nesse cenário, o Canva apresenta-se como uma ferramenta digital que possibilita a produção de diferentes materiais educativos, como apresentações, cards, infográficos e mapas mentais, permitindo ao professor organizar informações por meio da combinação de textos e elementos visuais. Experiências anteriores já demonstram possibilidades de utilização da ferramenta no ensino de Ciências. Sousa, Holanda e Santana (2022), por exemplo, relataram uma experiência com estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental na qual o Canva e o Padlet foram utilizados para a elaboração de recursos didáticos relacionados ao ensino de Ciências, observando envolvimento dos estudantes nas aulas e nas atividades propostas.

A utilização de recursos digitais e visuais no ensino de Ciências justifica-se, portanto, pela necessidade de ampliar as possibilidades metodológicas disponíveis ao professor e aproximar os conteúdos científicos de formas de comunicação presentes no cotidiano dos estudantes. Além disso, a utilização desses recursos pode favorecer uma apresentação mais dinâmica e organizada das informações, contribuindo para a participação dos estudantes durante as atividades. Nesse sentido, a escolha do Canva para o desenvolvimento da presente experiência esteve relacionada à sua acessibilidade e às possibilidades oferecidas para a elaboração de materiais visuais, permitindo a construção de apresentações, mapas mentais, imagens e cards educativos de acordo com os conteúdos trabalhados em sala de aula.

ISSN: 2358-8829

A proposta foi desenvolvida durante o estágio supervisionado em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, composta por 29 estudantes. Inicialmente, por meio das observações realizadas durante as aulas, identificou-se dificuldade dos estudantes na compreensão de determinados conteúdos quando trabalhados predominantemente com o auxílio do livro didático. A partir dessa percepção, foram incorporados às aulas recursos elaborados no Canva, buscando diversificar as formas de apresentação dos conteúdos e proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizagem mais visual e dinâmica.

Durante o desenvolvimento das atividades, foram observadas mudanças na participação dos estudantes, especialmente em relação à concentração e à interação durante as aulas em que os recursos visuais foram utilizados. Ao final do período de estágio, foi realizada uma roda de conversa com a turma, com o propósito de conhecer as percepções dos estudantes sobre as estratégias utilizadas e sobre a presença dos recursos digitais nas aulas de Ciências. Os feedbacks apresentados pelos estudantes foram predominantemente positivos, indicando uma boa receptividade à utilização dos materiais produzidos.

Diante desse contexto, este artigo tem como objetivo relatar e analisar a experiência de utilização do Canva na produção de recursos visuais e cards educativos como estratégia para o ensino de Ciências em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, considerando as observações realizadas durante o desenvolvimento das aulas e as percepções manifestadas pelos estudantes na roda de conversa realizada ao final da experiência.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de abordagem qualitativa, desenvolvido durante o estágio supervisionado em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, composta por 29 estudantes. A proposta foi construída a partir da observação do contexto da sala de aula e da identificação de dificuldades relacionadas à compreensão dos conteúdos de Ciências, especialmente diante da utilização predominante do livro didático como recurso de ensino. A experiência foi desenvolvida em três etapas principais: princípio da ideia, planejamento e aplicação das aulas. Ao longo desse processo, também foram realizadas observações acerca da participação e interação

ISSN: 2358-8829

dos estudantes e, ao final da experiência, uma roda de conversa para conhecer suas percepções sobre a utilização dos recursos digitais e visuais.

A primeira etapa correspondeu ao período inicial de observação das aulas de Ciências durante o estágio supervisionado. Nesse momento, buscou-se conhecer a dinâmica da turma, a participação dos estudantes e as estratégias utilizadas para o desenvolvimento dos conteúdos.

A partir das observações realizadas, identificou-se que alguns estudantes apresentavam dificuldades na compreensão dos conteúdos trabalhados quando as aulas utilizavam predominantemente o livro didático como recurso de ensino. Também foi possível perceber a necessidade de utilizar diferentes formas de apresentação das informações, especialmente recursos que possibilitassem uma abordagem mais visual e dinâmica dos conteúdos. A partir dessa realidade observada em sala de aula, surgiu a ideia de utilizar a plataforma Canva como ferramenta de apoio ao desenvolvimento das aulas, buscando diversificar os recursos didáticos e favorecer maior envolvimento dos estudantes com os conteúdos de Ciências.

Na segunda etapa, foi realizado o planejamento dos recursos que seriam utilizados durante as aulas. Para cada conteúdo trabalhado, foram elaborados materiais no Canva, principalmente slides, utilizando uma organização visual que buscasse facilitar a apresentação e a compreensão das informações. Durante a elaboração dos materiais, foram selecionadas imagens, esquemas e informações consideradas relevantes para cada conteúdo. Buscou-se organizar os temas de maneira visual e atrativa, utilizando uma linguagem acessível aos estudantes e evitando a concentração excessiva de informações em um único material.

Além dos slides utilizados durante a apresentação dos conteúdos, foram elaborados mapas mentais como recurso de síntese e revisão. A utilização desses materiais foi planejada de maneira integrada às aulas, de modo que os recursos visuais não substituíssem a explicação e a interação em sala, mas funcionassem como instrumentos de apoio à construção e à retomada dos conhecimentos.

Na terceira etapa, os recursos elaborados no Canva foram utilizados durante as aulas de Ciências. Os conteúdos foram apresentados por meio dos slides, acompanhados de explicações e discussões com os estudantes. Durante as aulas, buscou-se incentivar a

ISSN: 2358-8829

participação e a interação da turma, utilizando as imagens, esquemas e demais elementos visuais como apoio para a discussão dos conceitos científicos. Ao final de cada aula, foram utilizados mapas mentais como estratégia de revisão e fixação dos conteúdos trabalhados. Esse momento possibilitou retomar os principais conceitos apresentados durante a aula e organizá-los visualmente, contribuindo para que os estudantes identificassem as informações consideradas mais importantes de cada tema.

Durante a aplicação das aulas, foram realizadas observações sobre o comportamento e a participação dos estudantes, considerando aspectos como concentração, interação, envolvimento nas discussões e receptividade aos recursos utilizados. Essas observações foram posteriormente consideradas na análise da experiência.

Ao final do período de desenvolvimento da proposta, foi realizada uma roda de conversa com os estudantes da turma, com o objetivo de conhecer suas percepções sobre a utilização dos recursos visuais e digitais nas aulas de Ciências. Durante a conversa, os estudantes foram convidados a comentar suas experiências com a utilização dos slides, imagens e mapas mentais produzidos no Canva, bem como a apresentar suas opiniões sobre a forma como esses recursos contribuíram para o desenvolvimento das aulas.

As manifestações dos estudantes foram consideradas em conjunto com as observações realizadas durante a aplicação da proposta. A análise dessas informações permitiu identificar aspectos relacionados à receptividade, participação e percepção dos estudantes em relação à utilização de recursos visuais e digitais nas aulas de Ciências.

Dessa maneira, o desenvolvimento do projeto “Ciências em 1 minuto” ocorreu de forma gradual, partindo da observação de uma necessidade presente no contexto da turma, passando pelo planejamento e elaboração dos materiais e chegando à aplicação dos recursos durante as aulas e à avaliação das percepções dos estudantes ao final da experiência.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de Ciências no Ensino Fundamental possui papel fundamental na formação dos estudantes, uma vez que possibilita a compreensão de fenômenos naturais

ISSN: 2358-8829

e tecnológicos e contribui para o desenvolvimento de conhecimentos que permitem interpretar situações presentes no cotidiano. Nesse processo, o ensino de Ciências não deve se limitar à transmissão de conceitos e informações, mas possibilitar que os estudantes estabeleçam relações entre os conhecimentos científicos, suas experiências e o contexto em que estão inseridos.

A aprendizagem dos conhecimentos científicos pode apresentar desafios quando os conteúdos envolvem conceitos abstratos ou fenômenos que não podem ser observados diretamente pelos estudantes. Dessa maneira, o professor necessita utilizar diferentes estratégias e recursos que possibilitem a representação dos conceitos e favoreçam a participação dos alunos no processo de aprendizagem. A diversificação das práticas pedagógicas pode contribuir para que os conteúdos sejam apresentados por diferentes linguagens, aproximando o conhecimento científico da realidade dos estudantes.

Nesse sentido, a utilização de recursos didáticos variados constitui uma possibilidade para superar uma abordagem centrada exclusivamente na exposição dos conteúdos. Recursos visuais, experimentais, digitais e outras estratégias podem ser articulados às explicações do professor, permitindo diferentes formas de interação com o conhecimento. Essa perspectiva é particularmente relevante no ensino de Ciências, área na qual muitos conceitos dependem da utilização de representações, modelos, esquemas e imagens para sua compreensão.

A presença das tecnologias digitais na sociedade também tem produzido mudanças nas formas de ensinar e aprender. No contexto educacional, essas tecnologias podem ser incorporadas às práticas pedagógicas como instrumentos de apoio à apresentação dos conteúdos, à comunicação e à elaboração de materiais didáticos. No ensino de Ciências, sua utilização amplia as possibilidades de criação de estratégias que podem favorecer diferentes formas de interação dos estudantes com os conhecimentos científicos.

Lange e Bervian (2024), ao analisarem relatos de experiências relacionados à utilização de tecnologias digitais no Ensino de Ciências no Ensino Fundamental, identificaram diferentes possibilidades de integração desses recursos às práticas pedagógicas. As autoras destacam que as tecnologias digitais vêm sendo incorporadas às práticas docentes e constituem um campo de possibilidades para o trabalho pedagógico

ISSN: 2358-8829

em Ciências. Entretanto, a inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar não deve ser compreendida simplesmente como substituição de recursos tradicionais por ferramentas tecnológicas. Sua utilização precisa estar relacionada aos objetivos pedagógicos e às necessidades identificadas no contexto da turma. Dessa forma, a tecnologia pode funcionar como recurso mediador, sendo integrada às explicações, às discussões e às atividades desenvolvidas pelo professor.

Nesse sentido, a utilização de uma ferramenta digital deve partir de uma intencionalidade pedagógica. No caso do projeto desenvolvido, o Canva não foi utilizado apenas pela possibilidade de produzir materiais visualmente atrativos, mas como instrumento para reorganizar a apresentação dos conteúdos e oferecer aos estudantes outras formas de contato com as informações trabalhadas em sala de aula.

Entre as possibilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais encontra-se a produção de materiais que combinam diferentes formas de representação, como textos, imagens, esquemas, gráficos e outros elementos visuais. Essa combinação pode ser relacionada aos estudos sobre aprendizagem multimídia desenvolvidos por Richard Mayer. Para Mayer (2020), a aprendizagem multimídia envolve a construção de conhecimentos a partir de palavras e imagens. A perspectiva considera que os estudantes podem construir representações mentais a partir desses diferentes modos de apresentação e estabelecer relações entre eles. A Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia considera, entre outros aspectos, a existência de canais de processamento visual/pictórico e verbal/auditivo, a capacidade limitada desses sistemas e a necessidade de participação ativa do estudante no processamento das informações.

A utilização conjunta de palavras e imagens, portanto, pode oferecer possibilidades diferentes da apresentação exclusivamente textual. O chamado princípio multimídia, discutido por Mayer, parte da ideia de que, em determinadas condições, os estudantes podem aprender de maneira mais profunda quando informações verbais são articuladas a representações visuais adequadas. Contudo, isso não significa que a simples inclusão de imagens em uma apresentação garanta uma aprendizagem melhor. Mayer (2020) ressalta a importância do planejamento dos materiais multimídia, uma vez que os elementos apresentados precisam estar relacionados ao conteúdo e aos objetivos da aprendizagem. A utilização indiscriminada de imagens, textos ou efeitos visuais pode, ao contrário, dificultar o processamento das informações.

ISSN: 2358-8829

Essa perspectiva relaciona-se diretamente à elaboração dos materiais utilizados no projeto "Ciências em 1 minuto". Na produção dos slides, mapas mentais e demais recursos visuais, buscou-se selecionar informações relevantes e organizá-las de forma objetiva, articulando textos, imagens e esquemas. Dessa maneira, os recursos visuais foram utilizados como apoio à explicação dos conteúdos e não como substitutos da mediação realizada durante as aulas.

As ferramentas digitais de edição gráfica apresentam possibilidades para a produção de materiais pedagógicos personalizados, permitindo que o professor organize informações de acordo com as características do conteúdo e da turma. Entre essas ferramentas, o Canva possibilita a criação de apresentações, cards, infográficos, mapas mentais e outros materiais que podem ser utilizados em diferentes situações educativas. A utilização do Canva no ensino de Ciências já foi relatada em experiências anteriores. Sousa, Holanda e Santana (2022) desenvolveram uma experiência no âmbito da Residência Pedagógica utilizando o Canva e o Padlet para a produção de recursos didáticos relacionados ao ensino de Ciências por investigação, abordando o tema "Vírus e defesa do corpo humano" com uma turma do 7º ano. As autoras relataram envolvimento dos estudantes nas aulas e nas atividades propostas, destacando a utilização das ferramentas como parte da experiência pedagógica.

A experiência apresentada pelas autoras aproxima-se da proposta desenvolvida no presente trabalho por envolver a utilização do Canva para a elaboração de materiais didáticos no Ensino Fundamental. Entretanto, enquanto Sousa, Holanda e Santana (2022) utilizaram a ferramenta em uma proposta relacionada ao ensino por investigação e ao uso conjunto do Canva e Padlet, o projeto "Ciências em 1 minuto" concentrou-se na elaboração de materiais visuais para apoiar a apresentação, organização e revisão dos conteúdos de Ciências. Nesse sentido, o Canva pode ser compreendido como uma ferramenta que amplia as possibilidades de produção de recursos didáticos, mas sua contribuição pedagógica está relacionada à forma como esses recursos são planejados e utilizados pelo professor. A ferramenta, por si só, não garante a aprendizagem; sua utilização precisa estar articulada aos objetivos da aula, aos conteúdos trabalhados e às características dos estudantes.

No projeto desenvolvido com a turma do 9º ano, a utilização do Canva esteve associada a uma necessidade identificada durante as observações iniciais: a dificuldade

ISSN: 2358-8829

de compreensão de determinados conteúdos diante da utilização predominante do livro didático. A partir dessa percepção, a ferramenta foi utilizada para produzir materiais que combinassem textos, imagens e esquemas, buscando tornar a apresentação dos conteúdos mais dinâmica e favorecer a participação dos estudantes. Assim, a utilização do Canva no projeto "Ciências em 1 minuto" está fundamentada na compreensão de que os recursos digitais e visuais podem ampliar as possibilidades metodológicas do professor, desde que empregados de maneira planejada e articulados à mediação pedagógica. A proposta não consistiu apenas em tornar as aulas visualmente mais atrativas, mas em utilizar diferentes formas de representação para apoiar a apresentação, a organização e a retomada dos conhecimentos científicos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização do projeto "Ciências em 1 minuto" possibilitou observar mudanças na dinâmica das aulas de Ciências a partir da utilização de recursos visuais produzidos no Canva. A experiência foi desenvolvida com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, composta por 29 estudantes, durante o período de estágio supervisionado. Inicialmente, por meio da observação das aulas, identificou-se certa dificuldade dos estudantes na compreensão de alguns conteúdos de Ciências quando trabalhados predominantemente a partir do livro didático. Esse aspecto contribuiu para a busca por estratégias que tornassem a apresentação dos conteúdos mais visual, dinâmica e próxima da realidade dos estudantes.

A partir dessa necessidade, foram elaborados materiais no Canva, principalmente slides com imagens, esquemas e informações sintetizadas, buscando organizar os conteúdos de maneira mais atrativa e facilitar sua apresentação durante as aulas. Também foram utilizados mapas mentais ao final das aulas como forma de retomada e organização das principais informações trabalhadas. Dessa maneira, os recursos digitais não foram utilizados apenas como elementos decorativos, mas como instrumentos articulados à explicação dos conteúdos e à participação dos estudantes. Durante a aplicação das aulas, foram percebidos indícios de maior concentração e interação da turma. Os estudantes demonstraram interesse pelos materiais apresentados e participaram mais ativamente dos momentos de explicação e construção dos mapas mentais. Essa percepção é relevante

ISSN: 2358-8829

porque, conforme Lange e Bervian (2024), a inserção de tecnologias digitais no ensino de Ciências pode ampliar as possibilidades de organização e apresentação dos conteúdos, desde que esteja associada a uma intencionalidade pedagógica.

A utilização de diferentes elementos visuais também pode ser relacionada às discussões de Mayer (2020) sobre a aprendizagem multimídia. Para o autor, a combinação adequada de palavras e imagens pode favorecer a construção de representações mentais e contribuir para a aprendizagem, considerando a forma como as informações são processadas pelo estudante. Entretanto, a simples inclusão de imagens não garante a aprendizagem, sendo necessário que os recursos sejam planejados de acordo com os objetivos pedagógicos. Nesse sentido, a experiência desenvolvida buscou selecionar imagens e organizar as informações de forma objetiva, evitando a apresentação excessiva de textos nos slides.

Outro aspecto observado foi a utilização dos mapas mentais como estratégia de revisão e fixação. Ao final das aulas, os estudantes eram incentivados a retomar os principais conceitos trabalhados e organizá-los visualmente. Essa etapa possibilitou uma retomada do conteúdo e favoreceu a participação da turma na construção da síntese da aula. A estratégia também se aproxima da proposta de utilização de recursos visuais como apoio à organização das informações, uma vez que permite estabelecer relações entre conceitos e destacar os elementos considerados mais importantes. A experiência também apresenta aproximação com o estudo de Sousa, Holanda e Santana (2022), que investigaram o uso do Canva e do Padlet como recursos educativos para o ensino de Ciências. Os autores destacam a possibilidade de utilização dessas ferramentas na produção de materiais mais atrativos e na promoção do envolvimento dos estudantes. No presente relato, embora a proposta tenha sido desenvolvida em um contexto e com uma organização diferentes, também foi possível perceber que o uso planejado do Canva contribuiu para diversificar os recursos utilizados nas aulas e para estimular maior interação dos estudantes.

Ao final da experiência, foi realizada uma roda de conversa com a turma, com o objetivo de conhecer as percepções dos estudantes sobre as estratégias utilizadas durante as aulas. De maneira geral, os estudantes apresentaram uma avaliação positiva em relação ao uso dos slides, das imagens e dos mapas mentais. Os comentários realizados durante a conversa indicaram que os recursos visuais tornaram as aulas mais interessantes e

ISSN: 2358-8829

auxiliaram na compreensão e na organização dos conteúdos trabalhados. A roda de conversa também permitiu perceber que a utilização de recursos digitais pode contribuir para aproximar a prática pedagógica da realidade dos estudantes, que estão familiarizados com diferentes formas de comunicação visual presentes no cotidiano. Entretanto, é importante destacar que os resultados apresentados são decorrentes de observações realizadas durante uma experiência específica e das percepções manifestadas pelos estudantes, não sendo possível afirmar, a partir desses dados, que o uso do Canva tenha produzido, isoladamente, uma melhoria objetiva no desempenho acadêmico da turma.

Assim, os resultados apontam para a importância de diversificar as estratégias utilizadas no ensino de Ciências. A experiência demonstrou que recursos como slides, imagens e mapas mentais podem funcionar como instrumentos de mediação entre os estudantes e os conteúdos científicos, especialmente quando elaborados de maneira planejada e articulados à explicação e à interação em sala de aula. Nesse sentido, o Canva mostrou-se uma ferramenta com potencial pedagógico para a produção de materiais visuais, não como substituto das demais estratégias de ensino, mas como recurso complementar à prática docente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto “Ciências em 1 minuto” possibilitou refletir sobre a utilização de recursos digitais e visuais como estratégias para o ensino de Ciências no Ensino Fundamental. A experiência, desenvolvida com uma turma do 9º ano, surgiu a partir da observação de dificuldades na compreensão dos conteúdos quando trabalhados predominantemente por meio do livro didático, o que motivou a busca por alternativas que tornassem as aulas mais dinâmicas e atrativas. A utilização do Canva para a elaboração de slides, imagens e esquemas, juntamente com a construção de mapas mentais ao final das aulas, possibilitou diversificar os recursos utilizados no processo de ensino. Durante a experiência, foram percebidos maior concentração, participação e interação dos estudantes, aspectos que também foram reforçados pelas percepções apresentadas na roda de conversa realizada ao final das atividades.

Os resultados indicam que o uso de recursos visuais pode contribuir para tornar a apresentação dos conteúdos científicos mais acessível e favorecer a organização das

informações pelos estudantes. Entretanto, destaca-se que a tecnologia, por si só, não garante a aprendizagem, sendo fundamental a presença da intencionalidade pedagógica, do planejamento e da mediação do professor. Nesse sentido, o Canva mostrou-se uma ferramenta de apoio à prática docente, permitindo a elaboração de materiais que articulam texto, imagens e organização visual dos conteúdos. A experiência também contribuiu para a formação docente, uma vez que possibilitou compreender, na prática, a importância de observar as necessidades da turma e buscar estratégias de ensino adequadas ao contexto dos estudantes. Dessa forma, o projeto evidenciou que a inserção de tecnologias digitais nas aulas de Ciências pode ampliar as possibilidades metodológicas do professor e proporcionar diferentes formas de aproximação dos estudantes com os conhecimentos científicos.

Por fim, considera-se que a experiência com o projeto “Ciências em 1 minuto” apresentou resultados positivos no que se refere à participação e ao envolvimento dos estudantes, reforçando a importância da utilização planejada de recursos visuais no ensino de Ciências. Espera-se que essa experiência possa contribuir para outras práticas pedagógicas que busquem integrar tecnologias digitais ao ensino de forma significativa, criativa e contextualizada.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Aprendizagem visual, Cards educativos, Tecnologia educacional, Canva.

REFERÊNCIAS

LANGE, Julia de Oliveira; BERVIAN, Paula Vanessa. Práticas pedagógicas e a inserção das Tecnologias Digitais em Ciências no Ensino Fundamental. *Revista Insignare Scientia - RIS*, v. 7, n. 2, p. 121-142, 2024. DOI: 10.36661/2595-4520.2024v7n2.14556.

MAYER, Richard E. *Multimedia Learning*. 3. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. 433 p. DOI: 10.1017/9781316941355.

SOUSA, Érica Maria de; HOLANDA, Maria dos Livramento de; SANTANA, Isabel Cristina Higino. O uso do Canva e Padlet como recurso educativo para o ensino de Ciências por investigação. *Humanidades & Tecnologia (FINOM)*, v. 35, n. 2, 2022.