

## RELATO

# PLANEJAMENTO GRÁFICO E CRIAÇÃO VISUAL: O CONCEITO DE SALA DE AULA INVERTIDA EM AULAS REMOTAS NA UFMT

**Jociene Carla Bianchini Ferreira Pedrini<sup>1</sup>**

## RESUMO

Este artigo tem como objetivo relatar a experiência de aulas remotas das disciplinas de Planejamento Gráfico e Criação Visual do curso de Jornalismo da UFMT – Campus Araguaia, ocorridas no segundo semestre de 2021, durante a pandemia da Covid-19 no Brasil, trazendo como proposta a metodologia ativa de sala de aula invertida. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva com estudo de caso sobre a experiência de ministrar disciplinas práticas e que exigem a utilização de softwares específicos, de forma remota e que não houvesse prejuízo no processo de ensino-aprendizagem devido à distância física dos envolvidos aos laboratórios do curso de Jornalismo. Como resultados percebe-se o entrosamento de alunos e professores com o app *Canva*, uma proposta pedagógica inovadora com peças publicitárias e jornalísticas de alta qualidade e professores e estudantes satisfeitos com o novo modelo de ensino.

## PALAVRAS-CHAVE

Planejamento Gráfico. Criação Visual. Aulas remotas. Sala de Aula Invertida. Ensino de Jornalismo.

## 1. INTRODUÇÃO

Desde março de 2020, com a crise pandêmica no Brasil e no mundo, a educação sofreu alterações consideráveis no modo de ensinar e aprender. Aulas remotas, online, *lives*, atividades síncronas e assíncronas tomaram a vida dos estudantes e professores brasileiros.

Entra em cena, com autorização do MEC, as propostas de aulas remotas, conforme portaria nº 343, publicada no dia 18 de março de 2020, no Diário Oficial da União (DOU), a qual “dispõe sobre a substituição das aulas presenciais

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação (UFU), mestre em Comunicação (Unimar), jornalista e licenciada em Letras- Português/Inglês. Professora do programa de Pós-Graduação em Comunicação e Poder da UFMT/Cuiabá e do curso de Jornalismo da UFMT/Araguaia. E-mail: [jocienebf@gmail.com](mailto:jocienebf@gmail.com).



REALIZAÇÃO



APOIO



por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus – COVID-19”.

A partir deste cenário, o presente artigo tem por objetivo relatar a experiência das aulas remotas nas disciplinas de Planejamento Gráfico e Criação Visual do curso de Jornalismo da UFMT – Campus Araguaia, ocorridas no segundo semestre de 2021, a partir da proposta de Salman apud Polato (2017) sobre a metodologia ativa de sala de aula invertida.

Segundo o autor, entende-se por sala de aula invertida, a tentativa de aproximar as aulas tradicionais ao novo modelo imposto pela tecnologia, realizando em casa atividades que até então eram propostas na escola, por meio de ambientes virtuais de aprendizagem. “A sala de aula, nesse modelo, ultrapassa as barreiras do espaço e ressignificam o conceito de coletividade”, (KIEFER & LAMPERT BATISTA, 2020, p.5).

Tratam-se de disciplinas práticas, em que se priorizavam o uso dos laboratórios do curso para o processo de ensino-aprendizagem e elaboração de materiais gráficos com produtos jornalísticos e não jornalísticos. Em meio ao cenário pandêmico, o desafio era encontrar uma metodologia inovadora e eficaz de forma que não houvesse prejuízo aos alunos que não tinham acesso à computadores e aos softwares que exigiam licenças com custos elevados.

A metodologia utilizada neste artigo de relato é uma pesquisa qualitativa, descritiva com estudo de caso sobre a metodologia ativa de sala de aula invertida no design gráfico, utilizando-se do aplicativo *Canva*, isentando o uso de laboratório e softwares de alto custo.

Como material de apoio extra às aulas síncronas, os alunos ainda podiam consultar o AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), disponibilizado pela UFMT, em que havia livros, artigos em periódicos e dicas práticas como vídeos no *youtube* sobre como operacionalizar o software.

Como resultados percebeu-se a eficácia da metodologia de ensino aplicada(sala de aula invertida), principalmente pelo *feedback* dos alunos e pelos



REALIZAÇÃO



APOIO



resultados das peças jornalísticas e publicitárias elaboradas por eles durante as disciplinas.

Percebeu-se ainda que a relação teoria (elementos gráficos) e prática (manuseio do *app*) aconteceu de forma síncrona e homogênea, em que os alunos souberam facilmente justificar suas produções e não houve dificuldade alguma na aprendizagem do *Canva*, aplicando a metodologia ativa de sala de aula invertida.

## **2. A APLICAÇÃO DA METODOLOGIA ATIVA DE SALA DE AULA INVERTIDA NAS DISCIPLINAS DE PLANEJAMENTO GRÁFICO E CRIAÇÃO VISUAL**

Como ponto inicial é importante saber que a metodologia ativa<sup>2</sup> de sala de aula invertida foi ministrada de forma remota com atividades síncronas, ou seja, em tempo real (ao vivo), mediada por tecnologia (no caso em questão, a ferramenta do *google meet* e o aplicativo *Canva*).

Segundo Dotta et al. (2013), a opção pelo modelo síncrono de aulas se torna uma adaptação dos cursos presenciais, sendo mediados por videoconferência, *chat*, webconferência, entre outros.

Hoje são muitas as opções disponibilizadas de forma gratuita para a utilização em aulas remotas, cabe ao professor escolhê-la, baseado no que lhe é importante para ministrar as disciplinas. Algumas das mais usadas são: *GoogleMeet*, *Jitsi Meet*, *Zoom*, *Microsoft Teams*, entre outros.

Segundo Keegan (1991), no ensino remoto, o professor da disciplina interage com os alunos por meio de recursos tecnológicos, seja por reuniões *online*, webconferência, etc. Nesta modalidade, há cronograma de estudos, calendário a ser seguido, material dinâmico e personalizado.

<sup>2</sup> Metodologia Ativa é uma estratégia de ensino centrada no estudante que deixa o papel de receptor passivo e assume o de agente e principal responsável pela sua aprendizagem. (Ausebel, 1982)



REALIZAÇÃO



APOIO



Dessa forma, desde março de 2020, professores do ensino presencial da UFMT se viram na tarefa de adaptarem suas rotinas de trabalho às aulas remotas, seja na graduação como na pós-graduação. Mesmo com a já utilização do AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) na vida acadêmica dos professores e estudantes, lidar com o ensino remoto e metodologias ativas para ministrar disciplinas práticas tem sido um desafio dia após dia.

Segundo Leandro e Corrêa (2018, p.15), as mudanças no processo de ensino-aprendizagem da vida acadêmica requerem disciplina e estar aberto ao novo. “Formação docente para o ensino remoto, adaptação de alunos e professores para as novas plataformas de aprendizagem são alguns dos desafios enfrentados”.

Para Moreira et al (2020), tudo isso possibilitou novas formas de conexão e distintos métodos de ensino-aprendizagem, com diversos recursos, trabalhos de cooperação e registros individuais, formas variadas de entrega e apresentação do conteúdo programático. Para os autores, algumas ferramentas digitais passaram a ser utilizadas nos ambientes acadêmicos, o que antes ficavam restritos apenas ao universo empresarial.

É neste universo de aulas mediadas pela tecnologia que se insere o conceito de sala de aula invertida de Salman, como uma opção de metodologia ativa. Segundo Datig e Ruswick (2013), o objetivo desta proposta metodológica é a instrução dos conteúdos para sua realização fora da sala de aula, sendo o tempo da aula liberado para resolução de dúvidas, questionamentos e execução das atividades com a supervisão do professor.

Para as aulas de Planejamento Gráfico e Criação Visual, no segundo semestre de 2021, no curso de Jornalismo da UFMT – Campus Araguaia, utilizou-se como aparato pedagógico o *Google Meet* para as aulas síncronas, o AVA para a organização do material pedagógico e o *Canva* para suporte às aulas práticas de design gráfico para produtos jornalísticos e não jornalísticos.

Segundo Vale (2020), o uso do *Google Meet* em aulas remotas permite interatividade e atividades colaborativas, assim como compartilhamento de telas, possibilitando aprendizagem eficaz e organização da sala de aula.



REALIZAÇÃO



APOIO



Kenski (2003) afirma que o AVA possibilita a difusão do conhecimento por meio de atividades colaborativas e individuais, construindo novos pensamentos mediados por aparatos tecnológicos.

Assim, o AVA se torna um canal de mediação, interação e colaboração entre professores e alunos por permitir o uso de várias plataformas midiáticas (apresentações em Power Point, arquivos e textos em pdf, *links de lives* e documentários) para postagens de material didático e conteúdo para as aulas, além de possibilitar interação direta com os alunos como sanar dúvidas, perguntas e questionamentos por mensagens via e-mail institucional, discussões em fóruns e chats.

Já o *Canva*, segundo Kiefer e Lampert Batista (2020), é uma plataforma de serviços gratuitos, com o objetivo de ser uma ferramenta de criação colaborativa para peças jornalísticas e publicitárias.

## 2. O PROCESSO METODOLÓGICO

Este estudo envolve uma abordagem qualitativa de pesquisa, do tipo descritiva, focada em um Estudo de Caso sobre as experiências de docentes e pesquisadores da área de planejamento gráfico e criação visual na aplicação de metodologias ativas como a de sala de aula invertida como alternativa de aprendizagem de conteúdos práticos por meio do app Canva nas disciplinas obrigatórias do curso de Jornalismo da UFMT – Campus Araguaia, Planejamento Gráfico (6º período) e Criação Visual (8º período).

As disciplinas foram ofertadas no semestre letivo 2020-2, no segundo semestre de 2021. As aulas ocorriam semanalmente, na plataforma *google meet*, em dois momentos: o primeiro com aulas teóricas sobre o design gráfico como utilização de fontes e cores, princípios do design gráfico, estética e noções de espaçamento e utilização do branco como elemento gráfico, etc e o segundo momento com aulas práticas utilizando o aplicativo gratuito *Canva*. As aulas eram ministradas pela professora e convidados (em forma de *live*), propondo atividades práticas desde o básico ao avançado da ferramenta.



REALIZAÇÃO



APOIO



### 3. O USO DO APP CANVA E ALGUMAS EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS

Como já dito anteriormente, de forma, sucinta, o *Canva* é um aplicativo gratuito e de fácil manuseio, utilizado para criações gráficas e de redes sociais em que apresentam *templates* prontos, banco de imagens, ferramentas de edição, afim de facilitar e acelerar a realização das peças gráficas e digitais.

Archanjo e Santos (2020) explica que o *Canva* é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários a criação de mídia social, apresentações, pôsteres, material de escritório entre outros conteúdos visuais. O aplicativo fica disponível de forma online, podendo ser acessado de notebooks, tablets, desktops e celulares. É editável em tempo real e ainda pode ser compartilhado com uma mesma equipe de trabalho (até 10 pessoas).

O *Canva* hoje está disponível em duas versões, a versão *Pro*, paga (em torno de R\$ 34,90/mês), e a versão gratuita, a qual foi utilizada nas disciplinas durante todo o semestre. Para acessar ao *Canva*, é necessário digitar no google: <https://www.canva.com/>. Já na tela inicial mostra as opções de criação, *templates* e *designs* semi prontos para pequenas edições.

Ao escolher sua versão do aplicativo (gratuita ou paga), o usuário é convidado a selecionar o tipo de criação que deseja iniciar. Escolhas como cartão de visitas, papel timbrado, apresentações animadas, cards para stories e feeds do Instagram, certificado, menu, entre tantas opções de material gráfico.

O aplicativo permite aos estudantes ainda não experientes, a oportunidade de se aventurar em *templates* semiprontos sobre diversos temas com opções na versão paga e gratuita. No entanto, o aplicativo também possibilita a criação do zero, ou seja, tela em branco, sem nenhum *template*, para designers mais experientes ou àqueles que querem experimentar criações exclusivas. Alguns exemplos de *templates* semiprontos pode ser visualizado na imagem abaixo.

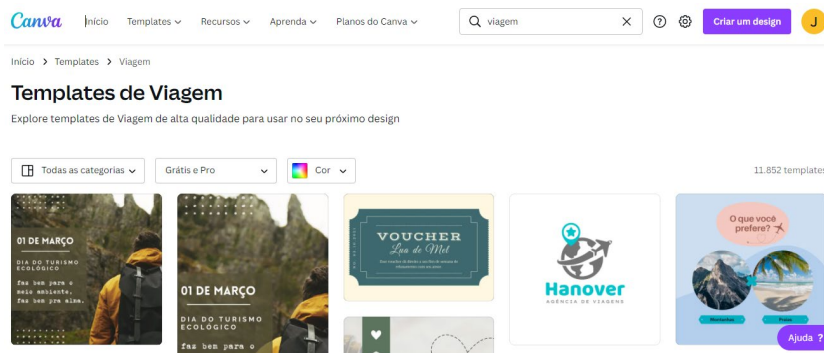
**Imagem 1: Exemplo de *template* com o tema viagem no app *Canva***



REALIZAÇÃO



APOIO



Fonte: Aplicativo Canva

Dessa forma, após as aulas iniciais teóricas sobre a utilização de fontes, cores, princípios do design, espaçamento em branco e outras técnicas de criação, os alunos foram convidados a participar de oficinas criativas com convidados da área de criação (publicitários do mercado e outros professores) no intuito de manusear todas as ferramentas disponíveis no app. Foram em média, um mês de prática, com proposição de exercícios práticos, relacionando-os com a teoria e construindo o senso crítico de defesa de suas peças.

Ao final, na disciplina de Planejamento Gráfico, os alunos produziram jornais temáticos e os alunos da disciplina de Criação Visual elaboraram capas de livro, *folders*, panfletos e finalmente logomarcas. Alguns resultados abaixo mostra o desenvolvimento deste trabalho.

## Imagem 2: Exemplos de diagramação de jornais temáticos



REALIZAÇÃO

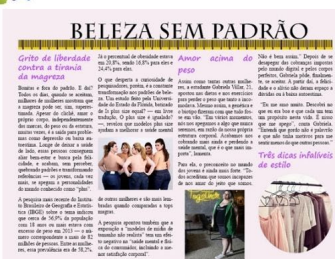


APOIO



"Diagramação com a utilização do app Canva"

"Conhecimento dos elementos e princípios do desing"



Fonte: AVA/UFMT/Disciplina de Planejamento Gráfico

**Imagem 3: Exemplos de criação de produtos não jornalísticos**



Fonte: AVA/UFMT/Disciplina de Criação Visual

Este tópico teve por objetivo mostrar as potencialidades do aplicativo *Canva* como recurso para aulas remotas práticas no curso de Jornalismo da UFMT, assim como seu uso prático em criações visuais e de planejamento gráfico, com exemplos reais de peças jornalísticas e não jornalísticas de alunos que estavam lidando pela primeira vez com o aplicativo. Isso mostra a facilidade, rapidez e relevância de se utilizar o *app* nas aulas de criação.

**4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este artigo teve por objetivo discorrer sobre a experiência das aulas remotas nas disciplinas de Planejamento Gráfico e Criação Visual do curso de





REALIZAÇÃO



APOIO



Jornalismo da UFMT – Campus Araguaia, ocorridas no segundo semestre de 2021, a partir da proposta de metodologia ativa de sala de aula invertida.

O desafio sempre foi a preocupação com a aprendizagem efetiva mesmo e uma disciplina prática em aulas remotas, quando esta normalmente era ministrada nos laboratórios do curso de Jornalismo da UFMT/Campus Araguaia.

Dessa forma, diante do cenário de pandemia no Brasil, aulas presenciais suspensas e atividades remotas, as disciplinas práticas de Planejamento Gráfico e Criação Visual tiveram de ser remodeladas para que não houvesse prejuízo no processo de ensino-aprendizagem.

Para isso, a utilização da metodologia ativa de sala de aula invertida foi fundamental neste processo em que os alunos realizavam em casa atividades pedagógicas do curso de Jornalismo de uma forma de autoconstrução do conhecimento.

As aulas síncronas com conteúdos teóricos e oficinas práticas do uso do *app Canva* serviram de aporte pedagógico para a realização das atividades práticas, assim como o manuseio do *app* em momentos assíncronos para assimilação do conteúdo ministrado e exercícios práticos de forma autônoma.

Como resultados percebeu-se a eficácia da metodologia de ensino aplicada (sala de aula invertida), principalmente pelo *feedback* dos alunos e pelas peças jornalísticas e publicitárias elaboradas por eles como produtos finais das disciplinas.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARCHANJO, Rafaela Luiz da Silva; SANTOS, Rafael Teixeira dos. CANVA. *Simpósio*, [S.l.], n. 8, mar. 2020. ISSN 2317-5974. Disponível em: <<http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/simpósio/article/view/2115>>. Acesso em: 11 fev. 2022.

AUSUBEL D. P. *A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes; 1982.



REALIZAÇÃO



APOIO



BRASIL. Diário Oficial da União. Ministério da Educação/Gabinete do Ministro. **Portaria nº 343, de 17 de março de 2020**. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em: 29 abr. 2020.

DATIG, I.; RUSWICK, C. **Four Quick Flips**: Activities for the information literacy classroom. *College & Research Libraries News*, v.74, n. 5, p. 249-251, 257, 2013.

DOTTA, S.; OLIVEIRA, C.A.; JORGE, E.F.C; AGUIAR, P.H.L; SILVEIRA, R.T. Abordagem dialógica para a condução de aulas síncronas em uma web conferência. In: **X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância (ESUD)**, 2013, Belém/PA. Anais... UNIREDE. 12p. Disponível em: <https://doi.org/10.13140/2.1.3941.6969>.

KEEGAN, D. *Foundations of distance education*. 2ª.ed. Londres: Routledge.  
NUNES, I. B. *Noções de Educação a Distância*. 1991. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/21015548/Artigo-1994-Nocoos-de-Educacao-a-DistanciaIvonio-Barros-NUNES>>. Acesso em: 11.fev.2022.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2003. Disponível em: <https://elivros.love/ler-online/baixar-tecnologias-e-ensino-presencial-e-a-distancia-vani-moreira-kenski-epub-pdf-mobi-ou-ler-online>. Acesso em 39/abril/2021.

Kiefer, A. P., & Lampert Batista, N. (2020). Pensando a sala de aula invertida e o CANVA como ferramentas didáticas para o ensino remoto. **Metodologias E Aprendizado**, 2, 143–156. <https://doi.org/10.21166/metapre.v2i0.1421>.

LEANDRO, S. M.; CORRÊA, E. M. **Ensino híbrido (blended learning)**: potencial e desafios no ensino superior. *Rev. Educação à distância*, vol.5, n.3. 2018. Disponível em: <<https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/issue/view/12>>. Acesso em: 12.fev.2022.

MOREIRA, J.A.M.; HENRIQUES, S.; BARROS, D. **Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia**. *Dialogia*, São Paulo, n. 34, p. 351-364, Disponível em: <https://doi.org/10.5585/Dialogia.N34.17123>.

POLATO, Bruna. **Salman Khan**: a sala de aula é um lugar para discutir. *Época*, [S.l.], 16 jan. 2013. Não paginado. Entrevista. Disponível em: . Acesso em: 13.fev.2022.

VALE, L. M. **Aulas Remotas e as Ferramentas do Google**. Portal Eletrônico Fluência Digital[28/08/2020]. Disponível em: <<https://fluenciadigital.net.br>>. Acesso em: 11.fev.2022.