

**DO SIGNO VERBAL À IMAGEM DIGITAL NA SALA DE AULA DE INGLÊS:
O CARÁTER MULTIMODAL DAS TIRINHAS E O CANVA PARA O
DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES DE *READING* E *WRITING***

FROM VERBAL SIGN TO DIGITAL IMAGE IN THE ENGLISH CLASSROOM:
THE MULTIMODAL NATURE OF COMIC STRIPS AND CANVA FOR
DEVELOPING READING AND WRITING SKILLS

Franciele Cristina Gabriel¹

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Rita de Cassia Veiga Marriott²

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Resumo: Diante do avanço tecnológico e da necessidade de abordagens pedagógicas que dialoguem com a realidade dos estudantes, esta pesquisa, fundamentada nos princípios do campo CALL (CHAPELLE, 2003) e na pedagogia dos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), investiga o potencial da criação de tirinhas com o Canva (2023a) para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de estudantes de Letras Inglês da UTFPR. A metodologia empregou as quatro etapas da pedagogia dos multiletramentos, articulando-as com o letramento multimídia e digital (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016) e a importância da prática da língua adicional para a conscientização sobre questões sociais (MOITA LOPES, 2006). A coleta de dados ocorreu durante uma oficina e por meio de questionários (*Google Forms*). A análise dos dados revela que a criação de tirinhas com o Canva (2023a) auxilia os alunos no processo criativo da escrita, oferecendo recursos visuais para a expressão de ideias, e sugere o aplicativo como um recurso pedagógico relevante para despertar o interesse no aprendizado de inglês no contexto tecnológico.

Palavras-chaves: Canva; Ensino de Língua Inglesa; Multimodalidade; Pedagogia dos Multiletramentos; Tirinhas.

Abstract: In light of technological advancements and the need for pedagogical approaches that resonate with students' realities, this research, grounded in the principles of Computer Assisted Language Learning (CALL) (CHAPELLE, 2003) and the pedagogy of multiliteracies (COPE; KALANTZIS, 2015), investigates the potential of creating comic strips with Canva (2023a) for

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Letras Inglês pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Email: francielegabriel@alunos.utfpr.edu.br.

² Doutora e Mestre pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, atua na Universidade Tecnológica Federal do Paraná como Professora Associada do curso de Licenciatura em Letras Inglês. Email: ritamarriott@utfpr.edu.br.

developing the reading and writing skills of English Language students at UTFPR. The methodology employed the four steps of the pedagogy of multiliteracies, articulating them with multimedia and digital literacies (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016) and the significance of additional language practice for raising awareness about social issues (MOITA LOPES, 2006). Data was collected during a workshop and through questionnaires (Google Forms). The data analysis indicates that creating comic strips with Canva (2023a) assists students in the creative writing process by offering visual resources for expressing ideas, and suggests the application as a relevant pedagogical resource for fostering interest in English language learning within the technological context.

Keywords: Canva; Comic Strips; English Language Teaching; Multiliteracies Pedagogy; Multimodality.

Submetido em 20 de maio de 2025.

Aprovado em 11 de junho de 2025.

Introdução

No cenário contemporâneo, marcado pelo avanço tecnológico e pela crescente importância da comunicação multimodal, torna-se imperativo repensar as abordagens pedagógicas no ensino de línguas estrangeiras, como o inglês. A presente pesquisa, em diálogo com a chamada para publicação que explora as relações intersemióticas e discursivas no ambiente digital, investiga o potencial pedagógico da criação de tirinhas digitais como um recurso multimodal para o desenvolvimento das habilidades de leitura (*reading*) e escrita (*writing*) em estudantes do curso de Letras Inglês da UTFPR. Tradicionalmente relegadas ao entretenimento ou a atividades manuais em sala de aula (CRUZ, 2019), as Histórias em Quadrinhos (HQs) e Tirinhas (*Comic Strips*) oferecem um rico espaço de interação entre o signo verbal e a imagem, explorando a língua em uso de maneira criativa e contextualizada.

Diante da realidade de um público discente imerso no universo digital, faz-se necessário explorar ferramentas que integrem a tecnologia ao processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, apresentamos os dados coletados em uma oficina (*workshop*) realizada com graduandos e egressos do curso de Letras Inglês de uma universidade federal no sul do Brasil. A oficina utilizou a plataforma Canva (2023a) para o desenvolvimento de atividades que promoveram a interação com o gênero discursivo

multimodal – HQs e tirinhas – explorando as habilidades de leitura e escrita da língua inglesa.

Para fundamentar esta investigação, recorreremos às perspectivas do campo da Aprendizagem de Línguas Assistida por Computador (CALL), especificamente aos princípios dispostos por Chapelle (2003), que enfatizam o uso significativo da tecnologia no ensino, considerando a realidade dos aprendizes. Articulamos essa perspectiva com a pedagogia dos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), que reconhece as transformações sociais e comunicativas e a importância de desenvolver a capacidade de leitura e produção em diferentes modalidades. Nesse sentido, o letramento multimídia e digital (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016) se torna central ao explorarmos a criação de tirinhas no ambiente digital do Canva (2023a). Ademais, consideramos a relevância de utilizar a prática da língua adicional para fomentar a inteligibilidade acerca de problemas sociais (MOITA LOPES, 2006), utilizando as tirinhas como um meio para os alunos expressarem suas visões e engajarem em discussões significativas.

A pesquisa, portanto, busca analisar como a criação de tirinhas com o Canva (2023a) pode ser empregada para desenvolver as habilidades de escrita e leitura dos futuros professores de inglês, explorando a natureza intersemiótica e discursiva desse gênero no ambiente digital. Acreditamos que a multimodalidade das tirinhas, aliada à acessibilidade e aos recursos visuais do Canva (2023c), pode oferecer uma abordagem pedagógica inovadora e engajadora, conectando o aprendizado da língua inglesa com a realidade tecnológica e social dos estudantes.

1. Aquisição de Segunda Língua Considerando o Despertar de uma Consciência sobre os Problemas Sociais

Para embasar a relevância de abordar questões sociais no ensino de inglês através da criação de tirinhas, partimos do conceito de Moita Lopes (2006, p. 19-21), para quem a linguagem transcende a mera ferramenta comunicativa, constituindo-se como um instrumento social essencial para que os indivíduos identifiquem e vocalizem os problemas que afetam suas comunidades, especialmente dando voz aos grupos minoritários. Sob essa perspectiva, o ambiente escolar assume um papel crucial ao possibilitar que os alunos desenvolvam um pensamento crítico sobre a sociedade em que

estão inseridos, aprendendo a identificar e questionar as injustiças que permeiam as relações humanas.

Nessa linha de pensamento, a presente pesquisa considera que o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa deve ir além da mera transmissão de um código linguístico. Propõe-se, assim, que a prática da língua adicional seja um veículo para o desenvolvimento da inteligibilidade, proporcionando, no contexto escolar, a leitura e a criação de narrativas visuais e verbais – como as tirinhas – que abordem os desafios e problemas enfrentados pela sociedade. Ao se engajarem com temas políticos e sociais relevantes, os estudantes são incentivados a construir argumentos, promover discussões e problematizar questões que, de alguma forma, impactam a vida de toda a população, conferindo significado ao aprendizado do inglês. Acreditamos que a tirinha, como um gênero discursivo multimodal acessível e engajador, oferece um espaço propício para essa articulação entre o aprendizado da língua e a reflexão crítica sobre o mundo.

2. Histórias em Quadrinhos e seu Contexto Histórico-Social

As tirinhas, com raízes históricas que remontam aos séculos XIV e XVII, surgiram inicialmente como uma poderosa ferramenta de intervenção política. Sua principal função era veicular críticas, sátiras e alertas sobre ideologias, sendo inclusive um dos principais meios de acusação em contextos sociopolíticos específicos (KUNZLE, 2023). Somente séculos depois, com a crescente popularização do gênero textual, primeiramente das tirinhas e, posteriormente, das Histórias em Quadrinhos (HQs), é que passaram a ser amplamente reconhecidas como uma forma de entretenimento, expandindo seu papel para além da crítica social e da conscientização (KUNZLE, 2023).

Essa rica trajetória histórica demonstra a capacidade intrínseca das tirinhas e HQs de comunicar ideias de forma concisa e impactante, utilizando não apenas a linguagem verbal, mas também a visual. No contexto do ensino de inglês, essa característica multimodal se revela particularmente relevante para incentivar os estudantes, especialmente os mais jovens, no processo de aprendizagem. Como construtos textuais compostos por elementos verbais (orais e escritos) e imagéticos, as HQs e tirinhas abrem um espaço significativo para a criatividade e possibilitam múltiplas formas de interpretação e representação de ideias. Essa multimodalidade pode auxiliar na compreensão de vocabulário e expressões idiomáticas em inglês, oferecendo pistas

visuais que complementam o texto escrito (CHAIRUNNISA; SUSILAWATI; YUNDAYANI, 2019, p. 172).

Sendo assim, os quadrinhos e as tirinhas se apresentam como materiais pedagógicos adequados para o desenvolvimento de atividades que visam despertar o interesse dos alunos em sala de aula, promovendo a prática do idioma por meio de leituras que abordam temas socioculturais de maneira acessível e engajadora. A combinação de texto e imagem pode facilitar a conexão dos aprendizes com a língua inglesa, tornando o processo de leitura mais dinâmico e a expressão escrita mais criativa e contextualizada.

3. Multimodalidade e o Ensino de Línguas

A comunicação contemporânea é caracterizada pela multimodalidade, ou seja, pela articulação de diferentes modos semióticos para a construção de significado. Kress (2010) define multimodalidade como a integração de recursos como a linguagem verbal, a imagem, o som, o gesto e o *layout* para criar mensagens complexas e ricas em significado. Nesse contexto, o ensino de línguas estrangeiras, como o inglês, precisa ir além do foco tradicional no texto escrito, preparando os alunos para interagir com os diversos gêneros digitais que combinam diferentes modos de significação.

As Histórias em Quadrinhos (HQs) e tirinhas são exemplos de gêneros multimodais, nos quais a linguagem verbal e visual se complementam e se potencializam. A concisão da linguagem verbal nas tirinhas, muitas vezes aliada a imagens expressivas, exige dos leitores a capacidade de interpretar a interação entre os diferentes modos para construir o sentido global do texto.

Nesse sentido, as tirinhas oferecem um rico potencial pedagógico para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em inglês, pois, conforme argumenta Kress (2010) sobre a modalidade, ao analisar e produzir tirinhas, observamos que os alunos aprendem a: (i) compreender como a linguagem verbal e visual se articulam para construir significado; (ii) interpretar os diferentes modos semióticos e suas funções comunicativas; (iii) utilizar recursos visuais para complementar e enriquecer seus textos escritos; e (iv) expressar suas ideias de forma criativa e engajadora, explorando as possibilidades da multimodalidade.

A escolha de diferentes modos semióticos nas tirinhas, como cores, fontes, tipos de balões e enquadramentos, reflete os interesses e intenções dos alunos, permitindo-lhes

construir suas identidades e expressar suas perspectivas sobre os temas abordados. Além disso, a multimodalidade pode aumentar o engajamento e a motivação no aprendizado de inglês, tornando as aulas mais dinâmicas e relevantes para os alunos.

A ferramenta Canva (2023a) pode se apresentar como um recurso digital valioso para a criação de tirinhas multimodais. Sua interface intuitiva e a oferta de *templates* e recursos visuais facilitam a produção de textos que integram linguagem verbal e visual, permitindo que os alunos explorem a "gramática do design" (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e criem narrativas visuais e verbais eficazes.

4. Pedagogia dos Multiletramentos: Letramentos Digitais e o Letramento Multimídia

Contudo, é imprescindível ressaltar que a mera aplicação de uma nova tecnologia, desprovida de um objetivo educacional claro, revela-se insuficiente. Nesse sentido, a presente pesquisa busca incorporar a Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015) como um arcabouço teórico para orientar a inserção e o uso do Canva (2023b) no contexto pedagógico.

Conforme explicitam Cope e Kalantzis (2015, p. 3-5), a pedagogia dos multiletramentos se estrutura em três componentes interligados: o "*why*" (o porquê), que concerne às transformações sociais que tornam as práticas tradicionais de letramento pedagógico anacrônicas; o "*what*" (o quê), que se refere às características das novas informações e comunicações, impulsionando um ensino focado na comunicação em diversos contextos e na relevância de textos multimodais, especialmente aqueles presentes na mídia digital; e o "*how*" (o como), que foca no processo de conhecimento, dividido em quatro categorias (com suas subcategorias): experimentar, com os subgrupos experimentando o conhecido e experimentando o novo — onde uma ferramenta é introduzida considerando as experiências prévias do estudante e partindo deste conhecimento explora-se o novo —; conceituar, que se divide nos subgrupos conceituar por nomeação e conceituar com teoria — onde se aprofunda o conhecimento sobre modelos e regras de forma explícita, promovendo uma compreensão consciente de uma realidade não imediatamente óbvia —; analisar, que se desdobra em análise funcional e análise crítica — que envolve a análise crítica dos estudantes sobre causas e efeitos de forma objetiva e subjetiva —; e, por fim, aplicar, que inclui aplicar apropriadamente e

aplicar com criatividade — que envolve a aplicação de forma previsível e não familiar, demonstrando inovação e criatividade (COPE; KALANTZIS, 2015, p. 17-22).

A adoção dessa proposta pedagógica possibilita não apenas compreender o processo de integração da tecnologia no ambiente de sala de aula, mas também conscientizar os educadores sobre a necessidade de conhecer seus estudantes e seus conhecimentos prévios em relação ao uso de ferramentas tecnológicas, evitando que possíveis dificuldades sejam negligenciadas.

Considerando que este trabalho se concentra na utilização de uma ferramenta digital (CANVA, 2023a) para a produção de tirinhas, torna-se essencial introduzir conceitos sobre os letramentos inerentes à pedagogia dos multiletramentos. Os letramentos digitais são definidos como “habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais digitais” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). O letramento multimídia, emergente com a internet, estabelece a conexão entre diversas formas de comunicação, como texto, áudio e vídeo, tornando-se fundamental para os alunos, pois os capacita a criar e compreender mensagens que integram elementos visuais, sonoros e audiovisuais, demandando uma interpretação que transcende o texto escrito. Nesse contexto, o desenvolvimento do letramento multimídia permite que os alunos construam conteúdos comunicativos e adequados ao público-alvo, explorando a rica intersemiose presente nas tirinhas digitais criadas com o Canva (2023a).

Partindo dos conceitos e abordagens apresentados, o presente trabalho tem como objetivo promover a leitura e criação de *comic strips* pelo Canva (2023a), visando colaborar para a aquisição de inglês como língua adicional, com foco no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em um contexto multimodal e digitalmente mediado.

5. CALL: Ferramentas Tecnológicas para o Ensino-Aprendizagem de Línguas

O campo do *Computer Assisted Language Learning* (CALL), conforme explicam Martins e Moreira (2012, p. 253), dedica-se ao estudo dos impactos da tecnologia no ensino de línguas. Alinhado à perspectiva da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), que reconhece a importância da integração de diferentes modos de significação e das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, o CALL oferece um arcabouço teórico para a utilização de ferramentas como o Canva (2023c) na

educação linguística. Contudo, é importante ressaltar que os autores pioneiros nesse campo apresentam diversas perspectivas sobre a finalidade da tecnologia no contexto do aprendizado de línguas estrangeiras. Nesse panorama, a visão de Chapelle (2003) se destaca por conceber a tecnologia como uma ferramenta multifacetada que auxilia os profissionais da Linguística Aplicada (LA) a compreender criticamente a complexidade tecnológica em um contexto pragmático, ecoando a necessidade de uma abordagem pedagógica que considere as novas formas de comunicação e informação.

Para Chapelle (2003, p. 2), a tecnologia no ensino de línguas não se limita a facilitar a prática docente, mas também capacita os educadores a desenvolverem uma consciência sobre como utilizá-la de maneira significativa com os alunos. Essa perspectiva pragmática e tecnologicamente informada se desdobra em três objetivos centrais para a formação de profissionais: (i) a capacidade de usar a tecnologia para criar atividades que efetivamente facilitem a aprendizagem de uma língua adicional, explorando a multimodalidade e a interatividade; (ii) a consideração da realidade individual e tecnológica dos aprendizes no design dessas atividades, em consonância com a necessidade de reconhecer os diferentes letramentos digitais dos estudantes; e (iii) a compreensão de que a tecnologia não é neutra nem uma mera consequência da sociedade, preparando os profissionais para desconstruir ideologias que assumem o acesso universal e homogêneo à tecnologia, um ponto crucial para garantir a equidade no acesso aos multiletramentos.

A presente pesquisa se alinha aos princípios propostos por Chapelle (2003, p. 2-9), buscando explorar como o aplicativo Canva (2023a; 2023b) pode ser utilizado como uma ferramenta CALL que atende a esses objetivos, potencializando a criação de tirinhas multimodais como um recurso pedagógico relevante. Ao oferecer uma plataforma acessível e intuitiva, o Canva (2023b) possibilita o desenvolvimento de atividades que consideram a realidade tecnológica dos estudantes, promovem a aprendizagem da língua inglesa de forma engajadora através da multimodalidade e, ao mesmo tempo, incentivam a expressão criativa e a reflexão sobre temas relevantes, em sintonia com os objetivos da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015).

6. Canva e a Metalinguagem das Tirinhas

Considerando o potencial das Histórias em Quadrinhos (HQs) e tirinhas como um gênero multimodal engajador (conforme discutido na seção 2), e alinhado aos princípios da Pedagogia dos Multiletramentos (seção 4) que valoriza a integração de diferentes modos de significação e o uso de tecnologias digitais para expandir as práticas de letramento, a escolha do aplicativo Canva (2023c) como ferramenta central desta pesquisa se mostra particularmente pertinente. O Canva (2023b), dentro do campo do *Computer Assisted Language Learning* (CALL) e em consonância com a perspectiva de Chapelle (2003) de um uso significativo e contextualizado da tecnologia (seção 5), oferece um ambiente propício para a exploração da metalinguagem das tirinhas no ensino de inglês.

O Canva (2023c) é um aplicativo versátil, disponível online e para dispositivos móveis, que possibilita a criação de diversos tipos de designs, incluindo *templates* especificamente voltados para a elaboração de *comic strips*. Sua gratuidade para fins educacionais (CANVA, 2023b) democratiza o acesso a recursos digitais, um ponto importante ao considerarmos a realidade tecnológica dos estudantes (CHAPELLE, 2003). A plataforma oferece *templates* prontos para customização, o que facilita o desenvolvimento de atividades e permite que os estudantes foquem na expressão de suas ideias em inglês, explorando a combinação de elementos verbais e visuais característica do gênero.

Estudos como os de Chairunnisa, Susilawati e Yundayani (2019) e Hadi, Izzah e Paulia (2021) corroboram a eficácia do Canva (2023c) como ferramenta tecnológica no ensino de inglês, especialmente no desenvolvimento da habilidade de escrita e no incentivo à expressão criativa multimodal. Ao oferecer recursos visuais intuitivos e a possibilidade de integrar imagens, o Canva (2023c) se alinha aos princípios do letramento multimídia (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016), facilitando a conexão dos aprendizes com a língua inglesa e tornando o processo de criação mais engajador.

Ademais, a interface intuitiva do Canva (2023c) e a disponibilidade de tutoriais contribuem para um rápido desenvolvimento do letramento digital na ferramenta, permitindo que os estudantes adquiram autonomia na exploração da "metalinguagem" das tirinhas. Ao interagirem com os *templates*, os balões de fala, os quadros e outros elementos visuais, os alunos desenvolvem uma compreensão mais aprofundada de como a linguagem verbal e visual se articulam para construir significado no gênero, aplicando os princípios dos multiletramentos em um ambiente digital acessível e criativo.

7. Metodologia

A presente pesquisa, de natureza básica e com uma abordagem mista (quantitativa-qualitativa), tem como objetivo explorar o uso do aplicativo Canva (2023a) para a criação de tirinhas, visando facilitar o aprendizado do inglês. Dada a natureza inicial da investigação sobre essa aplicação pedagógica específica, configura-se como uma pesquisa exploratória, buscando identificar e analisar as potencialidades e os desafios do uso do Canva (2023a) no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em inglês.

Para a coleta de dados, implementou-se um *workshop*, o qual possibilitou a análise prática das vantagens e desvantagens da aplicação da ferramenta tecnológica CANVA (2023b) em sala de aula. Adicionalmente, para o levantamento de dados quantitativos e qualitativos, aplicou-se um questionário diagnóstico criado pelo *Google Forms*, em dois momentos: antes da oficina, com o intuito de conhecer o perfil das participantes, e depois do *workshop*, para coletar informações sobre suas perspectivas pessoais acerca do conteúdo trabalhado para a análise dos dados coletados.

Além disso, considerando o intuito do trabalho, a pedagogia dos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015) foi parte crucial da metodologia e guiou tanto o estudo bibliográfico da pesquisa quanto o processo de organização e execução da oficina, que foi desenvolvida para aplicar uma nova tecnologia de forma consciente e significativa para os aprendizes. Por isso, é pensando a partir das etapas dispostas por essa pedagogia — "Experimentar", "Conceituar", "Analisar" e "Aplicar" — que foi utilizado o Canva (2023a) e não qualquer outro aplicativo existente para criação de quadrinhos, unindo uma forma eficaz de ensino-aprendizagem de uma segunda língua a uma plataforma digital que vem sendo usada com mais frequência não só no ambiente acadêmico, mas também nas escolas. Dessa forma, o intuito se torna mais do que ensinar inglês, mas ensinar como usar as ferramentas tecnológicas — como o Canva (2023c) — para aprender e praticar o idioma, fazendo uso de sua ubiquidade no cotidiano tecnologicamente informado do cidadão contemporâneo.

O *workshop* foi realizado em 2023 com estudantes do Curso de Letras Inglês, sendo duas estudantes de diferentes períodos e uma egressa da UTFPR. A atividade durou

duas horas e foi realizada em um dos laboratórios de informática do DALEM-CT — na UTFPR-CT, *campus* Centro —, em um único dia.

A oficina, por sua vez, foi dividida em 5 etapas — introdução sobre a oficina e o que são as tirinhas e HQs; prática de leitura e construção de conhecimento sobre os temas sociais e o verbo *would*; conhecendo a área voltada para a criação de tirinhas no Canva (2023a); criação das tirinhas em inglês; e compartilhamento das tirinhas criadas pelas participantes —, com foco no processo de construção de conhecimento proposto pela pedagogia dos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), buscando o desenvolvimento de novo conhecimento a partir das experiências prévias das participantes, passando pelas etapas de experimentar, conceituar, analisar e, por fim, aplicar a ferramenta Canva (2023a), para o desenvolvimento de conteúdos e pensamento crítico em sala de aula de língua inglesa.

7.1. Levantamento Diagnóstico e Seleção das Participantes

Previamente à realização do *workshop*, aplicou-se um formulário diagnóstico online (*Google Forms*) com múltiplos objetivos: (a) filtrar os indivíduos interessados em participar da oficina; (b) obter um panorama detalhado do perfil das participantes em relação à sua experiência com histórias em quadrinhos; e (c) subsidiar o planejamento das atividades do *workshop*, considerando seus conhecimentos prévios sobre o gênero e o ensino de inglês.

O critério de seleção para a participação na oficina baseou-se nas respostas às questões específicas sobre o consumo de histórias em quadrinhos e a percepção sobre o potencial pedagógico da criação de quadrinhos para o aprendizado da língua inglesa. Os três indivíduos que manifestaram interesse em "ler historinhas em quadrinhos" e concordaram com a afirmação de que "a criação de quadrinhos seria interessante para o aprendizado do inglês" foram formalmente convidados a participar do *workshop* na mensagem de recebimento e agradecimento do formulário diagnóstico preenchido.

Além de sua função como instrumento de seleção, o formulário de coleta de dados, de natureza quali-quantitativa, buscou delinear o perfil das colaboradoras em relação à sua experiência com histórias em quadrinhos (frequência e idioma de leitura, preferências de gênero e autores), suas experiências pregressas com o uso de quadrinhos no aprendizado de inglês, seu histórico de criação de quadrinhos (ferramentas utilizadas) e

suas motivações individuais para a participação no *workshop*. O Quadro 1 sumariza as respostas das três participantes selecionadas: duas graduandas (uma iniciante e outra em fase de conclusão do curso) e uma egressa do curso de Letras Português-Inglês.

Quadro 1. Perfil das Participantes do *Workshop*

Característica	Participante 1	Participante 2	Participante 3
Idade	17-20	26-30	31+
Período Letras-Inglês	1º	8º	Formada (Port/Ing)
Lê HQs/Tirinhas?	Sim	Sim	Sim
Frequência de Consumo de HQs	Semanalmente	Diariamente	Mensalmente
HQs/Mangás de Interesse	Marvel, Mafalda, Calvin, Turma da Mônica, DC, Mangás	Não só quadrinhos, mas mangás em geral. Quadrinistas independentes nacionais (Laerte, Heitor Amatsu, Gabriel Pieri)	Marvel, Calvin, Turma da Mônica, Disney, DC, Mangás / <i>Manhwa</i> / <i>Webcomics</i>
Lê HQs/Tirinhas em:	Português/Inglês	Português/Inglês	Português/Inglês
Já usou HQs/Tirinhas para aprender inglês?	Sim	Não	Não
Já criou seus próprios quadrinhos?	Sim	Sim	Não
Ferramentas de Criação (se sim)	Papel, caneta e lápis	Papel, caneta e lápis	-
Criação de Quadrinhos Interessante para Aprender Inglês?	Sim	Sim	Sim
Motivação para Participar	Desenho, leitura de HQs, curso prévio de quadrinhos, interesse em inspiração para desenhos.	Ideia estimulante de usar literatura alternativa no ensino de línguas.	Familiarizar-se com novas formas de aprendizado de inglês e explorar a criação de quadrinhos.

Fonte: Quadro criado pelos autores.

A análise inicial das respostas apresentadas no Quadro 1 revela um perfil homogêneo no que concerne ao interesse pelo gênero história em quadrinhos entre as três

participantes do *workshop* (duas graduandas de diferentes períodos do curso de Letras Inglês e uma egressa de Letras Português-Inglês). Evidencia-se uma familiaridade com diversas manifestações do gênero, incluindo mangás e *webcomics*, sugerindo uma abertura a diferentes formatos e plataformas de leitura. A menção a quadrinhos com teor satírico, como Mafalda, do cartunista Quino, e Calvin, do autor Bill Watterson, também indica uma apreciação pela capacidade crítica e reflexiva das HQs.

No que se refere à prática pedagógica, os dados apontam para uma experiência limitada no uso de histórias em quadrinhos como ferramenta de aprendizado da língua inglesa, com apenas uma participante relatando essa vivência. Da mesma forma, a experiência prévia na criação de quadrinhos se restringiu ao uso de ferramentas analógicas (papel, caneta e lápis), mesmo em um contexto de consumo digital do gênero, conforme detalhado no Quadro 1.

As motivações para a participação no *workshop*, expressas na última linha do Quadro 1, convergem para um interesse em explorar novas abordagens metodológicas para o ensino-aprendizagem de inglês, integrando a multimodalidade e o potencial criativo da produção de quadrinhos. A oportunidade de conectar um interesse pessoal com o desenvolvimento profissional também se mostrou relevante.

Em suma, o levantamento diagnóstico inicial, sintetizado no Quadro 1, delineou um grupo de participantes com um interesse comum e uma familiaridade com o gênero história em quadrinhos, mas com experiência limitada em sua aplicação pedagógica e em sua criação digital. Esses dados foram cruciais para o planejamento das atividades do *workshop*, que buscou explorar o potencial do aplicativo Canva (2023a) como uma ferramenta acessível e engajadora para a criação de tirinhas no ensino de inglês, considerando as experiências e motivações das participantes.

8. Resultados e Discussão

A seguir, serão apresentados e analisados os dados coletados durante o *workshop*, oferecendo *insights* sobre a experiência prática das participantes com a criação de tirinhas no Canva (2023a) e suas percepções sobre o potencial pedagógico dessa abordagem para o ensino de inglês. A análise desses dados será articulada com as respostas obtidas no questionário de *feedback*, buscando compreender o impacto da atividade e corroborar as hipóteses levantadas na fundamentação teórica.

8.1. Análise da Dinâmica e Interação no *Workshop*

O *workshop* foi estruturado em cinco etapas, buscando promover a imersão das participantes no gênero tirinha e na ferramenta Canva (2023a), em consonância com as etapas da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015).

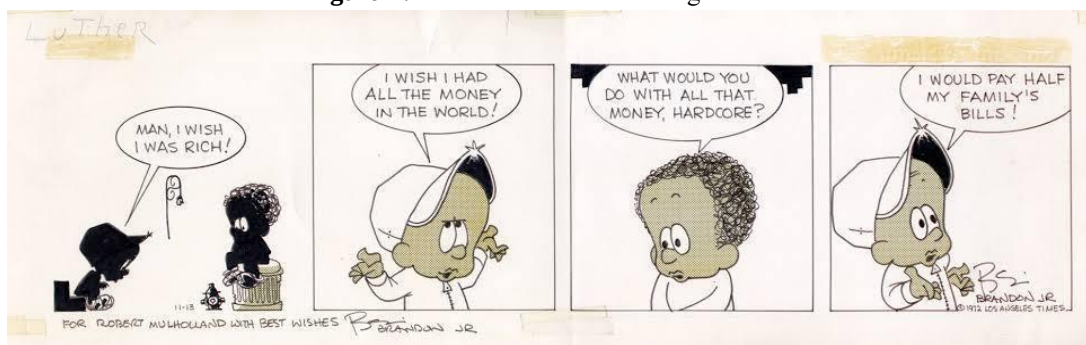
8.1.1. Introdução e Contextualização do Gênero

Nesta fase inicial, correspondente ao “experimental” da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), o tema foi introduzido a partir do conhecimento prévio das alunas. Realizou-se uma discussão para definir tirinhas e HQs (experimental o conhecido) e explorou-se seu contexto histórico-social, desde sua origem como crítica política até sua função de entretenimento (experimental o novo). A utilização de exemplos da Mafalda, do autor Quino, ilustrou essa trajetória, fomentando o engajamento das alunas, que compartilharam suas experiências e demonstraram um arcabouço cultural rico sobre o tema.

8.1.2. Leitura Crítica e Introdução Gramatical Contextualizada

Na segunda etapa, iniciando o “conceituar” da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), promovemos a conceituação por nomeação focando na leitura de tirinhas que abordavam temas sociais relevantes (desigualdade, contrabando de animais e questões feministas). A discussão subsequente incentivou a reflexão crítica e a conexão com as vivências das participantes, como o relato da participante 2 sobre a desigualdade social ao observar a figura 1.

Figura 1. Tirinha com o tema “desigualdade social”



Fonte: BRANDON JR., 1972 (reprodução autorizada pelo autor)

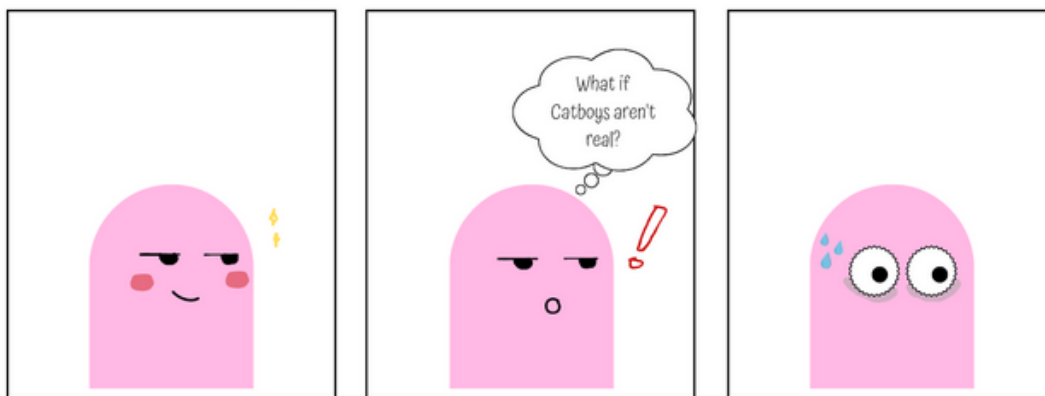
A Figura 1, que retrata um diálogo sobre riqueza e prioridades financeiras, exemplifica como a tirinha pode suscitar reflexões sobre questões sociais complexas. A participante 2, ao compartilhar sua experiência com alunos de escolas privadas, relatou que “os alunos normalmente abrem pacote de bolacha e salgadinho, comem bem pouco e deixam o resto em cima das mesas”. Esse relato evidencia uma crítica ao consumismo e ao desperdício, comportamentos que podem ser associados a um contexto de maior poder aquisitivo, e que contrastam com a realidade de pessoas em situação de vulnerabilidade social. Discutimos então sobre como a falta de conhecimento sobre classes sociais pode excluir os grupos mais pobres, fazendo uma ligação com o que já havíamos comentado anteriormente em um dos quadrinhos da Mafalda, do cartunista Quino, sobre a invisibilidade das pessoas em situação de pobreza extrema. Essa discussão ressalta o potencial da tirinha em promover a conscientização social e o pensamento crítico, alinhando-se com a perspectiva de Moita Lopes (2006) sobre a importância de utilizar a linguagem para discutir problemas sociais.

Para consolidar essa parte da aula, foram exibidas duas sequências de quadrinhos sem diálogos, para que as participantes as completassem. E a partir de um dos temas abordados nas tirinhas anteriores, usando o verbo modal *would*, as participantes completaram as tirinhas oralmente, criando um diálogo em inglês. Apesar da dificuldade inicial em abordar os assuntos trabalhados anteriormente nos diálogos, elas conseguiram usar o verbo *would* ou a expressão *what if* na criação dos diálogos, usando a metalinguagem de forma que o texto verbal expressasse criativamente o texto imagético que preenchia os quadrinhos. Além disso, em uma das tirinhas que não possuía texto escrito, elas preferiram não colocar diálogo algum, já que os desenhos se expressavam claramente sem apoio textual.

Essa observação levou à discussão da questão da multimodalidade dos quadrinhos — ou seja, o uso de imagens e pouco (ou nada) de diálogo (texto escrito), para expressar uma ideia. Essa capacidade expressiva da multimodalidade pode ser observada na criação da participante 2 (ver figura 2).

Figura 2. *Random thoughts*

random thoughts



Fonte: Tirinha criada pela participante 2

A Figura 2, criada pela participante 2, demonstra como a tirinha pode comunicar uma ideia completa com pouca linguagem verbal. A sequência de três quadros utiliza principalmente recursos visuais — expressões faciais, cores, símbolos — para narrar uma breve história sobre um personagem que tem um pensamento existencial. O único texto presente ("*What if Catboys aren't real?*") surge como um elemento-chave que desencadeia a mudança na expressão do personagem, evidenciando a interação entre os modos visual e verbal na construção de sentido. Essa tirinha ilustra como a imagem pode assumir um papel central na narrativa, desafiando a visão tradicional do texto como elemento dominante, conforme discutido por Kress e van Leeuwen (2006) na teoria da gramática do design. A atividade de completar tirinhas sem diálogo, utilizando *would* ou *what if*, demonstrou a capacidade inicial de aplicar o conhecimento gramatical de forma criativa. Essa exploração da relação entre imagem e texto, e a experimentação com a criação de narrativas visuais, serviram como base para a introdução do aplicativo Canva (2023a) como uma ferramenta para a produção de suas próprias tirinhas multimodais.

8.1.3. Apresentação e Exploração da Ferramenta Canva

Esta etapa, foi importante para observar o "analisar" da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), pois as participantes inicialmente analisaram funcionalmente o aplicativo Canva (2023a), suas funções específicas e adequação para a criação de tirinhas, para depois explorar e organizar as ideias que seriam

usadas durante o processo de criação. Partindo do conhecimento prévio das participantes sobre aplicativos de criação (seja de slides ou de quadrinhos), explorou-se criticamente a interface do Canva (2023a), analisando a facilidade de acesso aos *templates* e recursos visuais. O interesse demonstrado pelas alunas ao explorarem a ferramenta evidenciou o potencial do Canva (2023c) em despertar o engajamento, conforme sugerido por Chairunnisa, Susilawati e Yundayani (2019).

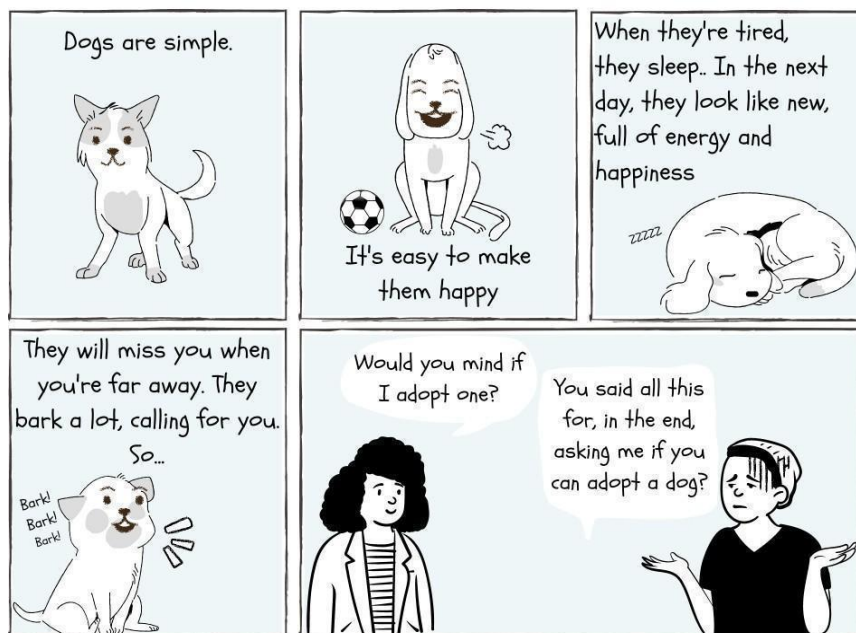
8.1.4. Criação de Tirinhas Multimodais

Na quarta etapa, correspondente ao "aplicar com criatividade" da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), as participantes utilizaram o Canva (2023a) criativa e inovadora para criar *comic strips* sobre temas sociais, incorporando o verbo modal *would* nos diálogos. Para auxiliar na escolha de vocabulário e expressões idiomáticas, foram disponibilizados dicionários online — Cambridge (CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS & ASSESSMENT, [s.d.]) e Collins (COLLINS, [s.d.]). O processo de criação se mostrou divertido e engajador, evidenciando o potencial motivador do Canva (2023c) para a produção escrita em inglês, em consonância com os achados de Hadi, Izzah e Paulia (2021).

8.1.5. Compartilhamento e Discussão das Criações

Na etapa final foi realizada uma atividade de socialização que funcionou como consolidação dos assuntos abordados durante o *workshop*. As participantes compartilharam suas criações e discutiram os temas escolhidos, identificando o verbo modal *would* nos diálogos. Ao compartilharem seus trabalhos, foi possível determinar a compreensão do funcionamento do aplicativo Canva (2023a) por todas as participantes, que construíram sequências de quadrinhos expressando seus temas. Observou-se, também, a aplicação do verbo modal *would* nos diálogos das participantes 1 e 3 para expressar as figuras e suas ideias, e que a participante 2, embora focada no tema escolhido, utilizou uma estrutura gramatical da oralidade semelhante ao uso do verbo estudado (*what if*). Além desses fatores, a abordagem de temas sociais que consideravam importantes revelou que, apesar da influência das discussões anteriores, cada participante explorou temas significativos para si — como adoção de animais (figura 3), e até mesmo bondade (figura 4) — o que tornou o aprendizado mais significativo.

Figura 3. Dogs
Dogs



Fonte: Tirinha criada pela participante 1

Nessa tirinha sobre a adoção de animais (Figura 3), a participante utiliza a pergunta "*Would you mind if I adopt one?*" demonstrando a aplicação do *would* para expressar um pedido educado dentro de uma narrativa visual sobre o desejo de ter um cachorro. A análise da multimodalidade dessa tirinha revela como a aluna combina a linguagem verbal com elementos visuais (imagens de cachorros, expressões faciais) para construir significado. A escolha desses modos semióticos específicos contribui para a eficácia comunicativa da tirinha, em que as imagens dos cachorros reforçam o apelo emocional do pedido de adoção. Essa análise se relaciona com a teoria de Kress (2010) sobre como diferentes modos semióticos têm potenciais de significado específicos e como os criadores escolhem os modos mais adequados para expressar suas intenções.

Figura 4. Sowing Happiness



Fonte: Tirinha criada pela participante 3

Na tirinha sobre a bondade (Figura 4), a participante utilizou o *would* na fala da professora (“*I wish people would make people feel loved more often*”) para expressar um desejo, conectando a ação dos alunos ajudando os outros com a importância de sentimentos positivos. Nessa tirinha, a aluna utiliza a linguagem verbal em conjunto com as imagens para transmitir sua mensagem, criando um efeito de sinergia em que o todo é maior que a soma das partes. A tirinha reflete os interesses e valores da aluna, evidenciando como a multimodalidade pode ser usada para expressar a identidade e a perspectiva individual.

A dinâmica do *workshop* demonstrou um engajamento progressivo das participantes, desde a ativação do conhecimento prévio até a aplicação criativa do Canva (2023a) na produção de narrativas multimodais em inglês, evidenciando o potencial da combinação entre o gênero tirinha e a ferramenta digital no ensino de língua estrangeira, alinhado aos princípios da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015).

8.2. Análise dos Dados Coletados com o Formulário de *Feedback*

No final do *workshop*, foi compartilhado um formulário do *Google Forms* para que as participantes pudessem falar sobre as suas impressões e como foi a experiência na

oficina. As respostas ao questionário foram de suma importância para responder os questionamentos iniciais que guiaram a construção, seja do *workshop* seja do trabalho per se, facilitando a compreensão e corroborando hipóteses iniciais sobre a relevância do uso do aplicativo Canva (2023a) para a criação de tirinhas em inglês, tais quais levantadas na introdução e na fundamentação teórica. Como principais perguntas destacou-se: a compreensão do intuito do uso de tirinhas em sala de aula; se elas deveriam ser trabalhadas com mais frequência no ensino de inglês; a relevância dos temas que ultrapassam conceitos gramaticais, assim como elementos extralinguísticos que compõem a sociedade e seu desenvolvimento; se as participantes já conheciam o espaço no Canva (2023a) voltado para criação de quadrinhos; qual foi o nível de dificuldade ao usar a ferramenta; e avaliação do *workshop*. O Quadro 2 apresenta as informações requisitadas e as respostas recebidas.

Quadro 2. Levantamento de Dados Após o *Workshop*

	Participante 1	Participante 2	Participante 3
Idade	17 - 20	26 - 30	31+
Período	1º Período de Letras-Inglês	8º Período de Letras-Inglês	Professora
4) Você conseguiu compreender o intuito de usar as tirinhas em sala de aula?	Concordo totalmente (5)	Concordo totalmente (5)	Concordo totalmente (5)
5) Você acha que as tirinhas deveriam ser trabalhadas com mais frequência no ensino de inglês?	Com certeza. Além de ser um meio que poderá atrair mais atenção do aluno, os desenhos irão ajudar numa melhor compreensão da mensagem e moral	Sim	Sim, mostrar e depois explicar o uso do <i>Would</i> e pedir para usar foi ótimo
6) Você acha importante trabalhar com temas que, além da gramática, abordam assuntos importantes para o desenvolvimento da	Concordo totalmente (5)	Concordo totalmente (5)	Concordo parcialmente (4)

sociedade?			
7) E sobre o aplicativo CANVA. Você já conhecia o espaço voltado para criação de <i>comic strips</i> ?	Não	Não	Não
8) Você achou ou acha fácil de usar essa ferramenta para criar quadrinhos?	Sim	Sim	Sim
9) Por que sim? / Por que não?	Há vários <i>templates</i> prontos e editáveis	O canva oferece vários <i>templates</i> e designs para usar, torna tudo <i>beginner friendly</i>	Apesar de ser um pouco complicado no início, depois fica mais fácil e permite explorar a criatividade
10) Sobre o <i>workshop</i> . Todos os objetivos propostos no início foram atingidos?	Concordo totalmente (5)	Concordo totalmente (5)	Concordo totalmente (5)
11) Como você avalia o <i>workshop</i> ?	Ótimo (5)	Ótimo (5)	Ótimo (5)
12) Deixe sugestões, ideias e opiniões que podem ajudar a melhorar o <i>workshop</i> / aula:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma

Fonte: Quadro criado pelos autores

O perfil das participantes do *workshop*, conforme o questionário de *feedback*, foi diversificado em termos de idade e experiência acadêmica/profissional. A Participante 1 estava na faixa etária de 17 a 20 anos e cursava o 1º período de Letras Inglês. A Participante 2 tinha entre 26 e 30 anos e estava no 8º período do mesmo curso. A Participante 3 possuía mais de 31 anos e atuava como professora. Essa variedade de vivências e níveis de formação pode enriquecer as perspectivas sobre a atividade proposta.

A respeito da compreensão do objetivo de utilizar tirinhas no contexto da sala de aula de inglês (Pergunta 4), houve um consenso entre as participantes, com todas as três

indicando "Concordo totalmente" (nível 5). Esse resultado sugere que as participantes perceberam claramente o valor pedagógico da utilização das tirinhas como ferramenta de ensino e aprendizado na aula de inglês, o que pode ter contribuído para o seu engajamento nas atividades propostas durante o *workshop*. Essa compreensão pode ser facilitada pela natureza multimodal das tirinhas, um aspecto central da pedagogia dos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015), que explora como diferentes modos, como o visual e o verbal, constroem significado de forma integrada, conforme também abordado por Kress e van Leeuwen (2001). A clareza na apresentação do propósito do uso desse gênero textual multimodal pode ter otimizado a experiência de aprendizado das participantes.

Em relação à frequência do uso de tirinhas no ensino de inglês (Pergunta 5), houve uma concordância unânime sobre a sua importância e potencial para serem trabalhadas com maior frequência. A Participante 1 destacou o potencial das tirinhas para atrair a atenção dos alunos e auxiliar numa melhor compreensão da mensagem e moral, o que se alinha com os princípios de materiais eficazes para o aprendizado de línguas mediado por computador (CALL), que devem ser engajadores e facilitar a compreensão (CHAPELLE, 2003). A Participante 3, ao mencionar a eficácia da metodologia ("mostrar e depois explicar o uso do *Would* e pedir para usar foi ótimo"), também ecoa os princípios de um bom design de CALL, que integra a tecnologia com objetivos pedagógicos claros e promove a aplicação prática do aprendizado. Além disso, a defesa pelo uso mais frequente de gêneros multimodais como as tirinhas reflete a crescente importância do letramento multimídia no desenvolvimento de habilidades de leitura e interpretação no século XXI (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). Essas respostas reforçam a percepção das participantes sobre o valor pedagógico das tirinhas no ensino de inglês.

Em relação à importância de abordar temas sociais relevantes além do ensino da gramática (Pergunta 6), as participantes demonstraram um alto nível de concordância. Duas das participantes indicaram "Concordo totalmente" (nível 5), enquanto a terceira assinalou "Concordo parcialmente" (nível 4). Esse resultado sugere que as participantes reconhecem o valor de integrar o ensino da língua inglesa com discussões sobre questões sociais relevantes para o desenvolvimento da sociedade. Essa perspectiva se alinha com os princípios da linguística aplicada crítica, defendida por Moita Lopes (2006), que enfatiza a importância de um ensino de línguas conectado com a realidade social e cultural dos aprendizes, promovendo o engajamento e a reflexão crítica. A concordância quase

unânime reforça a ideia de que o material didático e as atividades em sala de aula podem ir além do foco puramente linguístico, promovendo a reflexão crítica e a conexão do aprendizado com o mundo real e as vivências das alunas, como observado na discussão dos temas sociais durante a análise das tirinhas na seção 8.1.2 do *workshop*.

No que concerne ao conhecimento prévio do espaço do Canva (2023a) específico para a criação de *comic strips* (Pergunta 7), houve uma resposta unânime entre as participantes: nenhuma delas conhecia essa funcionalidade da plataforma antes do *workshop*. Esse resultado indica a importância de iniciativas como *workshops* para introduzir e familiarizar os aprendizes com novas ferramentas tecnológicas relevantes para o aprendizado de línguas, um aspecto discutido no campo do CALL (CHAPELLE, 2003). A introdução a essa funcionalidade do Canva (2023a) também contribui para o desenvolvimento do letramento multimídia das participantes, ao apresentar uma nova forma de criar e interagir com conteúdo multimodal digital (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). A exploração dessa ferramenta durante a oficina representou, portanto, uma oportunidade de aprendizado e exploração de um novo recurso digital para fins pedagógicos e criativos.

Quanto à facilidade de uso do Canva (2023a) para a criação de quadrinhos (Pergunta 8), as três participantes responderam afirmativamente. Esse consenso sugere que a interface do Canva (2023a), especificamente para a criação de *comic strips*, foi considerada intuitiva e acessível pelas participantes, um fator crucial para a adoção bem-sucedida de ferramentas de CALL, conforme apontado por Chapelle (2003). A facilidade de uso da ferramenta também contribui para baixar a barreira de entrada na criação de conteúdo multimodal, encorajando os aprendizes a se engajarem na produção digital e a desenvolverem seu letramento multimídia (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). A percepção de facilidade é um fator importante para a adoção de novas ferramentas digitais em contextos educacionais, pois pode reduzir a barreira inicial de aprendizado e encorajar a exploração criativa.

Ao justificarem a facilidade de uso do Canva (2023a) para a criação de quadrinhos (Pergunta 9), as participantes apontaram diferentes aspectos da ferramenta. As Participantes 1 e 2 destacaram a disponibilidade de "vários *templates* prontos e editáveis" e a oferta de "vários *templates* e designs para usar", respectivamente, enfatizando como esses recursos tornam a ferramenta acessível mesmo para iniciantes (*beginner friendly*).

Essa característica de oferecer suporte inicial e recursos prontos contribui para a usabilidade da ferramenta em contextos de CALL, facilitando o engajamento dos aprendizes (CHAPELLE, 2003). Além disso, a disponibilidade de *templates* e designs diversificados oferece um ponto de partida para a criação de textos multimodais, auxiliando no desenvolvimento do letramento multimídia, especialmente para aqueles que estão começando a explorar a produção digital (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). A Participante 3, por sua vez, apresentou uma perspectiva um pouco mais matizada, reconhecendo uma possível complexidade inicial, mas ressaltando que a ferramenta se torna mais fácil com o uso e permite a exploração da criatividade. Essas justificativas sugerem que a variedade de recursos visuais e a estrutura intuitiva do Canva (2023c), incluindo os *templates* como um suporte inicial para a criação multimodal, contribuíram para uma experiência positiva na criação de *comic strips*.

No que tange à percepção sobre o alcance dos objetivos propostos para o *workshop* (Pergunta 10), houve um consenso entre as participantes, com todas indicando "Concordo totalmente" (nível 5). Esse resultado sugere que o design e a implementação do *workshop* foram eficazes em atender às expectativas e aos propósitos definidos inicialmente. Esse alinhamento entre os objetivos instrucionais e a percepção dos participantes sobre o seu alcance é um indicativo de um planejamento bem-sucedido, um princípio importante no design de atividades de CALL (CHAPELLE, 2003). A concordância unânime também sugere que o *workshop* teve êxito em promover o desenvolvimento de habilidades de letramento multimídia, como a capacidade de criar e interagir com narrativas visuais e verbais digitais (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). Esse *feedback* positivo reforça a validade da abordagem metodológica utilizada e o potencial da combinação entre o gênero tirinha e a ferramenta Canva (2023c) para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em inglês, conforme os objetivos delineados.

A avaliação geral do *workshop* (Pergunta 11) foi unânime e extremamente positiva, com todas as participantes classificando-o como "Ótimo (5)". Essa avaliação demonstra um alto nível de satisfação com a experiência como um todo, abrangendo desde a apresentação do conteúdo e a exploração da ferramenta Canva (2023a) até as atividades práticas de criação e discussão. Essa avaliação positiva pode refletir não apenas a eficácia metodológica da abordagem CALL (CHAPELLE, 2003) e o valor da atividade para o desenvolvimento do letramento multimídia (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM,

2016), mas também o engajamento das participantes em um nível social e pessoal. Uma experiência de aprendizado bem-sucedida, na perspectiva da Linguística Aplicada Crítica de Moita Lopes (2006), considera o contexto sociocultural dos aprendizes e promove atividades que são relevantes para suas vidas e identidades. A oportunidade de criar narrativas visuais e verbais através das tirinhas pode ter oferecido um espaço para a expressão pessoal e a conexão com temas que ressoam com suas experiências, contribuindo para essa avaliação tão positiva. A qualidade da interação social e do suporte pedagógico oferecido (VYGOTSKY, 1978) durante o *workshop* também pode ter contribuído para essa avaliação tão otimista.

Por fim, ao serem questionadas sobre sugestões, ideias ou opiniões para melhorar o *workshop* ou futuras aulas (Pergunta 12), nenhuma das participantes ofereceu comentários, indicando um possível alto nível de satisfação com a estrutura e o conteúdo do *workshop*. Essa ausência de sugestões pode ser interpretada como um *feedback* positivo implícito sobre a experiência oferecida, sugerindo que o *workshop* pode ter incorporado elementos eficazes de design de CALL (CHAPELLE, 2003) e atendido às necessidades das participantes no que diz respeito à exploração e criação de conteúdo para o letramento multimídia (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016). A falta de comentários negativos também pode indicar que a abordagem do *workshop* ressoou com as participantes em um nível pessoal e social (MOITA LOPES, 2006), embora isso seja uma inferência mais indireta dada a natureza da pergunta.

Considerações Finais

O objetivo deste projeto foi analisar, através de uma oficina, como a criação de tirinhas com o Canva (2023a) pode ser usada no ensino de inglês para desenvolver as habilidades de escrita e leitura, fundamentado em autores como Kress (2010), Moita Lopes (2006), Chapelle (2003), Cope e Kalantzis (2015) e Dudeney, Hockly e Pegrum (2016). Os resultados confirmaram o potencial dessa abordagem, demonstrando a relevância dos conceitos de multiletramentos, letramento multimídia e o uso de ferramentas tecnológicas no ensino de línguas.

A pesquisa demonstrou a centralidade da multimodalidade, conforme discutida por Kress (2010), na criação e interpretação de tirinhas. A combinação de elementos visuais e verbais, essenciais para a construção de significado e o engajamento dos alunos

no aprendizado de inglês, foi amplamente observada. O Canva (2023c), ao facilitar a criação de textos multimodais, permitiu que os alunos explorassem o potencial de diferentes modos semióticos, tornando a "gramática do design" (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) mais acessível e promovendo uma abordagem pedagógica alinhada com as práticas comunicativas contemporâneas.

A pedagogia dos multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015) foi crucial na concepção e execução deste projeto, tornando o uso do Canva (2023a) significativo para o aprendizado de inglês. Isso se deu considerando a crescente relevância do letramento multimídia (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016) na comunicação contemporânea, onde textos intrinsecamente multimodais, combinando elementos visuais e verbais (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001), como as tirinhas, são onipresentes. A facilidade de uso do Canva (2023a), evidenciada nas respostas ao questionário e atribuída à disponibilidade de *templates* e design intuitivo, contribui para essa acessibilidade ao letramento multimídia.

Como destacado e corroborado pela alta compreensão de seu intuito pedagógico pelas participantes, as tirinhas, enquanto gênero multimodal, mostraram-se eficazes para o desenvolvimento da escrita e da compreensão leitora. A combinação dos elementos visuais e verbais nas tirinhas facilita a construção de significado e pode otimizar o processamento cognitivo, engajando as aprendizes no aprendizado da língua inglesa. A aplicação prática do verbo modal *would* nas tirinhas criadas demonstrou o desenvolvimento da habilidade de escrita em um contexto significativo. O processo de desenvolvimento da escrita e da leitura foi observado, com as participantes aplicando o aprendizado gramatical e temático com relativa facilidade. A escolha da participante 2 de focar no texto imagético levanta uma questão relevante sobre a interpretação de HQs sem diálogo, um ponto promissor para futuras pesquisas, especialmente considerando a centralidade da multimodalidade na comunicação (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001).

Além disso, o Canva (2023b) demonstrou ser um recurso tecnológico de fácil compreensão, com alta usabilidade, o que é um fator positivo para sua adoção em salas de aula, especialmente no ensino básico. Essa acessibilidade se alinha aos princípios de design eficaz para o aprendizado de línguas mediado por computador (CHAPELLE, 2003) e facilita a exploração do letramento multimídia.

Pode-se concluir que o uso do aplicativo Canva (2023a) para a criação de *comic strips* é um recurso tecnológico valioso para engajar estudantes com a língua inglesa, aproveitando a imersão no mundo digital e a natureza multimodal da comunicação. A compreensão do intuito pedagógico das tirinhas, o reconhecimento do seu potencial e a facilidade de uso do Canva (2023a) reforçam essa conclusão. A abordagem de temas sociais relevantes através das tirinhas também demonstra o potencial de ir além do ensino puramente gramatical, promovendo a reflexão crítica. No entanto, é crucial enfatizar que estes resultados foram obtidos com um grupo pequeno. Para o ensino regular básico, seria necessária a aplicação e adaptação do *workshop* em formato de aula. Essa adaptação, bem como a investigação sobre a interpretação de narrativas visuais sem diálogo, representa direções promissoras para futuras pesquisas.

Referências

BRANDON JR., B. Luther - Brumsic Brandon Jr. - 1972. *Comicartfans*, 2008. Disponível em: <<https://www.comicartfans.com/GalleryPiece.asp?Piece=417521&GSub=45026>>. Acesso em 28 abr. 2025.

CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS & ASSESSMENT. Cambridge Dictionary. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>>. Acesso em: 24 abr. 2025.

CANVA. *Create Your Own Amazing Comic Strips Online with Canva*. 2023. Disponível em: <<https://www.canva.com/create/comic-strips/>>. Acesso em: 13 abr. 2023a.

CANVA. *Inspirando professores e motivando alunos*. 2023. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/educacao/>. Acesso em: 13 abr. 2023b.

CANVA. *O poder do design ao alcance de todos*. 2023. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/about/>. Acesso em: 13 abr. 2023c.

CHAPELLE, C. A. The changing world of English language teaching. In: CHAPELLE, C. A. *English Language Learning and Technology: Lectures on applied linguistics in the age of information and communication technology*. Amsterdã: John Benjamins, 2003.

COLLINS. *Collins English Dictionary*. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/>>. Acesso em: 24 abr. 2025.

COPE, B.; KALANTZIS, M. The Things You Do to Know: An Introduction to the Pedagogy of Multiliteracies. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (ed.). *A Pedagogy Of Multiliteracies: Learning by Design*. Londres: Palgrave Macmillan, 2015.

CRUZ, J. F. N. Em busca da resignificação do ensino de língua inglesa para os anos iniciais do ensino fundamental: relato de experiência na rede municipal de educação de Niterói. *RevistAleph*. Ano XV, Número Especial 2019, p. 76-98, maio 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.22409/revistaleph.v0i0.39328>>. Acesso em: 20 maio 2025.

DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. Letramento Multimídia. In: DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. *Letramentos digitais*. MARCIONILO, M. (Trad.). São Paulo: Parábola Editorial, 2016, p. 27-30.

HADI, M.S.; IZZAH, L.; PAULIA, Q. (2021). Teaching writing through Canva application to enhance students' writing performance. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*. Vol. 9, N. 2, p. 228-235, abr. 2021.

KRESS, G. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. Londres: Routledge, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold, 2001.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2ª. Ed. Londres: Routledge, 2006.

KUNZLE, David M. "comic strip". Encyclopedia Britannica, 10 Apr. 2023. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/comic-strip>>. Acesso em: 13 April 2023.

MARTINS, C. B. M. J.; MOREIRA, H. O campo CALL (Computer Assisted Language Learning): definições, escopo e abrangência. *Calidoscópio*, [S.L.], Vol. 10, N. 3, p. 247-255, set.-dez. 2012. Disponível em: <<https://revistas.unisinis.br/index.php/calidoscopio/article/view/3254>>. Acesso em: 20 maio 2025.

MOITA LOPES, L. P. Da aplicação de Linguística à Linguística Aplicada Indisciplinar. In: MOITA LOPES, L. P. *Linguística Aplicada*. São Paulo: Parábola Editorial, 2006, p. 11-23.

VYGOTSKY, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

YUNDAYANI, A.; SUSILAWATI, S.; & CHAIRUNNISA, C. Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *English Review: Journal of English Education*, Vol. 7, N. 2, p. 169-176, jun. 2019. Disponível em: <<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/1800>>. Acesso em: 20 maio 2025.