

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

NARRATIVAS EM QUADRINHOS COM O *CANVA*: EXPLORANDO RECURSOS MULTIMÍDIA PARA INCENTIVAR A LEITURA E A ESCRITA

DOI: 10.5281/zenodo.17420258

Débora Suely Magalhães dos Santos

Graduação em Letras Vernáculas pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Especialização em Estudos Literários pela UEFS. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: deborasantos22762@student.mustedu.com

Bárbara Ferraz Laranjeira Santos

Graduação em Ciências Econômicas pela Universidade Federal da Bahia e Licenciatura em Formação Pedagógica em Matemática pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. Especialização em Gestão Pública pela Faculdade do Noroeste de Minas. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: barbaralaranjeira@yahoo.com.br

Edilma de Souza Santos

Graduação em Filosofia pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Especialização em Administração e Desenvolvimento de Recursos Humanos (UFBA). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: edilmasouza8@hotmail.com

Lucimeire Pereira Coelho

Graduação em Pedagogia pela Faculdade Social da Bahia. Especialização em Coordenação Pedagógica pela Universidade Federal da Bahia. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: meirepcoelho@yahoo.com.br

RESUMO: O presente trabalho analisou a formulação de histórias em quadrinhos (HQs), através da plataforma *Canva*, como mecanismo para incentivar a leitura e a escrita de discentes. O objetivo deste estudo foi analisar de que forma o uso de recursos multimídia pode contribuir para promover a participação ativa dos discentes, estimular a criatividade e favorecer o desenvolvimento de competências e habilidades narrativas. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, fundamentando-se em artigos científicos, livros e fontes acadêmicas sobre o tema. Apresentando as características mais relevantes das HQs como gênero textual, enfatizando a combinação entre linguagem escrita e visual como um elemento central na proposta e ressaltando seu potencial de envolver os discentes por meio de experiências narrativas mais dinâmicas, criativas e significativas. Também foram mostradas algumas funcionalidades do *Canva*, que oferece uma experiência intuitiva, permitindo personalização de personagens, cenários e caixas de fala, facilitando a formulação das HQs. Foram identificados benefícios, como o incentivo à leitura, à escrita e ao pensamento crítico, bem como desafios, incluindo desigualdade de acesso às tecnologias, necessidade de formação docente e otimização do tempo escolar. A construção de narrativas em quadrinhos digitais revela-se uma prática pedagógica dinâmica, significativa e motivadora, capaz de integrar linguagem, criatividade e tecnologia de forma articulada no espaço educativo.

Palavras-chave: Narrativas em Quadrinhos. *Canva*. Recursos Multimídia. Leitura. Escrita.

ABSTRACT: This paper analyzed the creation of comic books (comics) using the Canva platform as a mechanism to encourage students' reading and writing. The objective of this study was to analyze how the use of multimedia resources can contribute to promoting active student participation, stimulating creativity, and fostering the development of narrative skills and abilities. The methodology adopted was bibliographic research, with a qualitative approach, based on scientific articles, books, and academic sources on the topic. The most relevant characteristics of comics as a textual genre were presented, emphasizing the combination of written and visual language as a central element in the proposal and highlighting their potential to engage students through more dynamic, creative, and meaningful narrative experiences. Some features of Canva were also demonstrated, offering an intuitive experience, allowing customization of characters, settings, and speech boxes, facilitating the

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

creation of comics. Benefits were identified, such as encouraging reading, writing, and critical thinking, as well as challenges, including unequal access to technology, the need for teacher training, and the optimization of school time. The construction of narratives in digital comics proves to be a dynamic, meaningful, and motivating pedagogical practice, capable of integrating language, creativity, and technology in an articulated way in the educational space.

Keywords: Comic Book Stories. Canva. Multimedia Resources. Reading. Writing.

1 Introdução

A leitura e escrita ocupam um papel central na trajetória educacional dos discentes, especialmente pela contribuição em práticas fundamentais para a potencialização da análise crítica e da expressão criativa. Apesar disso, ainda é comum observar a dificuldade de envolvimento dos alunos diante de propostas tradicionais de escrita, que frequentemente não se conectam com seus interesses e com a cultura virtual na qual estão imersos. As histórias em quadrinhos (HQs) ou tirinhas destacam-se por combinarem elementos verbais e visuais além de proporcionarem uma vivência de leitura dinâmica e atrativa. Com a modernização das ferramentas tecnológicas, o uso de recursos multimídia apresenta-se como estratégia pedagógica significativa, desse modo, a elaboração de HQs, com o *Canva*, permite que os discentes assumam um desempenho mais participativo e independente na criação de suas narrativas.

Este artigo tratou sobre o tema Recursos Multimídias para Educação, com a intenção de verificar o potencial da composição de narrativas em quadrinhos, utilizando o *Canva*, como mecanismo de estímulo da leitura e da escrita de jovens em idade escolar, apontando as características basilares do recurso multimídia e do gênero textual. O presente trabalho tem como metodologia a pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, que toma como base teórica artigos científicos, portais eletrônicos, livros e fontes acadêmicas apoiadas em contribuições de autores que tratam sobre a temática.

O artigo foi estruturado em quatro partes: a) na primeira parte apresenta-se os aspectos mais relevantes das narrativas em quadrinhos, b) na segunda parte exibe-se os aspectos principais do *Canva* e a elaboração de HQs digitais, c) em seguida examina-se os benefícios e obstáculos centrais da intervenção pedagógica através da produção de HQs com o *Canva*, d) e por fim, apresenta-se as considerações finais do trabalho.

2 A Abordagem Criativa das HQs para incentivo da Leitura e Escrita

O ato de ler e escrever são competências essenciais no percurso formativo dos discentes, visto que contribuem tanto para a compreensão simbólica de mundo quanto para a expressão

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

de ideias. Nesse contexto, a concepção de narrativas em quadrinhos, mediada por recursos digitais, configura-se como uma tática pedagógica significativa, ao integrar ludicidade, criatividade e inovação tecnológica de forma articulada e envolvente.

Barbosa afirma que:

a ampliação de familiaridade com a leitura de histórias em quadrinhos, propiciada por sua aplicação em sala de aula, possibilita que muitos estudantes se abram para os benefícios da leitura, encontrando menor dificuldade para concentrar-se nas leituras com finalidade de estudo (Barbosa, 2010, p. 23).

As HQs constituem um gênero textual marcado pela combinação entre discurso verbal e visual, que favorece a compreensão e a comunicação. Suas narrativas em sequência, aliadas ao emprego de balões, expressões gráficas e recursos imagéticos, aproximam-se do universo juvenil, apresentando o humor como traço marcante costumam envolver o leitor, possibilitando um olhar crítico de situações diversas.

No espaço educativo, a exploração das tirinhas em quadrinhos ultrapassa a esfera do entretenimento, tornando-se uma ferramenta pedagógica que fomenta o exercício da escrita. Para o discente criar uma HQ, é necessário que planeje enredos, pense no vocabulário, estruture os diálogos, ou seja, é preciso organizar a narrativa de forma coesa, desenvolvendo, assim, habilidades de letramento.

A exploração de HQs mostra-se como uma tática didática inventiva, capaz de aproximar o discente do exercício da leitura e da escrita de maneira propositiva e motivadora. Ao combinar múltiplas linguagens e até recursos tecnológicos, promove a constituição de sujeitos reflexivos, autônomos e aptos para expressarem suas ideias em múltiplos formatos.

3 Narrativas em Quadrinhos Digitais no *Canva*

O emprego de ferramentas tecnológicas amplia o caminho de elaboração das HQs, oferecendo possibilidades de edição, inserção de imagens, personalização de personagens e constituição de cenários. Com isso, os estudantes vivenciam um percurso de autoria, utilizando recursos multimodais que enriquecem a expressão escrita e a tornam mais significativa.

Para Schuhmacher

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

A revolução tecnológica traz fortes demandas para a Educação, julga-se que as TIC enriquecem o processo de ensino-aprendizagem quando propiciam a criação de condições para a construção e apropriação de conhecimentos, habilidades e atitudes (Schuhmacher, 2016, p.01).

O *Canva* é uma plataforma online de design gráfico que permite a criação de materiais visuais, através de uma interface intuitiva e recursos acessíveis. Entre suas ferramentas, destacam-se os modelos prontos, que podem ser gratuitos ou não, uma vasta biblioteca de imagens, personagens, caixas de fala e fontes variadas, elementos fundamentais para a constituição das tirinhas. Ao permitir a estruturação de cenas através do simples arrastar e soltar de elementos, a ferramenta elimina barreiras técnicas, possibilitando que usuários sem formação em design consigam elaborar narrativas visuais com qualidade estética.

O emprego do *Canva* para elaboração de HQs digitais tem ganhado destaque no ambiente educacional. Professores de diversas disciplinas adotam as histórias em quadros como mecanismo de promoção de letramento, estímulo da criatividade e facilitadora da compreensão de conteúdos. Luyten (1984, p.8) destaca que as narrativas em quadrinhos, quando utilizadas de forma adequada, estimulam tanto a criatividade quanto a imaginação. Elas podem complementar a prática da leitura e representam uma linguagem ágil e atual, alinhada ao ritmo acelerado e passageiro contemporâneo, por isso, oferecem um espaço contínuo para a inovação e a renovação das formas de expressão.

Os discentes são convidados a se tornarem autores, usando os recursos visuais da plataforma para expressar ideias, refletir sobre temas sociais, desenvolver competências linguísticas e narrativas. De acordo com Nogueira (2007, p.175), as HQs contribuem para integrar diferentes áreas do conhecimento, estimulam o hábito da leitura, o interesse pelo teatro e pela música, e desempenham um papel relevante no processo de alfabetização. Por meio delas, os discentes percebem que aprender pode ser prazeroso, o que os torna mais abertos aos diversos conteúdos escolares. O formato dinâmico e visual das HQs favorece a aprendizagem de forma significativa.

Uma das maiores contribuições do *Canva* é a sua proposta de acesso amplo do design. A plataforma funciona diretamente no navegador ou aplicativo e pode ser acessada gratuitamente, o que elimina a necessidade de softwares complexos ou caros. Isso expande substancialmente o número de pessoas que podem produzir conteúdo visual de maneira independente. Para Gadotti (2000, p.249) “as novas tecnologias recriam novos espaços do

conhecimento, abrindo novas oportunidades para os educadores”.

Além disso, a linguagem visual das HQs favorece a inclusão de públicos diversos, permitindo a comunicação de ideias através de imagens, cores e símbolos. O recurso é uma ferramenta de expressão acessível e empoderadora, facilitando a atividade criativa, valorizando tanto a autoria individual quanto a coletiva, o que torna a produção gráfica mais interativa e inclusiva.

4 HQs Digitais e o *Canva*: Desafios e Benefícios

O fazer pedagógico contemporâneo exige dinâmicas que envolvam os discentes, segundo Ordoñez, Camargo e Higashi (2023, p. 11), “na era da informação, o conhecimento isolado não é mais suficiente; é preciso aprender a aplicá-lo, dando a ele sentido e significado”. Desse modo, a constituição de tirinhas digitais surge como uma alternativa inventiva, que busca envolver os discentes na trajetória formativa.

Ao empregar ferramentas como o *Canva*, docentes e discentes encontram recursos que favorecem a integração entre conhecimento e tecnologia. Para Kenski (2021, p.88), “a possibilidade de interação entre professores, alunos, objetos e informações que estejam envolvidos no processo de ensino redefine toda a dinâmica da aula e possibilita novos vínculos entre os participantes”.

As HQs representam uma linguagem que possibilitam múltiplas formas de comunicação. Permitindo trabalhar leitura, escrita e interpretação de maneira articulada. Além disso, estimulam o aprimoramento da imaginação, do pensamento reflexivo e da capacidade de organização de ideias. O *Canva*, por sua interface intuitiva e recursos variados, potencializa essa experiência ao oferecer ferramentas que tornam a atividade de criação acessível e atrativa para os estudantes.

Ao estimular a participação dos discentes de forma ativa, a prática torna a aquisição de conhecimento mais motivadora e significativa. Além de promover a expansão de competências linguísticas e narrativas, estimulando o exercício colaborativo e incentivando a experiência comunicativa, pois integra diversas formas de linguagem.

Mas apesar de seus benefícios, essa proposta também apresenta desafios que precisam ser considerados. A desigualdade no acesso a dispositivos e à internet, é um deles, já que pode limitar a participação de parte dos estudantes, exigindo estratégias alternativas ou adaptações no planejamento. A formação docente é outro fator relevante, pois eles precisam estar preparados para orientar o uso pedagógico da ferramenta e das HQs de maneira eficaz. Outro

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

fator, é o foco dos discentes, que pode se voltar apenas para os elementos visuais e virtuais, podendo comprometer as possibilidades planejadas para o conteúdo pedagógico. O tempo escolar disponível, deve ser considerado também, pois pode ser insuficiente para realização de todas as etapas, necessitando de tempo extraclasse para a conclusão da atividade. Identificar os desafios é primordial para que a organização da ação didática aconteça de forma equilibrada, permitindo desse modo, a ampliação dos benefícios da proposta.

5 Considerações Finais

A elaboração de HQs digitais através do *Canva* constitui uma ação pedagógica dinâmica, que alia linguagem, criatividade e tecnologia, colaborando para o incentivo do ato de ler e escrever no espaço de aprendizagem. Ao unir elementos verbais e visuais, as tirinhas favorecem a compreensão e a inventividade, aproximando os discentes dos processos de aprendizagem de forma ativa.

O *Canva* potencializa essa prática ao disponibilizar recursos acessíveis e intuitivos, ampliando as opções de expressão e tornando o fluxo de produção mais atrativo. Além dos pontos positivos apresentados, foram percebidas também algumas barreiras a serem superadas, como o acesso desigual às tecnologias, a necessidade de formação docente e a gestão adequada do tempo escolar.

Assim, embora demande planejamento cuidadoso, a utilização de HQs digitais no *Canva* representa uma alternativa valiosa para fortalecer o desenvolvimento de competências e habilidades para leitura e produção textual, contribuindo para uma vivência pedagógica mais conectada à realidade dos discentes.

Referências Bibliográficas

- BARBOSA, A. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2010.
- GADOTTI, M. *Perspectivas atuais da educação*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2021.
- LUYTEN, S. M. B. HQ como prática pedagógica. In: LUYTEN, S. M. B. *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Paulinas, 1984a.
- NOGUEIRA, N. A. S. Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCARE – SABERES DOCENTES, 7., 2007, Curitiba.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Anais... Curitiba: Champagnat, 2007. p. 174–186.

ORDOÑEZ, A. M.; CAMARGO, F.; HIGASHI, P. *Planejamento e gestão da aprendizagem por competências: além do conteúdo na educação superior*. Porto Alegre: Penso, 2023.

SCHUHMMACHER, V. R. N. et al. A percepção do professor sobre suas competências em tecnologias da informação e comunicação. *RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 14, n. 1, 2016.