



Multiletramentos na plataforma Canva: abordando a multimodalidade

Tâmara Ramalho da Silva ¹
Tristan Nathanael Veras Pedrosa ²

Resumo

Canva é uma plataforma de *design* gráfico, disponível online e em dispositivos móveis, que permite aos usuários criarem uma diversidade de conteúdos visuais, como apresentações, banners, gráficos e anúncios. Levando isso em consideração, este trabalho objetiva apresentar essa plataforma como ferramenta pedagógica para trabalhar os multiletramentos (Rojo; Moura, 2012, 2019; Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020) na educação básica. Não pretendemos esgotar todas as possibilidades, mas apresentar como as funcionalidades básicas do Canva podem ser utilizadas para abordar a multimodalidade, relacionada aos multiletramentos, nas aulas de língua portuguesa. Por meio da discussão realizada, observamos que a plataforma é bastante intuitiva, favorecendo o manuseio pelo público que não é especialista em *design*. Além disso, a plataforma permite o trabalho coletivo e incentiva o protagonismo do aluno nas atividades envolvendo a ferramenta e os diversos gêneros do cotidiano.

Palavras-chave:

Multiletramentos; Canva; Multimodalidade.

Sobre os autores:

¹ Mestranda em Letras (Linguística) pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí (PPGEL-UFPI) e professora de Língua Portuguesa –

E-mail: tamararamalho@ufpi.edu.br/ Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0684-379X>.

² Mestrando em Letras (Linguística) pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí (PPGEL-UFPI) e professor de Língua Portuguesa –

E-mail: tristanveras@ufpi.edu.br/ Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1815-0053>.

1. INTRODUÇÃO

O estudo acerca dos multiletramentos teve seu marco inicial em 1996, com o manifesto produzido pelas integrantes do Grupo de Nova Londres (GNL). Desde então, diversas pesquisas, sobretudo da área de Linguística Aplicada, têm apresentado propostas para a aplicar a pedagogia dos multiletramentos no ensino de línguas. Dentre outras coisas, essas pesquisas buscam trazer para a escola questões relacionadas: ao uso das novas tecnologias da informação e comunicação; à formação de indivíduos críticos na cultura digital; à multiculturalidade em nossa sociedade marcada por uma crescente desterritorialização e hibridização de aspectos culturais.

Além disso, no contexto brasileiro, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo da educação básica, reconhece a importância de abordar os multiletramentos no ensino de língua portuguesa, tendo em vista a natureza multissemiótica dos textos na atualidade.

Levando isso em consideração, neste trabalho, apresentaremos a plataforma de *design* Canva como ferramenta para abordar a multimodalidade, relacionada aos multiletramentos, nas aulas de língua portuguesa. A fim de alcançar o objetivo deste trabalho, primeiramente, discutiremos sobre a perspectiva teórica dos multiletramentos e sobre os seus principais conceitos. Em seguida, apresentaremos a plataforma Canva e os seus recursos mais interessantes. Feito isso, discutiremos algumas possibilidades de abordar o Canva nas aulas de língua portuguesa. Por fim, teceremos algumas considerações acerca do que foi abordado.

2. CONTEXTUALIZANDO OS MULTILETRAMENTOS

A pedagogia dos multiletramentos surgiu em 1996 com um manifesto produzido por um grupo de pesquisadores nos Estados Unidos: o Grupo de Nova Londres (GNL). No manifesto, o GNL defendia que a escola deveria se encarregar dos novos letramentos que vão surgindo na sociedade, em vista das novas tecnologias da informação e comunicação (TICS). Nesse sentido, Rojo e Moura afirmam:

Os pesquisadores de GNL ressaltavam que os textos, em parte devido ao impacto das novas mídias digitais, estavam mudando e já não mais eram essencialmente escritos, mas se compunham de uma pluralidade de linguagens, que eles denominaram multimodalidade (Rojo; Moura, 2019, p. 25-26).

Além disso, o grupo considerava imprescindível que as escolas abordassem a diversidade cultural presentes na sala de aula em um

mundo intolerante onde vivemos. Tal posicionamento está atrelado ao fato de os integrantes do GNL serem, em sua maioria, provenientes de países marcados pela violência urbana e a intolerância entre grupos. Logo, se a escola ignorasse essa realidade, prejudicaria o futuro dos jovens, contribuindo para a perpetuação desses problemas (Rojo, 2012)

Com base nisso, observamos que o termo multiletramentos é bifronte e remete tanto à natureza multissemiótica dos textos quanto à multiculturalidade presente na sociedade (Rojo; Moura, 2019). Por ser bifronte, esse conceito implica numa expansão expressiva dos letramentos. Dessa forma, trabalhar com letramentos na escola vai além do desenvolvimento de habilidades e competências. O foco desse trabalho deve estar relacionado à formação de “alunos que sejam *designers* ativos de significado, com sensibilidade aberta às diferenças, à solução de problemas, à mudança e à inovação” (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020, p. 177).

Levando em conta o posicionamento desses autores (2020), evidenciamos outro conceito central na pedagogia dos multiletramentos: o conceito de *design(er)*, integrante na cultura digital marcada pela dispersão, colaboração e multiplicidade. De forma geral, o *design* está associado à produção de conteúdos vinculados à Web. Na perspectiva dos multiletramentos, esse conceito ganha uma dimensão ética, e ser um *designer* pressupõe uma postura crítica. Afinal, os *designs* se formam a partir das práticas sociais. Portanto, cabe à escola a formação desses sujeitos ativos. Diante dessa necessidade, o GNL estabelece quatro fundamentos para que a escola consiga alcançar os objetivos propostos pela pedagogia dos multiletramentos:

a Prática Situada, que se baseia na experiência de construção de significado em mundos da vida: o domínio público e os locais de trabalho; a Instrução Explícita, por meio da qual os alunos desenvolvem uma metalinguagem explícita do *design*; o Enquadramento Crítico, que interpreta o contexto social e a finalidade dos projetos de significado; e a Prática Transformada, por meio da qual os alunos, como criadores de significado, tornam-se *designers* de futuros sociais (Grupo Nova Londres, 2021, p. 108).

Trazendo a discussão para o nosso contexto, no Brasil, temos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que estabelece aquilo que deve ser aprendido e desenvolvido pelos alunos da educação básica. A BNCC apresenta, como um dos enfoques, a utilização das tecnologias digitais da informação e comunicação de forma crítica, reflexiva e ética (Brasil, 2018).

No que diz respeito ao ensino de língua portuguesa, o documento

ressalta a importância de se apropriar dos multiletramentos, chamando a atenção para as práticas de linguagem contemporâneas, marcadas por gêneros multissemióticos e multimidiáticos, bem como as diversas maneiras de produzir, configurar e replicar conteúdo. Isso pressupõe o uso das novas ferramentas da Web de edição e produção de fotos, áudios e vídeos. Afinal, a Web é uma espaço democrático alimentado e acessado constantemente (Brasil, 2018).

O papel da escola, nesse contexto, é abordar de forma crítica as novas práticas de linguagem e produções, não apenas no intuito de atender às demandas sociais relacionadas ao uso qualificado e ético das TICs, imprescindível em vários momentos do nosso cotidiano, mas também de discutir outras questões sociais relacionadas ao seu uso. Portanto, “é preciso saber reconhecer os discursos de ódio, refletir sobre os limites entre liberdade de expressão e ataque a direitos, aprender a debater ideias, considerando posições e argumentos contrários” (Brasil, 2018, p. 69).

Em vista disso, os multiletramentos, por considerarem a cultura digital e as novas práticas de linguagem, marcados pela colaboração, são mencionados de forma recorrente no documento como perspectiva teórica imprescindível para alcançar os objetivos propostos para o ensino de língua portuguesa. Vejamos o trecho abaixo retirado da BNCC:

Imbricada à questão dos multiletramentos, essa proposta considera, como uma de suas premissas, a diversidade cultural. Sem aderir a um raciocínio classificatório reducionista, que desconsidera as hibridizações, apropriações e mesclas, é importante contemplar o cânone, o marginal, o culto, o popular, a cultura de massa, a cultura das mídias, a cultura digital, as culturas infantis e juvenis, de forma a garantir uma ampliação de repertório e uma interação e trato com o diferente (Brasil, 2018, p. 70).

Tendo discutido de forma geral alguns conceitos relacionados aos multiletramentos e a presença dessa perspectiva teórica na Base Nacional Comum Curricular, discorreremos com mais afinco questões relacionadas à multiculturalidade e multimodalidade.

3. A QUESTÃO DA MULTICULTURALIDADE

A multiculturalidade é uma característica intrínseca ao mundo globalizado. Tal característica é consequência das novas TICs que possibilitaram um encurtamento das distâncias geográficas. Atualmente, somos capazes de nos comunicar com alguém do outro lado do mundo de maneira instantânea através das redes sociais. Essa

dinamicidade permite o contato entre diferentes culturas.

Entretanto, a multiculturalidade não está restrita às novas TICs. Conforme Rojo e Moura (2012), ela é uma realidade facilmente observável nas salas de aula, por exemplo, ambiente marcado pela intolerância na convivência com a diversidade cultural. É nesse sentido que as autoras ressaltam a importância de trazer os multiletramentos para sala de aula, como uma forma de discutir de maneira crítica acerca do preconceito em diversas esferas da sociedade. Afinal, “vivemos, já pelo menos desde o início do século XX (senão desde sempre), em sociedades de híbridos impuros, fronteiriços” (Rojo; Moura, 2012, p.13).

Levando isso em conta, observamos que, nos dias de hoje, a cultura sofre vários processos de desterritorialização e hibridação. Em outras palavras, se outrora havia uma dicotomia erudito/popular relacionada à cultura, por exemplo, hoje esses segmentos aparecem misturados, cada indivíduo escolhe fragmentos do erudito e do popular conforme sua preferência e cria uma espécie de coleção. Isso pode ser evidenciado, sobretudo, através das novas tecnologias. Podemos demonstrar isso com base no uso de um serviço de streaming musical bastante popular: o Spotify.

Através desse streaming o indivíduo tem à sua disposição milhares de músicas dos mais variados artistas para ouvir a qualquer instante. Não só isso, ele também pode criar playlists (coleções) com as suas músicas favoritas. Pode criar uma coleção em que apareça Mozart e os Racionais MC's juntos. Ou os Beatles e Pablo Vittar. E por que não? De acordo com o nosso gosto pessoal podemos associar elementos aparentemente distantes culturalmente.

Essa alquimia de elementos culturais pode gerar novas formas de comunicação, cabendo à pedagogia dos multiletramentos explorar isso em sala de aula num processo mais horizontal de ensino/aprendizagem, no qual o professor, além de ensinar um conteúdo, também aprende com os alunos novos gêneros do discurso marcados por hibridações. Em vista disso, Rojo e Moura (2012), apontam algumas características gerais acerca dos multiletramentos: possuem uma dinâmica interativa e colaborativa, são híbridos e transpassam as relações de poder na sociedade.

4. A QUESTÃO DA MULTICULTURALIDADE

Quanto à multiplicidade de linguagens em circulação, percebemos que estas não podem ser adequadamente compreendidas e gerar sentidos se não considerarmos a necessidade dos multiletramentos.

Afinal, na atualidade, os textos, para significar, exigem “capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas” (Rojo, 2012, p. 19).

As primeiras evidências que deram origem ao termo multimodalidade surgiram em 1920 (Van Leeuwen, 2011). Inicialmente, de acordo com Van Leeuwen (2011), o termo era utilizado pela psicologia da percepção e se referia à capacidade de interpretar os estímulos e efeitos causados pelos órgãos sensoriais. Assim, a percepção foi considerada multimodal, visto que propiciava uma integração, de forma simultânea, dessas informações captadas pelos diferentes órgãos sensoriais. O sentido do termo foi adotado e ampliado por linguistas e analistas do discurso, passando a significar a integração de diferentes linguagens, tais como a escrita, a imagem e o áudio em diferentes textos multimodais, como filmes, músicas, entre outros.

A multimodalidade entende que todos os modos são construídos pelos usos sociais, históricos e culturais para realizar propósitos sociais. Assim, a interação entre os modos é parte significativa para a construção de sentidos do texto. Estes, multimodais, exigem práticas de letramentos que ultrapassem a habilidade de decodificação ou de leitura e escrita do texto escrito. Uma pedagogia significativa deve considerar a “multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos” (Rojo, 2012, p. 13).

Além disso, multimodalidade que abrange os textos que circulam em diferentes situações comunicativas é um reflexo do contexto e, por consequência, traz uma diversidade cultural e social. Por isso, compreender a multimodalidade é mais do que somente entender como um conjunto de modos que interagem no ato comunicativo, é também o reconhecimento das distinções e dos caminhos no processo de significação. Logo, na leitura multimodal, o caminho não é linear e exige uma participação ativa do leitor, que agora contribui para a construção dos significados do texto.

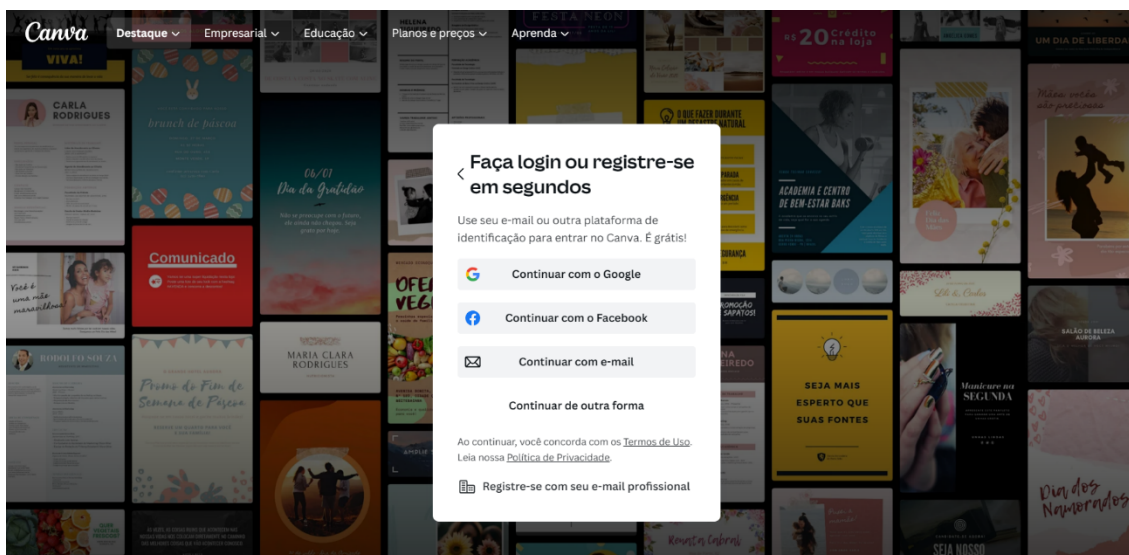
5. SOBRE O CANVA

O Canva é uma plataforma de *design* gráfico, disponível online e em dispositivos móveis, que permite aos usuários criarem uma diversidade de conteúdos visuais, como apresentações, banners, gráficos e anúncios. Na plataforma, podemos encontrar uma biblioteca de imagens, bem como fontes, ilustrações e modelos para a construção do seu projeto. Nesse sentido, há duas formas de criar dentro da plataforma: o usuário pode iniciar o projeto do zero ou utilizar um

modelo editável. O grande diferencial da plataforma é a facilidade de acesso e integração de conteúdo das redes sociais. Podemos dizer ainda que o Canva possui uma interface moderna e amigável, possibilitando que os usuários rapidamente comecem a produzir conteúdo.

Para utilizar a plataforma, é preciso criar uma conta gratuita através do Google, Facebook ou e-mail (ver figura 1).

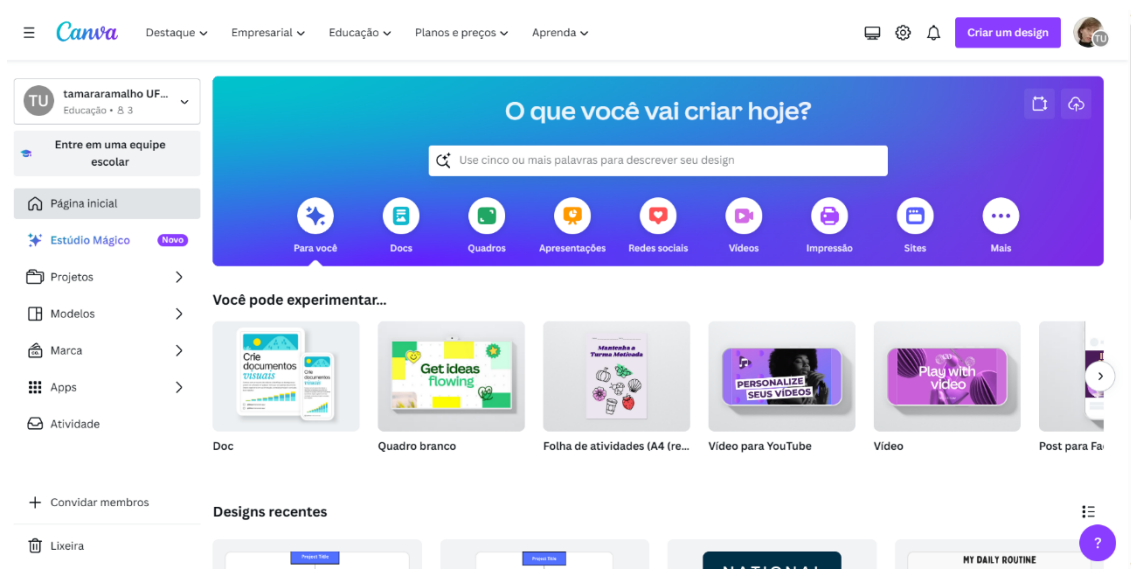
Figura 1 – Tela de login



Fonte: Canva (2023).

Após essa etapa inicial, somos direcionados para uma página principal, com opção de criar *design* e utilizar modelos pré-definidos, os quais estão divididos em categorias: mídias sociais, para você, marketing, negócios, eventos e educação.

Figura 2 – Tela inicial do Canva



Fonte: canva (2023).

Após essa etapa, somos encaminhados para a área de edição (ver figura 3). Neste espaço, o Canva exibe o campo de trabalho no centro e um menu lateral para acessar suas funcionalidades. Podemos destacar, como recursos, a possibilidade de importar arquivos, editar imagens, editar textos, inserir formas, áudios, vídeos e gráficos. Os projetos criados no Canva são salvos automaticamente conforme vamos fazendo as alterações.

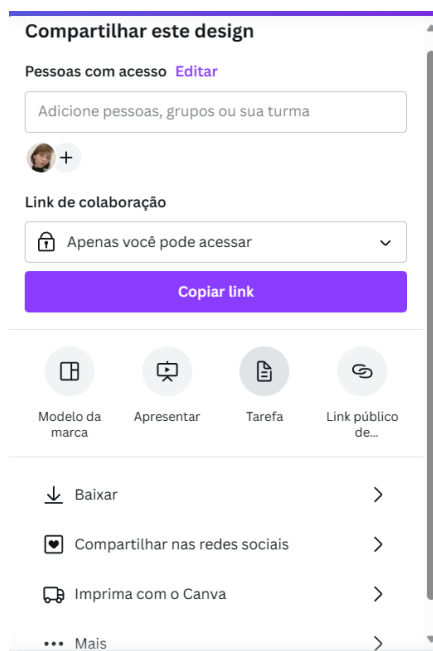
Figura 3 – Área de edição



Fonte: canva (2023).

Além dos *designs* para fins digitais, o Canva oferece modelos e recursos específicos para materiais destinados à impressão, como cartazes, panfletos, papéis timbrados, entre outros. Finalizado o projeto, podemos fazer o download do arquivo em diversos formatos, bem como compartilhá-lo como tarefa numa turma virtual do Canva ou diretamente nas redes sociais (ver figura 4).

Figura 4 – Área de compartilhamento



Fonte: Canva (2023).

Quanto às versões, o Canva, atualmente, possui uma versão gratuita para uso pessoal, uma “pro” para acessar recursos exclusivos e uma “equipe” para criar coletivamente com recursos exclusivos. A plataforma também apresenta planos voltados para organizações não governamentais (ONGs), profissionais da educação e estudantes. Adiante, abordaremos com mais detalhes o “Canva para educação”.

6. CANVA PARA A EDUCAÇÃO

“Canva para educação” é um plano totalmente gratuito destinado aos professores da educação básica, aos alunos e às escolas. Para registrar, basta utilizar o e-mail institucional. Todos os recursos do plano “Equipes” estão incluídos no “Canva para Educação”. Além disso, ele oferece integração com sistemas de gestão de aprendizagem (LMS) e possibilita o compartilhamento de tarefas com os alunos (ver figura

5). Quanto à segurança para utilização nas escolas, o canva apresenta a seguinte resposta:

O Canva utiliza diferentes tipos de proteção em vários níveis para garantir que o conteúdo da nossa plataforma Canva para Educação seja seguro para as escolas e para os alunos. Além de um conjunto de termos de busca bloqueados, também utilizamos uma das melhores plataformas de aprendizagem de máquina, que verifica nossa coleção de milhões de fotos e elementos gráficos para identificar, etiquetar e suspender o acesso dos usuários do Canva para Educação a conteúdos que não são apropriados para o contexto escolar. Nossas coleções passam pela avaliação humana de um moderador para garantir a conformidade com as nossas diretrizes de conteúdo seguro para as escolas (Canva, 2023).

Figura 5 – Canva educação



Fonte: canva (2023).

7. MULTILETRAMENTOS A PARTIR DO CANVA

Para explorar a multimodalidade, é preciso expandir a noção de formação de textos, passando a observar como os textos são construídos em diferentes formatos, utilizando diferentes linguagens e considerando as diversas mídias. Ademais, é preciso levar em conta que fora do ambiente escolar aprendemos com diferentes linguagens e, portanto, na escola, não deve ser diferente. Nesse sentido, é papel da escola proporcionar ambientes de aprendizagem que articulem os saberes construídos nas comunidades das quais participamos.

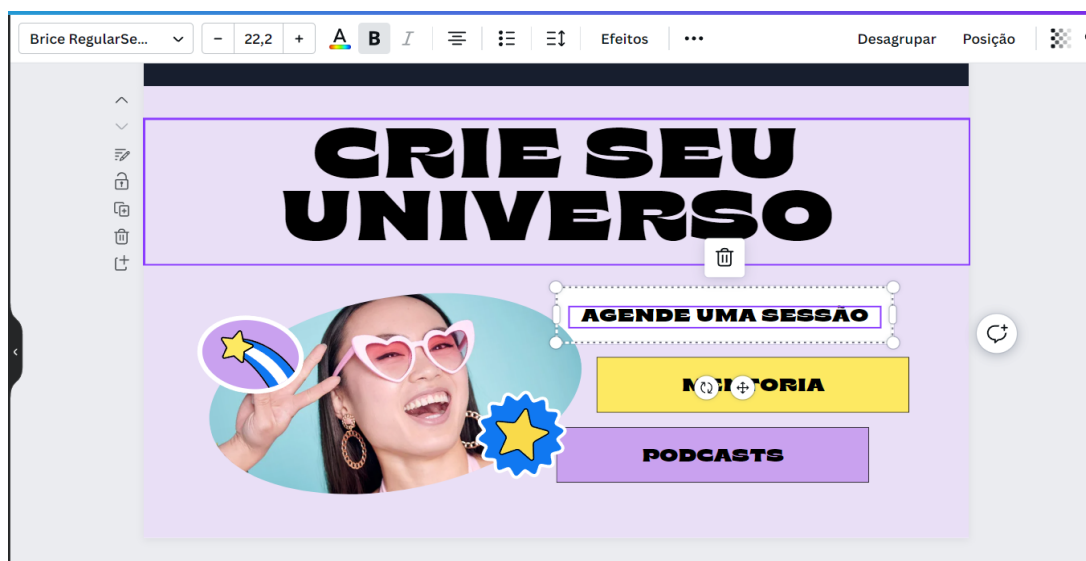
Sabemos que a linguagem verbal é muito valorizada em nossa sociedade e no contexto escolar, por isso explorar o uso dela já constitui um grande desafio, seja pelas escolhas lexicais, seja pelos arranjos sintáticos, por exemplo. Além disso, uma característica contemporânea do uso das linguagens contribui ainda mais para a complexidade da

linguagem verbal, o fato dela estar cada vez mais integrada a outras linguagens.

Gualberto e Kress (2019 apud Paiva; Coscarelli, 2022) apontaram como os textos verbais se tornaram blocos imagéticos de informação que são explorados pelo *designer* que os articula. Tal ação não fica restrita aos *designers* profissionais, uma vez que a popularização de plataformas de *design*, como o canva, facilitou a apropriação de técnicas do *design* pelo público geral, como professores e alunos. Nesse sentido, “ao editar *layouts* em plataformas on-line ou em stories de redes sociais, estão tratando os textos verbais como blocos de imagens que podem ser arrastados, copiados, emoldurados e ligados a outros blocos por linhas e cores” (Paiva; Coscarelli, 2022, p. 27).

Podemos visualizar como os textos verbais são tratados como blocos na figura a seguir (6), a qual traz a tela do canva com um *layout* para site.

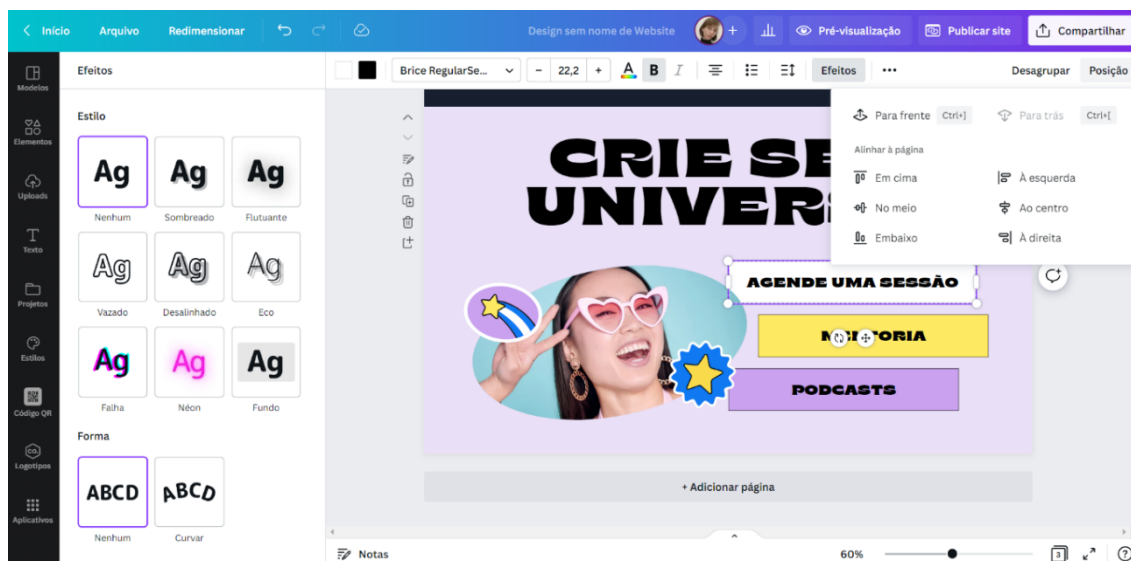
Figura 6 – Canva em blocos de imagens



Fonte: canva (2023).

Na figura, temos blocos com textos verbais que podem ser agrupados, combinados à imagens e, tratando-se de site, futuramente também receberão links para outras páginas. Na barras superior, é possível acessar as funções de agrupar, desagrupar, posicionar e adicionar efeitos (ver figura 7). Além de algumas outras funcionalidades.

Figura 7 – Funcionalidades em destaque



Fonte: canva (2023).

Nesse sentido, trabalhar com diferentes linguagens não significa deixar de lado os aspectos sintáticos, por exemplo. Mas ter em mente que, uma vez redigido, o texto verbal precisa funcionar em harmonia com os demais elementos para se tornar parte de um todo coerente e coeso (Paiva; Coscarelli, 2022). Essas novas formas de produção de textos precisam ser levadas em conta na sala de aula, no processo de ensino-aprendizagem e nas formas de avaliação. Assim, ações como clicar, arrastar, copiar, colar, redimensionar, agrupar, desagrupar, alinhar, entre outras, devem ser valorizadas no processo de produção textual, que não precisa mais ser encarado como predominantemente verbal.

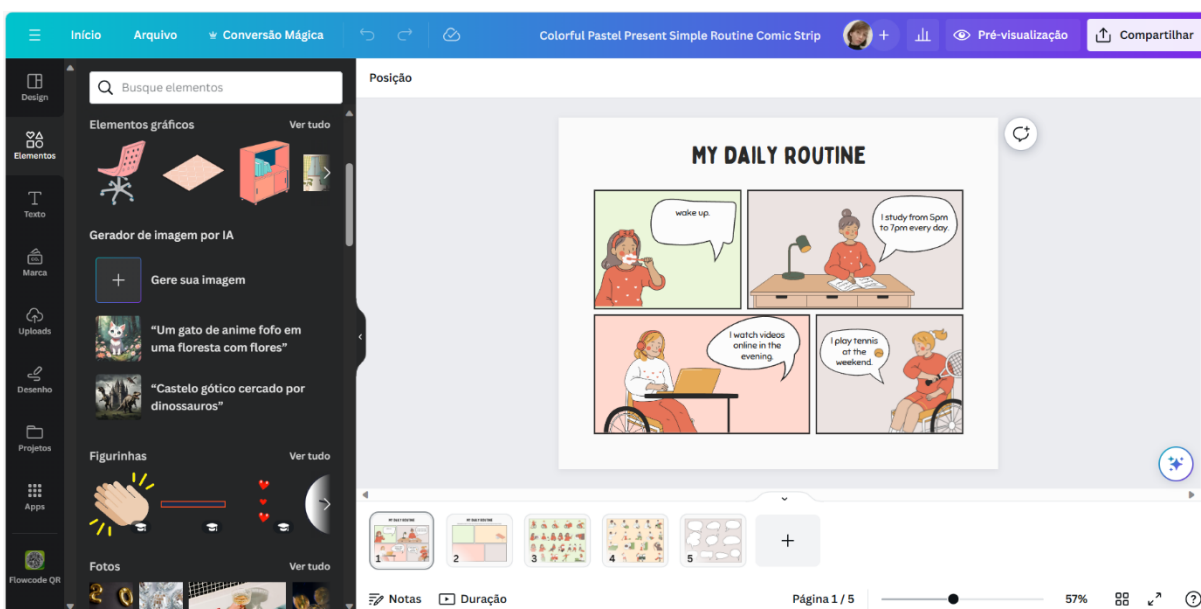
Ao entrar no site do Canva, deparamo-nos com uma plataforma multimodal que congrega: uma parte verbal, que traz informações sobre as principais funcionalidades do Canva; uma parte visual, composta por diversas fontes tipográficas de cores e tamanhos variados, bem como imagens e vídeos que possibilitam ao usuário visualizar uma prévia da interface da plataforma. Esses elementos estão intrinsecamente associados e formam um todo homogêneo, facilitando, portanto, o uso da plataforma.

Após realizarmos o *login*, a multimodalidade do Canva fica ainda mais evidente. A fim de garantir o manuseio intuitivo dos usuários, a plataforma minimiza a parte verbal e utiliza ícones para direcioná-los aos seus diversos recursos. Aliás, o uso de uma interface intuitiva e enxuta é uma característica dos sites da Web 2.0. Levando isso em consideração, o simples manuseio do Canva já ajuda o aluno a

reconhecer certas regularidades nos sites da Web 2.0 e, conseqüentemente, facilita o uso de outras plataformas similares.

Apesar de observarmos a multimodalidade na página inicial do Canva e na interface após o *login*, é na criação de um *design* (ver figura 8) que ela ganha destaque. Ao escolhermos o tipo de *design* que desejamos produzir, somos direcionados para uma página de edição, que disponibiliza uma gama de ferramentas. Nesse sentido, é no processo de produção e edição de um *design* que o aluno ganha protagonismo. Afinal, ele terá autonomia para escolher as ferramentas e os elementos que irão compor o seu *design*, disponíveis no menu lateral.

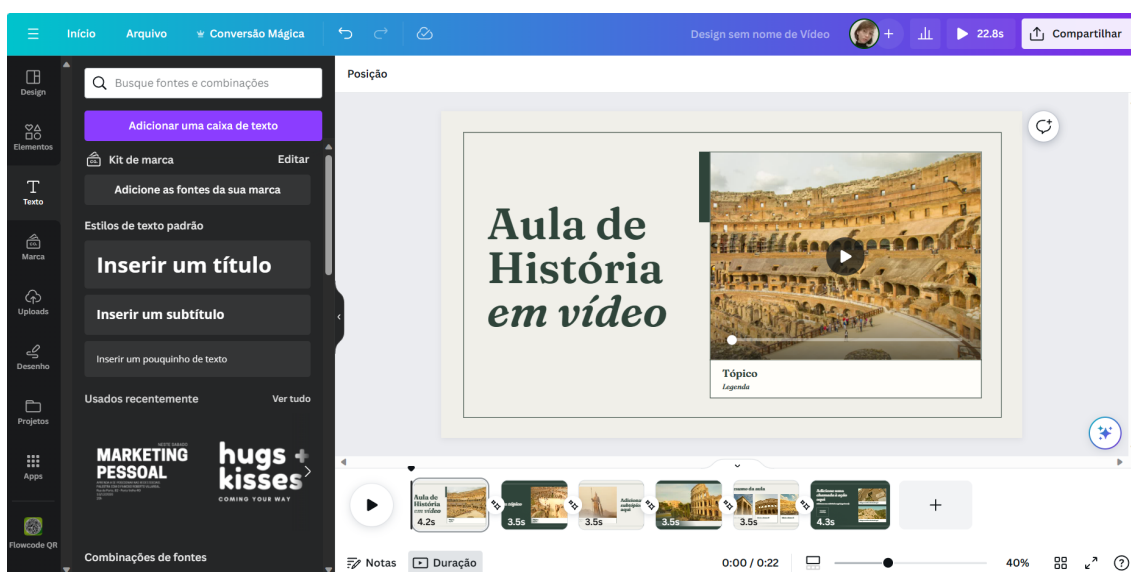
Figura 8 – Funcionalidades em destaque



Fonte: canva (2023).

Fotos, gifs, vídeos, áudios, molduras, texturas, diferentes fontes tipográficas e efeitos associados a elas são alguns dos recursos disponíveis. Engana-se quem acredita que o Canva serve apenas para criar slides mais interativos. A plataforma permite trabalhar de maneira criativa diversos gêneros textuais, sobretudo, gêneros da cultura digital, tais como: story do Instagram, post do Facebook, Newsletter de sala de aula, vídeo para o Youtube (ver figura 9), entre outros.

Figura 9 – Edição de vídeo



Fonte: canva (2023).

Levando isso em consideração, não adianta o professor de língua ter à sua disposição esses recursos se ele está preso em uma mentalidade obsoleta, muito arraigada à ideia de propor apenas a produção de textos escritos. É necessário abordar gêneros multimodais que os alunos utilizam no cotidiano marcado pela cultura digital, tornando a experiência com a plataforma mais significativa e aplicável a outros contextos fora da escola.

Para explicar esse ponto de vista, não precisamos ir muito longe. Numa rápida visita às redes sociais, é comum observarmos postagens de: produtos, serviços, campanhas, notícias, etc. Com base nisso, é imprescindível estimular os alunos a utilizarem os conhecimentos adquiridos sobre o Canva para produzir *designs*, na própria plataforma, voltados para questões do cotidiano, como: adicionar determinado efeito estético às postagens pessoais; produzir um cartaz para encontrar um animal perdido; criar uma publicação para ajudar os pais a vender determinado produto sem uso da família.

À primeira vista, explorar essas possibilidades parece tarefa difícil. Porém, como mencionamos na seção Sobre o Canva, a plataforma disponibiliza modelos pré-definidos para a produção dos *designs*. Nesse sentido, o professor poderá inicialmente utilizar esses modelos para apresentar as possibilidades de uso da plataforma aos alunos. Quando estes finalmente dominarem a produção e edição de *designs*, poderão criar algo totalmente personalizado, com base em suas preferências.

Dependendo do *design* proposto na atividade, determinados

recursos ganharão uma ênfase maior. Na criação de cartazes e panfletos, por exemplo, o uso das fontes tipográficas e imagens geralmente possuem destaque em relação à parte verbal. Em contrapartida, na elaboração de um *design* formado por poemas produzidos pelo aluno, a parte verbal terá um espaço maior. Portanto, o professor deve guiar os alunos, levando-os a perceber quais recursos são mais importantes em determinado gênero textual.

Por fim, é imprescindível que as atividades realizadas através do Canva sejam de alguma forma socializadas entre os colegas, de forma que não fique restrita apenas ao professor. Assim, os alunos poderão receber um feedback sobre os seus *designs* e aprender entre os seus pares a usar recursos que não conheciam dentro da plataforma.

8. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Nesse trabalho, apresentamos alguns direcionamentos e possibilidades para trabalhar os multiletramentos através da plataforma Canva. Em nossa discussão focamos, sobretudo, nos conceitos de multimodalidade e *design*, na tentativa de estabelecer o protagonismo do aluno nas atividades envolvendo o Canva.

A partir da discussão realizada, observamos que a multimodalidade é uma característica inerente à plataforma e seu manuseio, embora pressuponha o conhecimento acerca de alguns recursos da Web 2.0, é bastante intuitivo. Dessa forma, após uma breve apresentação por parte do professor, os alunos poderão gradativamente criar e editar *designs*, explorando criativamente os recursos disponíveis.

No trabalho com o Canva, é imprescindível que o professor leve os seus alunos a trabalharem gêneros textuais de seu cotidiano, tornando a atividade mais significativa e possibilitando seus alunos usarem a plataforma em outros contextos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: Início (mec.gov.br). Acesso em: 29 set. 2022.

CANVA. *Canva*. 2023. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

GRUPO NOVA LONDRES. Uma Pedagogia dos Multiletramentos: Projetando Futuros Sociais. Tradução de Deise Nancy de Moraes, Gabriela Claudino Grande, Rafaela Saleme Bolsarin Biazotti, Roziane Keila Grando. *Revista Linguagem em Foco*, v.13, n.2, 2021. p. 101-145.

Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/5578>. Acesso em: 23 ago. 2022.

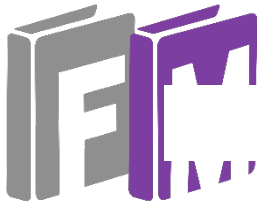
KALANTZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. *Letramentos*. 1 ed., Campinas: Editora Unicamp, 2020.

PAIVA, Francis Arthuso; COSCARELLI, Carla Viana. Primeiros passos em direção aos multiletramentos: um roteiro de perguntas para o professor de linguagens. *Kiri-Kerê: Pesquisa em Ensino*, [s. l.], v. 1, n. 8, p. 16-39, ago. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/view/37968/25509>. Acesso em: 20 nov. 2022.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: *Multiletramentos na escola*. ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo [orgs.]. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-31.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. *Letramentos, mídias, linguagens*. 1 ed.. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

VAN LEEUWEN, T. Multimodality. In: SIMPSON, J. (Ed.). *The Routledge handbook of applied linguistics*. New York: Routledge, 2011. p. 668-682.



FALANGE MIÚDA
REVISTA DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

Pernambuco, v. 9, n.1, jan/jul. 2024
Revista Falange Miúda
Mestrado Profissional em Letras – UPE – Garanhuns



Multiliteracies on the Canva platform: Addressing multimodality

Tâmara Ramalho da Silva
Tristan Nathanael Veras Pedrosa

Abstract

Canva is a graphic design platform, available online and on mobile devices, that allows users to create a diversity of visual content, such as presentations, banners, graphics and advertisements. Taking this into consideration, this work aims to present this platform as a pedagogical tool to work on multiliteracies (Rojo; Moura, 2012, 2019; Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020) in basic education. We do not intend to exhaust all possibilities, but to present how Canva's basic functionalities can be used to address multimodality, related to multiliteracies, in Portuguese language classes. Through the discussion, we observed that the platform is very intuitive, favoring use by audiences who are not experts in design. Furthermore, the platform allows collective work and encourages student leadership in activities involving the tool and different genres of everyday life.

Keywords:

Multimodality; Canva; Multiliteracies