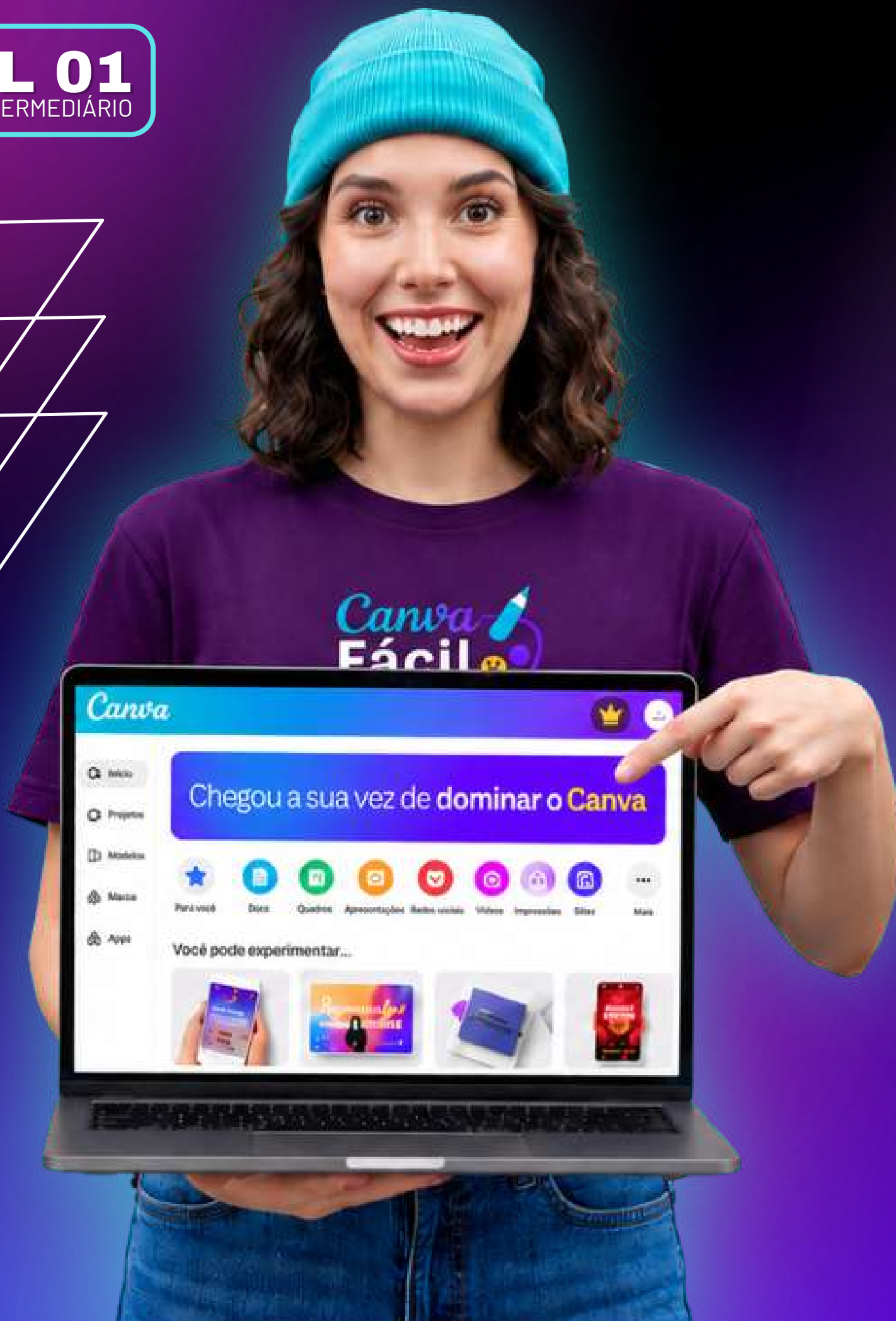


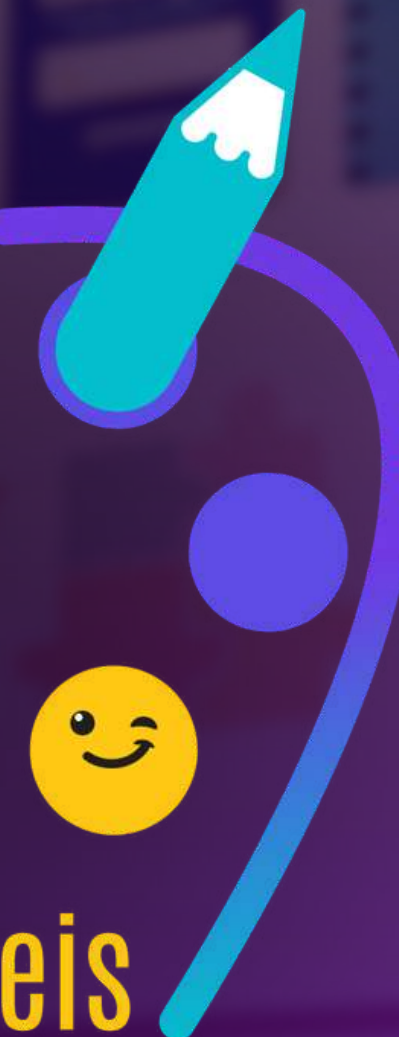
NÍVEL 01
INICIANTE / INTERMEDIÁRIO



Canva Fácil

Do Zero às Aulas Incríveis

SEE-MG



uma parceria:





O curso “Canva Fácil: Do Zero às Aulas Incríveis”

O objetivo deste curso é capacitar, de forma prática e eficiente, os profissionais da rede pública estadual de ensino de Minas Gerais incluindo professores, servidores do quadro administrativo escolar e equipes das Superintendências Regionais de Ensino (SREs) — na utilização do Canva.

Trata-se de uma plataforma de design gráfico voltada para a criação de conteúdo visual e audiovisual, que permite aos educadores e servidores desenvolverem materiais didáticos, informativos e administrativos de maneira intuitiva, ágil e atrativa.



uma parceria:

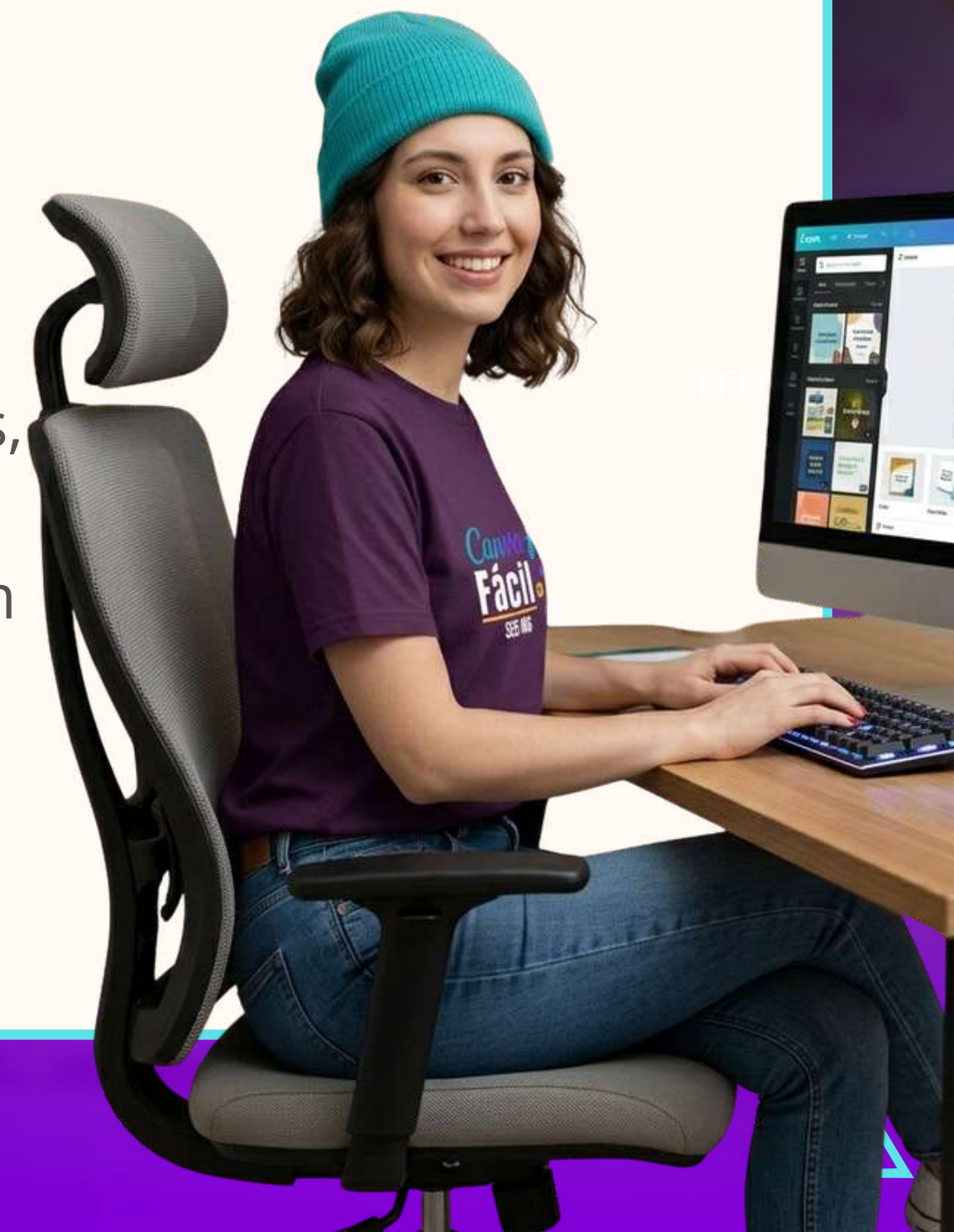




O que a plataforma oferece?

A ferramenta funciona como um *grande ateliê digital*. Entre seus principais recursos, destacam-se:

- ➡ **Biblioteca de Modelos (Templates):** Milhares de layouts prontos para apresentações, infográficos, mapas mentais, planos de aula, cartazes e vídeos.
- ➡ **Elementos Visuais:** Um banco vasto de imagens, ícones, ilustrações, formas e vídeos, muitos deles com foco educacional.
- ➡ **Recursos Colaborativos:** Ferramentas que permitem o trabalho em equipe em tempo real, onde várias pessoas podem editar o mesmo documento simultaneamente.
- ➡ **Integração e Exportação:** Facilidade para baixar os materiais em diversos formatos (PDF, JPG, MP4, entre outros).





O POTENCIAL DA PLATAFORMA PARA A EDUCAÇÃO

Tradução visual de conceitos complexos:

Os professores podem criar infográficos e mapas mentais para apresentar seus conteúdos, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem.

Apoio às Metodologias Ativas:

A plataforma é ideal para abordagens como a Sala de Aula Invertida ou a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL). Os professores podem orientar os alunos na construção de portfólios, e-books, jornais escolares e/ou apresentações e vídeos sobre suas pesquisas, colocando o estudante como produtor de conhecimento.





O POTENCIAL DA PLATAFORMA PARA A EDUCAÇÃO

Material didático contextualizado:

o professor pode criar materiais que dialoguem diretamente com a realidade regional e cultural de seus alunos, tornando a aprendizagem mais significativa.

Profissionalização da comunicação escolar:

Além da sala de aula, o Canva facilita a criação de comunicados para a comunidade escolar, certificados, roteiros de estudo e murais virtuais, elevando a qualidade da comunicação visual da escola como um todo.



NÍVEL 01
INICIANTE / INTERMEDIÁRIO



EMENTA

Canva
Fácil 
Do Zero às Aulas Incríveis
SEE-MG





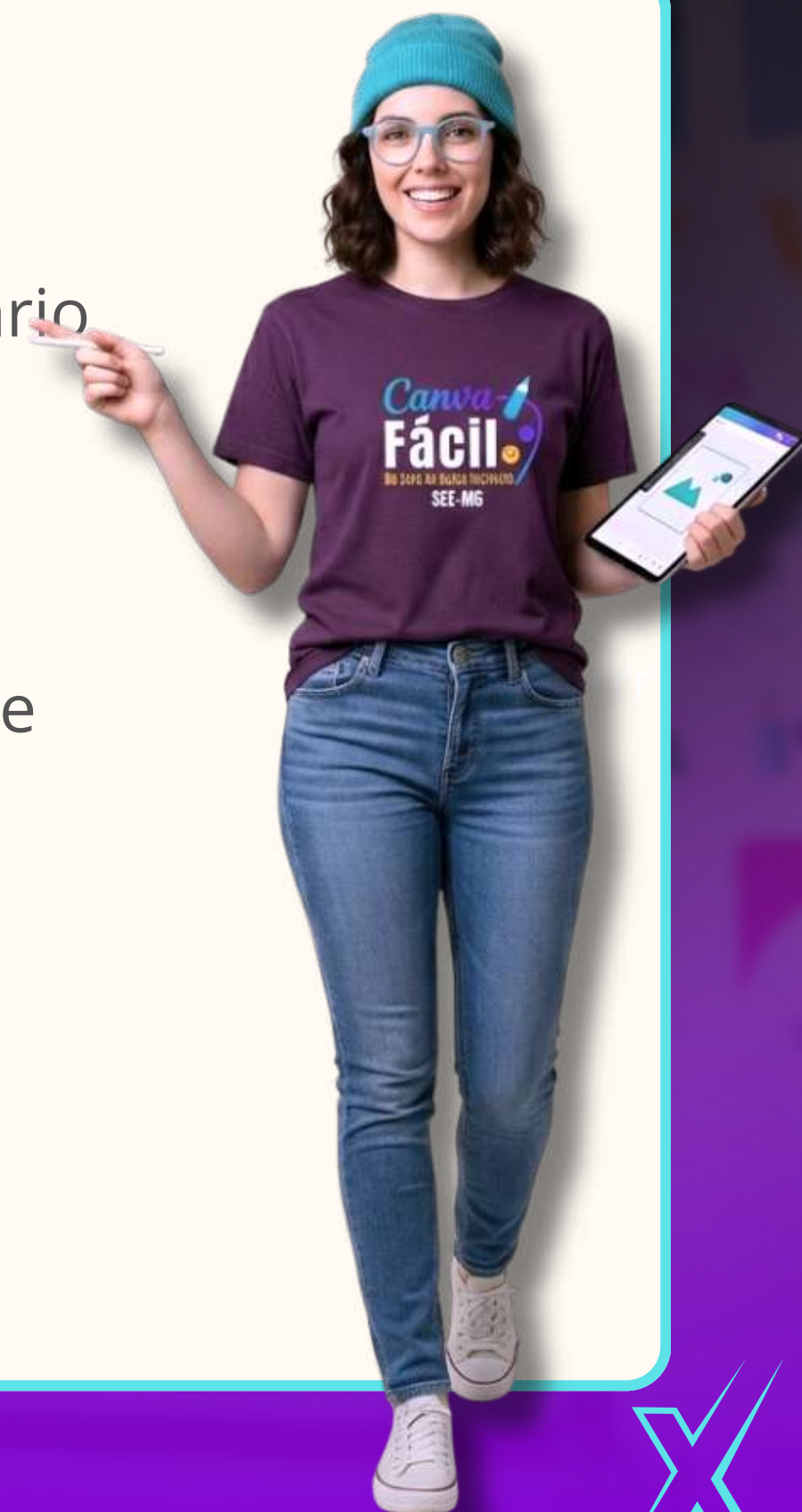
O CURSO

Canva Fácil: Do Zero às Aulas Incríveis SEEMG - Nível 01: Básico / Intermediário
(Fundamentos e Práticas Pedagógicas)

Público Alvo: Servidores públicos estaduais de Minas Gerais (SEEMG).

Carga Horária Prevista: 60 horas (considerando videoaulas, leitura de guias de estudo no Moodle e tempo de prática supervisionada).

Modalidade: EaD Assíncrono (Moodle).



uma parceria:



NÍVEL 01
INICIANTE / INTERMEDIÁRIO



Canva
Fácil 
Do Zero às Aulas Incríveis
SEE-MG

**CONTEÚDO
PROGRAMÁTICO**

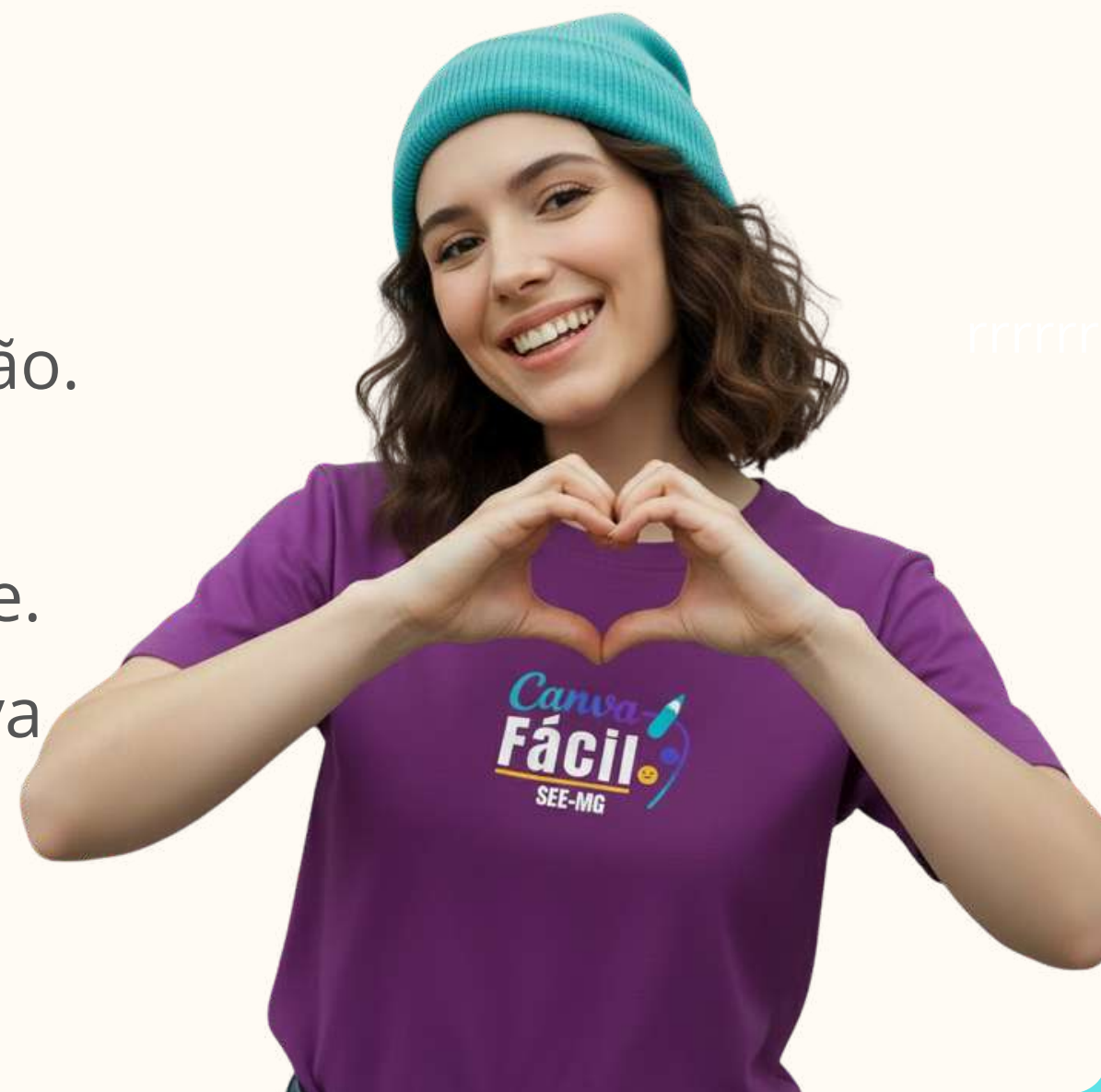




UNIDADE 0 - ACOLHIMENTO E PROPÓSITO: A JORNADA DO EDUCADOR

Objetivo: Ambientar o cursista, apresentar o formato da capacitação e conectar o uso da tecnologia às diretrizes educacionais.

- ➡ **Abertura da Unidade:** Conhecendo o formato do curso e a plataforma Moodle.
- ➡ **Sobrevivendo ao EaD:** Dicas de gestão de tempo e organização.
- ➡ **Mapa da Jornada:** O que vamos construir juntos?
- ➡ **Cultura Digital:** A 5ª competência da BNCC na prática docente.
- ➡ **Setup Inicial:** Como fazer o login institucional e ativar o "Canva for Education" (acesso premium gratuito).
- ➡ **Atividade de Interação:** Mural "Quem é você na rede?".





UNIDADE I - PRIMEIROS PASSOS NO CANVA: DOMINANDO A INTERFACE

Objetivo: Apresentar o ambiente de trabalho e as ferramentas fundamentais de criação.

- ➡ **Abertura da Unidade:** O que esperar desta etapa?
- ➡ **Tour pela Tela Inicial:** Exploração inteligente de Templates.
- ➡ **Conhecendo o Editor:** Menus, barra lateral e organização do espaço de trabalho.
- ➡ **Elementos Básicos 1:** Formas, elementos gráficos, ícones e stickers.
- ➡ **Elementos Básicos 2:** Trabalhando com Textos, fontes e efeitos.
- ➡ **Mídias:** Inserindo e editando fotos, vídeos e áudios.
- ➡ **Recursos Especiais:** Explorando elementos 3D, grades e molduras.
- ➡ **Atividade Prática:** Criação da Arte "Quem Sou Eu".





UNIDADE II - FUNDAMENTOS DE DESIGN E LINGUAGEM VISUAL PARA EDUCADORES

Objetivo: Desenvolver o senso estético e aplicar princípios básicos de design para evitar poluição visual em materiais didáticos.

- ➡ **Abertura da Unidade:** A importância do "olhar" antes de criar.
- ➡ **Dimensões e Formatos:** Como escolher o tamanho correto para cada arte.
- ➡ **Tipografia na Educação:** Escolhas funcionais para leitura em tela e papel.
- ➡ **Princípios Básicos do Design:** Alinhamento, respiro e contraste na prática.
- ➡ **A Psicologia das Cores:** Como as cores influenciam a aprendizagem e a acessibilidade visual.
- ➡ **Desafio Prático:** Auditoria Visual (Antes e Depois de um material didático).





UNIDADE III - O PROFESSOR CRIADOR: MATERIAIS E GAMIFICAÇÃO

Objetivo: Unificar as ferramentas aprendidas para a produção em massa de recursos educacionais atrativos, tanto para o digital quanto para a sala de aula física.

- ➔ **Abertura da Unidade:** Transformando conceitos em materiais reais.
- ➔ **Identidade Visual Escolar:** Configurando o Kit de Marca (Logos, Cores e Fontes).
- ➔ **Organização de Dados:** Inserindo e editando Gráficos e Tabelas.
- ➔ **Canva Docs e Planilhas:** Novas formas de documentar.
- ➔ **Apresentações Educacionais:** Saindo do básico.
- ➔ **Coleta de Dados:** Criando Formulários Integrados no Canva.
- ➔ **Produtividade:** Criando artes e Certificados em lote.
- ➔ **Gamificação (Activities Maker):** Criação de caça-palavras, cruzadinhas, labirintos e bingos.
- ➔ **Engajamento Digital:** Carrossel infinito para redes sociais da escola.
- ➔ **O Mural Escolar:** Como fatiar artes no Canva para criar Cartazes Gigantes usando apenas folhas A4.





UNIDADE IV - AUDIOVISUAL NA ESCOLA: EDIÇÃO BÁSICA DE VÍDEO

Objetivo: Capacitar o docente a produzir e editar vídeos curtos e objetivos para fixação de conteúdo.

- ➡ **Abertura da Unidade:** A linguagem do vídeo na educação.
- ➡ **Conhecendo o novo Editor de Vídeos do Canva:** Linha do tempo e camadas.
- ➡ **Criação guiada:** Produzindo um vídeo a partir de um template.
- ➡ **Edição na Prática:** Inserindo mídias, realizando cortes, inserindo elementos e transições.
- ➡ **Acessibilidade e Retenção:** Inserindo e estilizando legendas.
- ➡ **Sonorização:** Efeitos sonoros, músicas de fundo e noções de narração.
- ➡ **Exportação:** Formatos corretos para compartilhamento (WhatsApp, YouTube, Drive).





UNIDADE V - SALA DE AULA CONECTADA: COLABORAÇÃO

Objetivo: Integrar o Canva ao ecossistema escolar e promover o trabalho colaborativo.

- ➡ **Abertura da Unidade:** Construindo juntos.
- ➡ **Trabalho em Equipe:** Compartilhando projetos com colegas e usando os comentários.
- ➡ **Salinha Virtual:** Criando turmas e convidando alunos para o Canva.
- ➡ **Integração:** Compartilhando atividades diretamente no Google Classroom.
- ➡ **Gestão de Tarefas:** Enviando, recebendo e corrigindo trabalhos dos alunos pelo Canva.





UNIDADE VI - INTRODUÇÃO À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Objetivo: Apresentar os fundamentos da Inteligência Artificial na educação e demonstrar as principais ferramentas do Canva para ganho de produtividade.

- ➡ **Abertura da Unidade:** A IA como aliada do educador.
- ➡ **Fundamentos:** O que é Inteligência Artificial e a Supervisão Humana na Rede Pública.
- ➡ **Ética Docente:** O referencial do MEC para o uso da IA.
- ➡ **Demonstração Prática:** Uma visão geral do Canva IA (Geração de texto e imagens e materiais pedagógicos).
- ➡ **Próximos Passos:** Onde aprofundar seus conhecimentos em IA.





MASCOTE E MODELO VIRTUAL DO CURSO

Apresentamos a Camila (ou Camy, para os íntimos!), nossa mascote gerada por Inteligência Artificial.

Ela é a personificação do curso: extrovertida, descolada, antenada nas tecnologias educacionais e com uma paixão inexplicável pela cor ciano! Você a encontrará frequentemente ilustrando nossos materiais escritos e guias. A missão da Camy é trazer leveza ao ambiente de aprendizagem e lembrar que dominar o Canva é, acima de tudo, um processo criativo e divertido.



CAMY



FORMADORES

O curso **Canva Fácil: Do Zero às Aulas Incríveis** nasceu da visão e da dedicação conjunta de dois analistas educacionais apaixonados por tecnologias e educação. Idealizado e construído a quatro mãos por **Danilo Moreira e Cristina Defensor**, o projeto já transformou a rotina de trabalho de diversos professores e servidores do estado de Minas Gerais.

Em suas **duas primeiras edições**, realizadas por meio do **Google Sala de Aula**, o curso alcançou resultados extremamente positivos, evidenciando o grande potencial de utilizar o Canva for Education na rede pública. Esse impacto transformador foi o grande motor para que a iniciativa crescesse e ganhasse um novo formato.

Quem conduzirá esta jornada:

Danilo Moreira e Cristina Defensor trazem para este ambiente uma sólida expertise e vasta experiência prática na integração de ferramentas digitais ao cotidiano educacional e administrativo. Profundamente comprometidos com a inovação na educação pública, ambos celebram com imensa alegria e entusiasmo a concretização deste novo projeto:

o **Canva Fácil: Do Zero às Aulas Incríveis - SEEMG**.

Agora, em parceria com a **Escola de Formação de Minas Gerais**, este novo curso, está totalmente estruturado e repaginado, a dupla une teoria e prática para garantir que você tenha uma experiência de aprendizagem de excelência, pensada sob medida para facilitar e enriquecer o seu dia a dia nas escolas e nas Superintendências Regionais de Ensino (SREs).



Danilo Moreira

Analista Educacional
NTE Leopoldina



Cristina Defensor

Analista Educacional
NTE Uberlândia

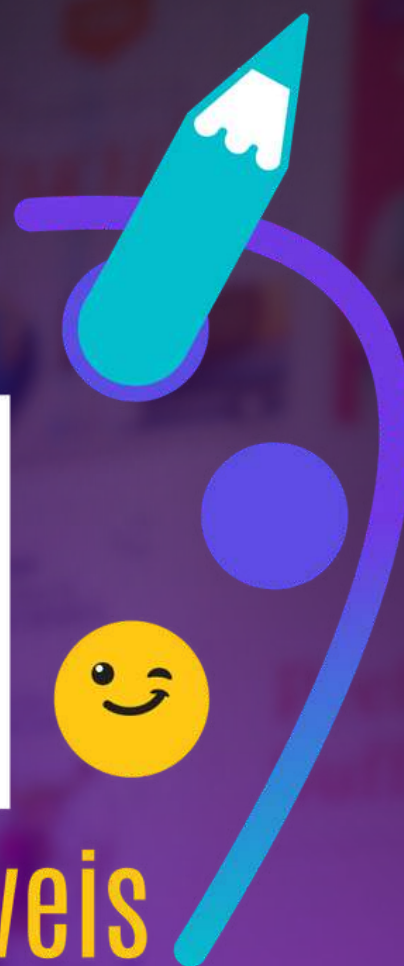
uma parceria:





Canva Fácil

Do Zero às Aulas Incríveis



SEE-MG

uma parceria:

