

CANVA COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA PRÁTICA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

Alzerina Mercado Joaquim.

Acadêmica do curso Licenciatura em Pedagogia na Universidade Federal de Rondônia, Guajará-Mirim – Rondônia, alzerinagm@hotmail.com

Ana Ester de Souza Gomes.

Acadêmica do curso Licenciatura em Pedagogia na Universidade Federal de Rondônia, Guajará-Mirim – Rondônia, anaestergm360@gmail.com

Micaela Coral Aguiar.

Acadêmica do curso Licenciatura em Pedagogia na Universidade Federal de Rondônia, Guajará-Mirim – Rondônia, mcoralaguiar@gmail.com

EIXO V: Educação, trabalho docente e falsa regulamentação: formação, remuneração, carreira e condições de trabalho; práticas de iniciação à docência.

PÚBLICO ALVO: Estudantes de Pedagogia e demais participantes do 41º ENEPe.

NÚMERO MÁXIMO DE PARTICIPANTES: 15 participantes.

CARGA HORÁRIA: 90 minutos a 120 minutos, dependendo do tempo que teremos disponível para execução do minicurso.

OBJETIVOS: Apresentar a ferramenta Canva, uma plataforma de design gráfico, para a utilização na prática de iniciação à docência no ensino híbrido.

METODOLOGIA DE ENSINO:

A metodologia do presente trabalho tem como finalidade abordar o material a ser apresentado com uma iniciação expositiva da plataforma e de exemplos prontos de trabalhos que podem ser feitos na plataforma, como, planilhas, desenvolvimento de conteúdos de forma criativa, vídeo aula, e outros. Faremos a mostra do Canva ensinando as funções e possibilidades dentro da plataforma, criando cooperativamente um trabalho final sobre uma temática escolhida pelos participantes. O minicurso tem como intenção potencializar novas competências através dessa ferramenta, auxiliando e diversificando a forma de ensino-aprendizagem entre professores e alunos em uma experiência mútua. Por sua vez, a criatividade tem papel primordial em todo o processo, tanto da perspectiva do professor quanto do aluno. Através do design criativo, o professor poderá se fazer

facilitador na transmissão de novos conhecimentos de forma atrativa, viabilizando a internalização efetiva. O aluno, por seu lado, também pode ser incentivado a usufruir do Canva e desenvolver suas habilidades criativas para construção de conhecimentos para além do âmbito escolar, já que o design está fortemente presente no contexto tecnológico da atualidade. Assim, com a participação bilateral, professor-aluno, pode-se criar um ambiente estimulador ao processo de desenvolvimento e aprendizagem.

1. Apresentação;
2. Introdução: O que é o Canva;
3. Exemplos de trabalhos feitos no Canva;
4. Sugestão de temas para a construção do trabalho que faremos juntos;
5. Como usar o Canva;
6. Compartilhando ideias, opiniões e experiências;
7. Finalização.

INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA: Laboratório de informática (sala com computadores e acesso à internet para cada participante)

EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS: Kit multimídia: Projetor e caixa de som (ou algum outro equipamento que amplifique o som e imagem).