DO ROTEIRO À TELA: O DESENVOLVIMENTO DE UM MINICURSO DE ANIMAÇÃO ACESSÍVEL PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Larissa Nayra Lima Menezes[1]
Nuria Manuela Gomes[2]
Larissa Deadame De Figueiredo Nicolete[3]

RESUMO

Este trabalho busca relatar o impacto de um minicurso realizado na plataforma de vídeos online YouTube, do canal VirAL - Viruses Animated Learning. O minicurso foi produzido com o intuito de capacitar e incentivar crianças a produzirem as suas próprias animações, compartilhando técnicas de criação visual, como as utilizadas nos vídeos publicados no canal, para a educação em virologia e saúde. A metodologia consistiu na publicação de três tutoriais em sequência que detalharam de forma didática e lúdica todo o processo de criação de animações digitais, desde a concepção do roteiro até a finalização da arte. A primeira etapa envolveu a elaboração de um roteiro escrito, que serviu como guia para o desenvolvimento do conteúdo audiovisual. Os resultados do projeto indicaram um impacto significativo, com um retorno positivo da audiência, demonstrando a eficácia da abordagem no incentivo à produção de conteúdo educativo e na disseminação do conhecimento científico de maneira acessível e envolvente.

Palavras-chave: Minicurso; Animação; Conteúdo digital; Vídeos educativos.

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Ceará, Discente, larissanayra@aluno.unilab.edu.br[1]
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Ceará, Discente, nuriamanuela@aluno.unilab.edu.br[2]
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Ceará, Docente, larissanicolete@unilab.edu.br[3]

INTRODUÇÃO

A constante incorporação de novas tecnologias para ensino de discentes é de extrema importância principalmente nos dias atuais em que a tecnologia e uso de mídias digitais vem crescendo e avançando cada vez mais. Estudos mostram que a agregação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), que são conjuntos de ferramentas como sistemas e recursos utilizados para criar, armazenar e transmitir informações (Laudon, K. C, & Laudon, J. P; 2020), têm se mostrado úteis no desenvolvimento educativo do público infantojuvenil destacam-se consistentemente como uma ferramenta necessária para transformar a atividade educacional, especialmente em contextos que requerem abordagens inovadoras (SERAFIM, Maria Lúcia; SOUSA, Robson Pequeno, 2011, p.24). Principalmente para espectadores jovens, as plataformas digitais oferecem um ambiente muito estimulante visualmente, que pode sim ser utilizado, de maneira correta, para apresentar conteúdos educacionais e outros assuntos complexos de maneira simplificada, transformando o ato de aprender em uma experiência divertida (Organização Mundial da Saúde; OMS, 2020). O canal VirAL - Viruses Animated Learning ilustra essa estratégia de ensino ao educar sobre virologia, empregando as táticas de animações pedagógicas de modo lúdico, para ensinar sobre temas de saúde pública de perspectiva geral. O objetivo do projeto não é apenas ensinar crianças sobre temas de virologia, mas também despertar a curiosidade das crianças, e foi dessa maneira que o minicurso foi pensado. Para preservar o engajamento e garantir que o conteúdo seja relevante é indispensável acompanhar os assuntos mais acessados e temas em destaque na plataforma de utilização, que nesse caso é o YouTube, sendo umas das maiores fontes de conteúdo educativo e de entretenimento (Yang, et al., 2020). Sendo assim, através da linguagem audiovisual, o VirAL busca converter temas complexos em conteúdos simplificados, interativos e envolventes. A meta principal é viabilizar o conhecimento para as crianças por meios de animações divertidas e instrutivas, a fim de estimular a curiosidade e o entusiasmo dos espectadores ao assistirem os conteúdos publicados no canal (MENEZES; 2025).

METODOLOGIA

O desenvolvimento do minicurso para o canal VirAL - Viruses Animated Learning, iniciou-se com a produção do roteiro com linguagem didática e direta, pensada especificamente para o público infantil, buscando detalhar o máximo possível de informações sobre técnicas de animação. A ideia era despertar o interesse das crianças a elaborar seus próprios conteúdos animados, visto que, os jovens permanecem em uma ambiente cada vez mais conectado atualmente. Desde o começo, o projeto foi planejado para estimular de forma ativa a criatividade e o pensamento crítico dos jovens, por meio de tutoriais interativos e compreensíveis, para aqueles que, mesmo sem conhecimento prévio em técnicas de animação, conseguissem compreender de forma clara. Os tutoriais fornecidos buscaram assegurar que o conteúdo fosse acessível e pedagógico, para o máximo de dispositivos possíveis, visto que, o minicurso foi lançado no YouTube, facilitando o acesso para o maior público concebível. Após a criação do roteiro inicial, a produção dos vídeos começou, utilizando softwares de edição gratuitos, como o IbisPaint (versão 13.1.6) para a criação de ilustrações e desenhos, Canva para a produção de elementos gráficos e layouts, CapCut (15.0.0) para a edição de vídeos e montagem de sequências, e FlipaClip (4.2.11) para a animação quadro a quadro, ambos disponíveis para dispositivos android e ios, em suas respectivas plataformas, gratuitamente encontrados para download. Para a criação dos vídeos os recursos gratuitos dos programas foram utilizados, com o intuito de transparecer para o público que mesmo sem investimento financeiro é possível produzir conteúdos de qualidade. Depois que os três vídeos foram produzidos e editados, um processo rigoroso de revisão de

ISSN: 2447-6161

conteúdo foi implementado, com a revisão dos conteúdos evitando erros e garantindo a qualidade de som e imagem para todos os públicos. Por fim, foi efetuada uma análise métrica, os números de visualizações, curtidas e comentários foi monitorado com o auxílio do aplicativo Youtube Studio, que mostra detalhadamente, os números e estatísticas obtidos nos vídeos publicados na plataforma digital YouTube.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A playlist com os três vídeos publicados, rendeu um número de visualizações e interações significativas do público, com comentários positivos, demonstrando a relevância do projeto.

A elaboração do minicurso permitiu que a equipe do canal VirAL pudesse observar a relevância de vídeos animados, que no caso, é o estilo de vídeo mais construído no VirAL O minicurso foi publicado na plataforma YouTube no início de 2025, especificamente no mês de março, os vídeos geraram um retorno positivo, alcançando no geral, uma média de 570 visualizações, com uma taxa de cliques de impressões em 3,5%, o que significa que as pessoas no Youtube estão escolhendo acessar o conteúdo com uma frequência maior que o normal, a taxa de cliques de impressões demonstra a eficácia do título e da miniatura dos vídeos em atrair a atenção dos usuários, superando a média da plataforma. O tempo de exibição dos vídeos do canal permanecia a cerca de 3.8, com a publicação do minicurso essa estatística subiu para 10,9, esse aumento do tempo de exibição indica um alto engajamento do público, que permaneceu assistindo ao conteúdo por mais tempo, sugerindo a qualidade e o interesse despertado pelo material, demonstrando o impacto da publicação. Ainda, foi possível notar, um crescimento no números de inscrições, ganhando 10 inscritos a mais, revelando o efeito relevante para o público. Além disso, desde a sua publicação até o momento, observa-se que o número de alcance ainda está aumentando, a análise de dados mostra que, os três vídeos tem uma taxa de impressão de 22,5 mil, sendo 84,5% dessa taxa incorporada nos vídeos sugeridos da plataforma, ou seja, as pessoas não precisam pesquisar sobre o tema para ele aparecer, as hashtags usadas na publicação recomenda para os usuários que já costumam assistir e curtir vídeos com assuntos parecidos. Logo abaixo é possível verificar as estatísticas, que foram estudadas ao longos dos meses para averiguar os dados obtidos:

Figura 1- Resultados alcançados ao longo dos meses de publicação

Fonte: Próprio autor; 2025.

Figura 2- Média do tempo de exibição dos vídeos.

Fonte: Próprio autor; 2025.

Os dados mostrados descrevem os resultados obtidos desde o dia da publicação do minicurso até hoje. Os vídeos atingiram em média 600 visualizações a contar da data do seu lançamento.

ISSN: 2447-6161

CONCLUSÕES

Portanto, é evidente que a realização do minicurso "Do Roteiro à Tela" demonstrou o potencial da animação digital como uma ferramenta muito importante pedagogicamente. O projeto não apenas atingiu seu objetivo de capacitar e incentivar crianças e jovens a criar suas próprias animações, mas também validou a eficácia de uma abordagem educativa acessível e de baixo custo para o público. A escolha planejada de softwares gratuitos e a adaptação especialmente para os dispositivos móveis removeu barreiras financeiras e técnicas difíceis, expandindo o acesso à produção de conteúdo digital para todos os espectadores, especialmente os infantis. Os resultados, refletidos pelo alto engajamento e feedback positivo do público, provaram que a linguagem didática e lúdica é fundamental para transformar temas complicados em uma atividade prazerosa e envolvente. Em um cenário onde a educação necessita de formatos inovadores de ensino, o canal VirAL se posicionou como um agente de mudança, mostrando que o conhecimento científico pode e deve ser compartilhado de forma criativa. A iniciativa serviu de inspiração para a produção de futuros conteúdos, reforçando a importância de projetos que unam tecnologia, criatividade e educação para o desenvolvimento de uma sociedade mais crítica e participativa.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a professora Larissa Deadame de Figueiredo Nicolete por todo o seu apoio, suporte e orientação durante todo o processo de criação deste projeto. Juntamente com à Proex, Pibeac e a Unilab pelo o apoio e incentivo que tornaram a realização deste trabalho possível.

REFERÊNCIAS

PIAGET, J. A Psicologia da Criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

FRANÇA, George; MEDEIROS, Thalita; RIBEIRO, Josivânia. TICs e Educação: desafios e perspectivas no século XXI. TICs & EaD em foco, São Luís, v. 3, n.2, p. 1-10, jul./dez. 2017.

SANTOS, Marcelo Alexandre Almeida. Animação em Vídeos para Aprendizagem Informal Online: Produção de Conteúdos Audiovisuais de Ciências. 2017. 108 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura) - Universidade de Aveiro, Aveiro, 2017.

MAYER, R. E. Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2001.

COPPI, Marcelo et al. O uso de tecnologias digitais em educação: caminhos de futuro para uma educação digital. Práxis Educativa, Ponta Grossa, v. 17, e19842, 2022. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43092022000100113&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 31 ago. 2025.

LIMA, Marilia Freires de; ARAÚJO, Jefferson Flora Santos de. A utilização das tecnologias de informação e comunicação como recurso didático-pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. Revista Educação Pública, v. 21, n. 23, 22 jun. 2021. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/a-utilizacao-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-como-recurso-didatico-pedagogico-no-processo-de-ensino-aprendizagem. Acesso em: 31 ago. 2025.