

# Desenvolvendo *Storytelling* com a plataforma *Animaker*: a criação de vídeos para o ensino da Computação

Marcos Antônio de Araújo Silva, Kleber Kroll de Azevedo Silva  
Paulo Victor de Souza Batista, Franciele Cunha da Fonseca

{araujo.marcos, kleber.kroll}@ifrn.edu.br, batista.paulo@escolar.ifrn.edu.br, fran.bielly@hotmail.com  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Campus Ipangaçu

## 1 INTRODUÇÃO

O ato de contar histórias sempre foi e continua sendo um modo de repassar valores, conceitos e ideias e sobre as abstrações do conhecimento empírico em relação ao mundo. A contação de histórias tem o propósito de expandir os significados subjacentes, os quais podem contribuir para a formação de indivíduos mais humanos, íntegros, solidários e conscientes de seu papel como cidadãos como afirmam (Peres; Neves; Borges, 2018, apud Oliveira e Borges, 2021).

Na atualidade, busca-se estimular processos motivadores que ajudem a construir significados que recuperem e valorizem a cultura, os valores e as percepções do mundo. É nesse cenário que a contação de histórias evolui para o conceito de *Storytelling*, tornando-se uma poderosa ferramenta de aprendizagem ativa. *Storytelling* consiste no “uso de narrativas com significado social ou cultural para promover a reflexão acerca de conceitos e valores” (Valença e Tostes, 2019, p. 222).

O *Storytelling* se destaca no campo da educação, em virtude da sua capacidade de potencializar a comunicação, a mediação de ideias e o compartilhamento de informações, promovendo o aumento do engajamento dos estudantes e o foco da atenção na sala de aula (Oliveira e Castaman, 2020).

Desta forma, a proposta de minicurso tem como objetivo apresentar a ferramenta *Animaker* (<https://animaker.com/>) para criar vídeos para o apoio ao ensino de computação. Esta prática pode proporcionar uma experiência de aprendizagem mais envolvente, acessível e eficaz para os alunos, ao mesmo tempo em que promove a compreensão e retenção de conceitos importantes da área.

## 2 JUSTIFICATIVA

O uso de animações e vídeos na educação é uma ferramenta que promove uma aprendizagem mais eficaz e significativa. Essas ferramentas oferecem uma representação visual dinâmica dos conceitos, que ajuda os alunos a compreenderem e internalizar os conteúdos.

A BNCC Computação (2022) estabelece a inclusão do ensino de Computação na Educação Básica, com orientação para que os professores desenvolvam as habilidades específicas designadas para cada ano letivo. Dentre as alternativas de como trabalhar estas habilidades estão o uso de tecnologias computacionais, como, por exemplo, o professor poderá propor um projeto de criação de uma história digital ou

um vídeo de curta duração, em que os alunos experimentam os recursos de um editor de texto ou de vídeo. Assim, esta atividade atenderia a habilidade “usar diferentes ferramentas computacionais para a criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.” (EF04CO06), constante na BNCC Computação (Brasil, 2022).

A criação de vídeos digitais está em consonância com as competências gerais da BNCC (2018), especialmente a de número 5: “Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas”.

Deste modo, a proposta do minicurso para criação de vídeos com o foco ao ensino da Computação se torna importante e necessária, uma vez que trabalhar essa habilidade, dentro das escolas, promove uma aprendizagem mais eficaz, engajadora e significativa.

## 3 SUMÁRIO

O minicurso terá três momentos: apresentação teórica, apresentação da ferramenta *Animaker* e prática de criação de animações.

No primeiro momento, será feita uma apresentação sobre o processo de criação de histórias por meio de animações digitais, destacando sua importância para o processo de desenvolvimento cognitivo e suas possibilidades de aplicação em sala de aula. Será apresentada a BNCC Computação e suas possibilidades de métodos para o ensino da Computação.

Após a explanação, prosseguimos para o segundo momento, em que será apresentada a plataforma *Animaker*, tais como seus recursos e funcionalidades disponíveis para a criação do material pelos participantes.

O terceiro momento será constituído uma prática de produção de vídeos utilizando esta ferramenta, sobre conteúdo escolhido pelo participante. Ao final, os materiais produzidos serão compartilhados pelos participantes.

## 4 PÚBLICO-ALVO

O minicurso é destinado a professores e estudantes de diversas áreas de conhecimento, especialmente aqueles que atuam em cursos de Licenciatura em Computação.

O número total de participantes será de, no máximo, 30 pessoas. O objetivo deste minicurso é apresentar uma ferramenta gratuita de criação de vídeos e animações para aplicação em sala de aula, que seja capaz de motivar e envolver o aluno por meio do uso de metodologias ativas.

## 5 BIOGRAFIA DOS AUTORES

O autor Kleber Kroll de Azevedo Silva é Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN. Graduado em Engenharia de Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e Mestre em Ciência da Computação pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte-UERN. Atualmente, é Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN.

O autor Paulo Victor de Souza Batista é graduando do Curso de Licenciatura em Informática e Técnico em Manutenção e Suporte em Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Campus Ipangaçu.

O autor Marcos Antônio de Araújo Silva é professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN. Graduado em Engenharia Elétrica pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e Mestre em Energia Elétrica pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN.

A autora Franciele é graduada no Curso de Licenciatura em Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Campus Ipangaçu.

## 6 ORGANIZAÇÃO

O minicurso terá duração de 3 horas, divididas da seguinte forma: 30 minutos para apresentação sobre o processo de criação de histórias por meio de animações digitais, 1h para a apresentação da plataforma *Animaker*, 1 hora para a construção das animações pelos participantes e 30 minutos hora para socialização e discussão sobre os trabalhos realizados.

## 7 IDIOMA

O minicurso será ministrado em língua portuguesa.

## 8 INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

A plataforma de construção de vídeo será o *Animaker*, uma plataforma web que permite aos usuários criarem vídeos animados utilizando personagens e modelos pré-criados.

A infraestrutura simples facilita o uso da ferramenta, tanto pelo mediador quanto pelos participantes. Será necessário apenas um navegador conectado à Internet, independentemente do Sistema Operacional.

## REFERÊNCIAS

- [1] Marina Silva Oliveira, Ana Cláudia Lins Borges. 2021. Usando a Storytelling Enquanto Metodologia de Aprendizagem Ativa: Um Relato de Experiência. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/ctrl/article/view/17601/17436>>.
- [2] Marcelo M. Valença, Ana Paula Balthazar Tostes. 2019. O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo. *Carta Internacional*, v. 14, n. 2, 20 ago.
- [3] Daniele de Souza Lopes Oliveira, Ana Sara Castaman. 2020. Guia para uso do Storytelling em espaços educacionais na Educação Profissional e Tecnológica.
- [4] BRASIL. 2022. BNCC Computação - Complemento. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file>.
- [6] BRASIL. 2018. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação Brasília.