



PRODUÇÃO DE VÍDEOS EDUCATIVOS DE CURTA DURAÇÃO PARA REDES SOCIAIS, NA ÁREA DA VIROLOGIA - UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Carlos Henrique de Oliveira (suigetsu.carlos.cs@gmail.com, ICS/UNILAB);

Francisco Dantas Lourenço (lourenco.dantas@hotmail.com, ICS/UNILAB);

Gabriel Alves Desiderio (gabrieldesiderio345@gmail.com, ICS/UNILAB);

Natanael de Oliveira Lima (natanael.oliveira187@gmail.com, ICS/UNILAB);

Larissa Deadame de Figueiredo Nicolete (larissanicolete@unilab.edu.br, ICS/UNILAB)

RESUMO. A pandemia aumentou a busca sobre termos de virologia, sugerindo que as pessoas buscam por informações que lhes desperte interesse. Porém, o Aprendizado Significativo de Ausubel diz que, para a informação se transformar em conhecimento cognitivo, é necessária que a ideia âncora seja dada na escola. Sem as aulas, a virologia deve ser trabalhada pelo professor à distância com o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Os docentes podem não apresentar domínio sobre as TICs e/ou a virologia imprescindível para a educomunicação. Assim, relatamos a experiência na criação do *Viruses Animated Learning* (VirAL) - animações educativas disponíveis no YouTube, Instagram e também no Blog, sobre vírus de interesse médico, entre eles o SARS-Cov-2. A ideia foi utilizar ferramentas para criar conteúdo audiovisual de qualidade para serem consumidos por usuários comuns e professores que queiram abordar a virologia de maneira dinâmica.

Palavras-chave: TICs, virologia, aprendizagem significativa, educomunicação.

ABSTRACT. Production of Short-Term Educational Videos, about virology subjects, for Social Medias - an Experience Report. The pandemic has increased the search for virology terms, showing that people are looking for information in the web that excite their interest. However, Ausubel's Theory of Meaningful Learning says that for information to become cognitive knowledge, it is necessary that the anchor idea have to be given at school. Without classes, the teacher at a distance using Information and Communication Technologies (ICTs) must work on virology topics. Teachers may not be proficient in ICTs and/or virology that is indispensable for Educommunication. Thus, we describe an experience report in creating *Viruses Animated Learning* (VirAL) - educational animations available on YouTube, Instagram and on the Blog, about medical viruses, including SARS-Cov-2. The idea was to use tools to create quality audiovisual content it going to be consume by ordinary users and teachers who want to approach virology in a dynamic way.

Keywords: ICTs, virology, Significant Learning Experiences, Educommunication.

1. INTRODUÇÃO

A incorporação de novas tecnologias na área educacional levou a uma revolução digital que demanda uma maior preparação dos profissionais que atuarão no processo de ensino-aprendizagem, mesmo que sejam disciplinas relacionadas à área da Saúde, como a Virologia (MENDES, TREVISAN e ÉVORA, 2000). Esse avanço tecnológico criou o termo Educomunicação, que vai além da junção das palavras educação e comunicação porque se trata de um conceito que busca consolidar as tecnologias de informação e comunicação (TICs) dentro dos movimentos educacionais, ressignificando-os (SOARES, 2002). Segundo Cortelazzo (2005, apud JAWSNICKER, 2010, p.2) “é essencial que o docente se aproxime dos meios comunicacionais, familiarize-se com eles, apropriando-se de suas potencialidades, controlando sua eficiência e seu uso, para então, criar novos saberes.” Nesse contexto das TICs e da educação não-formal, podemos traçar um paralelo com Ausubel e sua Teoria da Aprendizagem Significativa (PELIZZARI et al., 2002). A pessoa ávida por um determinado assunto, como o Coronavírus, procura na internet sobre o que lhe interessa e, posteriormente, relaciona essa vivência não-formal com o contexto escolar que possui embasamento científico (GOTFRID, 2014). O princípio da Aprendizagem Significativa leva em conta a chamada Estrutura Cognitiva, ou seja, primeiro o aluno se depara com uma experiência on-line impactante para adquirir experiências vivenciais sobre o assunto, depois o aluno interage com professor, o qual irá apresentar o conhecimento no contexto escolar (CCE).

Como desde o mês de março houve suspensão das aulas presenciais, o material midiático gerado pelo professor não possui mais um predomínio das práticas pedagógicas tradicionais, como contrapartida, o uso das TICs se tornaram indispensáveis no dia a dia do docente. Nessa nova realidade, se o CCE for feito de forma pouco atrativa, as ideias-âncora ficam comprometidas e a conversão do conhecimento científico em conhecimento cognitivo fica prejudicada (revisado por SANTOS et al., 2015). Não menos importante, levamos em consideração que o projeto *Viruses Animated Learning* (VirAL) dentro da educomunicação se enquadra como uma pesquisa do tipo aplicada, pois, como definido por Citelli et al (2019) permite que os sujeitos que irão acessar o conteúdo consigam estar conectados, uma vez que a utilização de redes sociais permite ao VirAL interação com o sujeito social através de chats, ao mesmo tempo que é mantido o distanciamento com o pesquisador (criador de conteúdo). Deste modo, o presente projeto visa construir animações educativas gratuitas. O recurso produzido pelo VirAL irá contribuir para a aprendizagem pedagógica de virologia empregando as animações para auxiliar na aprendizagem significativa em todos os níveis escolares.

2. DESENVOLVIMENTO

A relevância do presente trabalho é evidenciada pelo Google trends [<https://trends.google.com.br/trends/?geo=BR>] que mede os termos mais buscados no site Google. Informações sobre o novo coronavírus, e os vírus de maneira geral, são os mais procurados em todo o mundo, evidenciando propostas que melhorem o conhecimento nesta área de estudo. Contudo, para a educação ser transformadora é necessário: embasamento científico, linguagem simples e qualidade audiovisual. Percebe-se que para criação de conteúdos atraentes, educacionalmente, empregar as TICs é indispensável. Assim, o VirAL visa divulgar conteúdo informativo nas redes sociais sobre o coronavírus, e outras infecções virais. Após escolha do tema, definiu-se que a forma lúdica, interativa e dinâmica geraria impacto para passar a informação pretendida. Foram escolhidos softwares que possuíam versões gratuitas e de teste para se trabalhar, como: Videoscribe, PowerPoint (licença da Universidade), Powtoon, Animaker e Canva baixados em suas versões mais atuais. Definidos os softwares elaborou-se os conteúdos, com a criação de roteiros para organizar a fala do

narrador. Para a edição do áudio embutido no vídeo, utilizou-se do software Audacity e, posteriormente, o áudio editado e tratado é transferido para o editor de vídeo e é sincronizado com as imagens. Foram criados e postados conteúdos inéditos no Instagram do projeto. A produção se iniciou em junho de 2020 e já foram produzidos e publicados um total de 6 (seis) vídeos educativos, com duração variando entre 60 e 120 segundos.

A criação dos conteúdos é algo laborioso, pois a produção do vídeo envolve diversas etapas que antecedem a publicação do produto audiovisual nas redes sociais. Além da etapa de pesquisa sobre o vírus, existe a necessidade de criar um roteiro diferente de uma aula convencional. Apesar de parecer pouco tempo, dois minutos de vídeo consegue condensar uma quantidade de informações enorme, pois figuras e textos podem surgir e desaparecer de maneira sincronizada, criando um dinamismo interessante. No Instagram, vídeos podem ser publicados de maneiras distintas, assim, os dois primeiros vídeos foram para o *feed* do perfil e ficaram armazenados no *igtv*, os dois últimos foram publicados no *Stories*. No Youtube foi criado um canal e feito upload dos vídeos com a resolução de 750p. Para validar nossos dados, analisamos apenas as visualizações do Instagram e obtivemos como resultado um alcance médio de 213. Os conteúdos neste novo formato foram os de maior visualização frente aos formatos convencionais, mostrando que realmente vídeos animados possuem um bom alcance. Comparativamente, o estudo de Bernardes e colaboradores (2018) obtiveram cerca de cem visitas semanais, o que nos faz inferir que nossa média (>duzentas visualizações) é uma exitosa experiência.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A disponibilização do Projeto VirAL de maneira ampla pelas mídias sociais irá propiciar a divulgação de materiais relacionados à virologia para auxiliar na aprendizagem significativa. Haverá também a integração entre ensino, pesquisa e extensão tendo a Unilab como criadora e promotora de conteúdo de qualidade e impacto na educação de virologia, em uma área que se encontra em evidência por conta do novo coronavírus.

REFERÊNCIAS

- BERNARDES, R. A. et al. O Instagram como ferramenta para educação em saúde: relato de experiência. In: I CONGRESSO NORTE NORDESTE DE TECNOLOGIAS EM SAÚDE. **Anais Eletrônicos**. Piauí, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufpi.br/index.php/connts/article/view/7914>. Acesso em: 19 de jul. de 2020.
- CITELLI, A. O., SOARES, I. DE O., & LOPES, M. I. V. Educomunicação: referências para uma construção metodológica. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 12-25, jul. 2019.
- GOTFRID, A. **Metodologias de ensino para temas de zoologia** – um estudo de caso no clube de ciências Augusto Rushi /Araucária – PR. Monografia apresentada para obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Ensino de Ciências, Medianeira: UTFPR, 2014.
- JAWSNICKER, C. Educomunicação: reflexões sobre teoria e prática. **A experiência do Jornal do Santa Cruz**, 2010.
- MENDES, I.A.C.; TREVISAN, M.A.; ÉVORA, Y.D.M. “Comunicação e enfermagem: tendências e desafios para o próximo milênio.” **Esc. Anna Nery Revista de Enfermagem**, Rio de Janeiro: UFRJ, vol. 4, núm. 2, pp. 217-224, ago. 2000.
- PELIZZARI, A.; et al. Teoria da Aprendizagem Significativa segundo Ausubel. **Rev. PEC**, Curitiba, v.2, n.1, p.37-42, 2002.
- SOARES, I. 2002. Gestão Comunicativa e Educação: Caminhos da Educomunicação. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 23, p. 116-125, abr. 2002.