



Minuto da informática: microvídeos educativos para disseminação de soluções tecnológicas

Orlando Oliveira dos Santos | orlando.santos@ifsc.edu.br¹
Fernando de Oliveira Leão | fernando.leao@ifsc.edu.br²
Glauber Lima da Silva | glabeerlima@gmail.com³
Agatha Padilha Rodrigues | agathapadilha4@gmail.com⁴
Renan Muniz Costa | glabeerlima@gmail.com⁵
Igor Oliveira | oigor8206@gmail.com⁶

Edital Proex Fluxo Contínuo 2026/2027 - Eventos e produtos de extensão

Trabalho de Extensão

DT 3 - Educação, Cidadania, Desenvolvimento Social e Práticas Inclusivas

Resumo:

O projeto “Minuto da Informática” tem como objetivo produzir e divulgar microvídeos educativos, com duração entre 30 e 60 segundos, abordando soluções simples para problemas comuns relacionados ao uso de tecnologias digitais. Os conteúdos serão elaborados por estudantes da área de informática, sob orientação de professores, com apoio em recursos de acessibilidade, como tradução/interpretação em Libras. A proposta fundamenta-se na promoção da inclusão digital por meio de uma abordagem acessível e interativa, utilizando mídias contemporâneas como ferramenta de disseminação do conhecimento. O projeto prevê a participação ativa da comunidade externa na definição dos temas a serem abordados, por meio de enquetes, formulários e espaços de escuta, garantindo que os conteúdos produzidos estejam alinhados às demandas reais do público. Os vídeos serão publicados em redes sociais institucionais, ampliando o alcance das ações. Além disso, serão promovidos momentos de interação com a comunidade, como possíveis lives e coletas de feedback, fortalecendo o caráter dialógico da extensão e a troca de saberes entre instituição e sociedade. Dessa forma, o projeto contribui para a inclusão digital, ao mesmo tempo em que fortalece a formação dos estudantes e promove uma relação mais ativa e transformadora entre o campus e a comunidade.

Palavras-chave: Informática; Acessibilidade; Comunidade Externa; Audiovisual; Deficiência Auditiva.

Introdução

¹ Orlando Oliveira dos Santos - Docente - IFSC Campus Lages/ Informática (CCCOM-LGS).

² Fernando de Oliveira Leão - Docente - IFSC Campus Lages/ Audiovisual (CCTINF-LGS).

³ Glauber Lima da Silva - Docente - IFSC Campus Lages/ Informática (Tradutor/Intérprete de Libras).

⁴ Agatha Padilha Rodrigues - Discente 4º Fase - Técnico em Informática para Internet - IFSC Campus Lages.

⁵ Renan Muniz Costa - Discente 3º Fase - Técnico em Informática para Internet - IFSC Campus Lages.

⁶ Igor Oliveira - Discente 4º Fase - Técnico em Informática para Internet - IFSC Campus Lages

O avanço das tecnologias digitais transformou significativamente as formas de comunicação, trabalho e acesso à informação. Apesar da ampla utilização de dispositivos como smartphones e computadores, muitas pessoas ainda enfrentam dificuldades na realização de tarefas simples relacionadas ao uso dessas tecnologias, como gerenciamento de arquivos, utilização de aplicativos, organização de informações e práticas básicas de segurança digital. Essas dificuldades são frequentemente observadas em contextos escolares e comunitários, especialmente entre usuários sem formação técnica na área de informática.

Paralelamente, as redes sociais consolidaram-se como importantes meios de acesso à informação, sobretudo por meio de conteúdos audiovisuais curtos. Plataformas como Instagram e TikTok popularizaram o consumo de microvídeos, favorecendo a disseminação rápida e acessível do conhecimento. Segundo Moran(2018), o uso de recursos audiovisuais e metodologias ativas pode ampliar o engajamento e a autonomia no processo de aprendizagem.

Além disso, observa-se uma lacuna na oferta de conteúdos digitais acessíveis, especialmente voltados às pessoas com deficiência auditiva. Nesse contexto, a utilização de recursos como tradução/interpretação em Libras torna-se relevante para ampliar o acesso à informação e promover maior inclusão digital, em conformidade com a Lei nº 10.436/2002 (BRASIL, 2002), que reconhece a Libras como meio legal de comunicação e expressão.

Diante desse cenário, o projeto “Minuto da Informática” propõe a produção de microvídeos educativos, com duração entre 30 e 60 segundos, voltados à resolução de problemas cotidianos relacionados ao uso de tecnologias digitais. Os conteúdos serão produzidos por estudantes da área de informática, sob orientação docente, e publicados em redes sociais institucionais. A proposta também prevê a participação da comunidade externa na definição dos temas abordados, por meio de enquetes e formulários, fortalecendo o caráter dialógico da extensão universitária e promovendo maior aproximação entre o Instituto Federal de Santa Catarina e a comunidade.

Além de contribuir para a inclusão digital, o projeto possibilita aos estudantes o desenvolvimento de habilidades relacionadas à produção audiovisual, comunicação científica, síntese de informações técnicas e interação social, fortalecendo as ações extensionistas e ampliando o impacto social das atividades desenvolvidas.

Descrição do público envolvido

O projeto de extensão “Minuto da Informática” tem como público-alvo a comunidade externa em geral, especialmente indivíduos que apresentam dificuldades no uso cotidiano de tecnologias digitais. Esse público é composto por pessoas de diferentes faixas etárias e níveis de escolaridade, incluindo usuários sem formação técnica na área de informática, que frequentemente enfrentam desafios relacionados ao uso de smartphones, aplicativos, organização de arquivos, acesso a serviços digitais e práticas básicas de segurança da informação. Também se destaca a inclusão de pessoas com deficiência auditiva, considerando a utilização de recursos de acessibilidade, como tradução/interpretação em Libras nos vídeos produzidos.

Observa-se que, embora haja amplo acesso a dispositivos digitais, muitos usuários ainda encontram dificuldades na resolução de problemas simples, o que pode comprometer sua autonomia no uso das tecnologias e limitar sua participação em atividades cotidianas que dependem de recursos digitais. Nesse contexto, o projeto busca atender principalmente pessoas em situação de vulnerabilidade digital, que necessitam de orientações claras, objetivas e acessíveis.

Procedimentos metodológicos

O projeto será desenvolvido com a participação de estudantes voluntários dos cursos da área de informática do campus, sob orientação de docentes das áreas de informática e audiovisual, além do apoio de profissionais tradutores/intérpretes de Libras. Inicialmente, será realizado um levantamento de demandas junto à comunidade externa, com o objetivo de identificar dificuldades recorrentes relacionadas ao uso de tecnologias digitais. Esse levantamento ocorrerá por meio de formulários online, enquetes em redes sociais, espaços de escuta e observação de dúvidas frequentes em ambientes digitais.

A partir das demandas identificadas, os estudantes elaborarão roteiros curtos e objetivos, apresentando soluções práticas para problemas cotidianos relacionados ao uso de recursos tecnológicos. Os roteiros passarão por orientação e revisão técnica antes da gravação dos vídeos, garantindo clareza comunicacional e adequação dos materiais



produzidos. Os microvídeos terão duração entre 30 e 60 segundos e serão gravados com smartphones ou equipamentos disponíveis no campus. Após a gravação, os materiais passarão por processo de edição, incluindo inserção de elementos visuais e recursos de acessibilidade, como tradução/interpretação em Libras, visando ampliar a compreensão e o acesso aos conteúdos.

As produções serão publicadas semanalmente nas redes sociais institucionais e em perfis específicos do projeto. Além da divulgação, serão promovidos espaços de interação com o público, por meio de comentários, enquetes e devolutivas, permitindo sugestões de novos temas e acompanhamento das ações desenvolvidas. O acompanhamento do projeto ocorrerá de forma contínua, por meio da análise de indicadores como número de visualizações, alcance das publicações, engajamento nas redes sociais e feedback qualitativo da comunidade. Os dados coletados serão utilizados para avaliação e aperfeiçoamento contínuo das atividades realizadas.

Resultados e discussões

Espera-se que o projeto contribua para ampliar o acesso da comunidade externa a conhecimentos básicos sobre o uso de tecnologias digitais, auxiliando na resolução de dificuldades cotidianas relacionadas ao ambiente digital e promovendo maior inclusão digital, especialmente entre pessoas com deficiência auditiva, por meio da produção contínua de microvídeos educativos com recursos de tradução/interpretação em Libras. Entre os principais resultados esperados estão a produção regular de materiais audiovisuais, o aumento do alcance e do engajamento nas redes sociais do projeto, a participação do público na sugestão e avaliação dos temas abordados e a ampliação da autonomia dos usuários no uso de ferramentas digitais.

Além disso, espera-se fortalecer a relação entre o campus e a comunidade externa por meio de práticas extensionistas mais participativas e dialógicas, contribuindo para a troca de saberes e para o impacto social das ações desenvolvidas. No âmbito acadêmico, o projeto também poderá favorecer o desenvolvimento de competências técnicas e interpessoais dos estudantes envolvidos, especialmente em atividades relacionadas à

produção audiovisual, comunicação científica, trabalho em equipe e interação com diferentes públicos.

Considerações finais

O projeto “Minuto da Informática” evidencia o potencial das mídias digitais, especialmente dos microvídeos, como ferramentas acessíveis e eficazes para a promoção da inclusão digital e a disseminação do conhecimento de forma prática e contextualizada. Ao articular a participação ativa da comunidade externa na definição dos conteúdos e o protagonismo discente na produção dos materiais, a proposta fortalece o caráter dialógico da extensão e amplia o impacto social das ações desenvolvidas. Além disso, contribui para a formação acadêmica dos estudantes, ao estimular o desenvolvimento de competências técnicas, comunicacionais e sociais, ao mesmo tempo em que incorpora recursos de acessibilidade, como a Libras, ampliando o alcance e a equidade no acesso à informação. Dessa forma, o projeto se consolida como uma iniciativa relevante, com potencial de continuidade e expansão, promovendo uma relação mais próxima, participativa e transformadora entre a instituição e a comunidade.

Referências

ALMEIDA, Etá Joel Pereira. **Acessibilidade no Instagram**: guia para produtores de conteúdo audiovisual acessível em Libras. São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2026.

BRASIL. [Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002]. **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências**. Brasília, DF: Presidência da República, 2002.

BRASIL. [Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015]. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Brasília, DF: Presidência da República, 2015.

BRASIL. [Lei nº 14.768, de 22 de dezembro de 2023]. **Define deficiência auditiva e estabelece valor referencial da limitação auditiva**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

PELAIO, G. M.; CARAVIERI, F. P. M. **Avaliação comparativa de ferramentas de edição de vídeo no contexto das redes sociais**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Sistemas para Internet) – Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo, Jales, 2023.



ULBRICHT, Vania; VANZIN, Tarcísio; BINDA, Renan; VERAS, Nanci (org.). **Perspectivas da inclusão:** acessibilidade digital, tecnologia e educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2025.