



# Animaker

*Deixe sua imaginação voar*

Use sua criatividade

Capa: elaborada em CorelDraw por Camile Conceição de Carvalho e Daniel Santos Ferreira.

Imagens sem informação: Canva

Edição e produção: Camile Conceição de Carvalho.

APOIO



PIBIC

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

---

C331a Carvalho, Camile Conceição de  
Animaker: deixe sua imaginação voar / Camile Conceição de Carvalho, Anel  
Elias do Nascimento – Porto Nacional, TO. 2023.  
18f.

Relatório de Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus  
Universitário de Porto Nacional – Curso de História, 2023

1. Recurso educacional aberto - REA. 2. Animaker. 3. Educação. 4. Ensino  
Médio. I. Título. II. Nascimento, Anel Elias do.

CDD 901

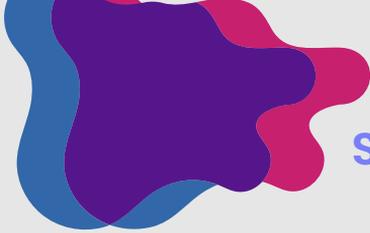
---

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer  
forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte.  
A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do  
Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com  
os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

**Animaker: Deixe sua imaginação voar. Camile Conceição de Carvalho. Está  
licenciado com uma licença Creative Commons (CC-BY) 4.0 International.  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>**





## SOBRE ESTE MATERIAL

**PÚBLICO ALVO:** Ensino médio

**DISCIPLINA:** : Linguagens Aplicadas às Tecnologias/  
itinerários formativos

### OBJETIVOS:

- Estimular a aprendizagem, introduzindo ferramentas tecnológicas e pedagógicas acessíveis ao ensino que desenvolvam a comunicação, colaboração, criatividade e o pensamento crítico do aluno.
- promover a interatividade e a descoberta dando a oportunidade dos alunos serem criadores de conteúdo em vez de apenas consumidores.
- auxiliar aluno e o professor na produção de vídeos animados. Despertar valores como democracia inclusão, a partir da: elaboração de questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação.
- investigar as ferramentas pedagógicas disponíveis de aprendizagem e identificar possíveis dificuldades dos alunos no uso das ferramentas de aprendizagem.





## HABILIDADES:

(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.



## CONHECENDO O ANIMAKER

O Animaker é um software de vídeo e animação baseado em nuvem lançado pela primeira vez em uma versão beta aberta em 2014. Em fevereiro de 2015, o software foi lançado oficialmente com base em um modelo freemium que permitia aos usuários uma opção de conta gratuita. O software fornece ferramentas online para criar e editar animações de vídeo. O software foi desenvolvido pela Animaker Inc., uma empresa SaaS baseada em vídeo fundada por RS Raghavan.

O Animaker é construído em HTML5 e ajuda os usuários a criar vídeos animados que podem ser exportados para o Facebook , YouTube ou baixados como um arquivo MP4.



### características

Um recurso digital que possibilita a criação de audiovisuais, é um software de animação online que pode ser usado para fins educacionais. Embora não seja exclusivamente projetado para fins educacionais, sendo assim, um software genérico que pode ser usado para outras finalidades, ele pode ser usado por professores e alunos para criar animações de personagens, apresentações, vídeos explicativos, objetos, textos entre outros recursos.



Quando pesquisa pelo Aniamker 3.0 não adicione o .com, pois dessa forma o site aparecerá em inglês, para facilitar o acesso coloque apenas o nome na barra de busca

animaker.co



 Animaker

Recursos

Preços

Entrar

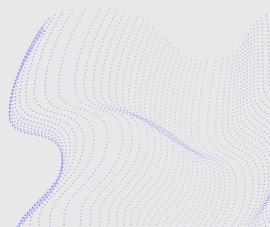
Cadastrar-se



## O futuro da criação de vídeos começa aqui!

Uma plataforma para iniciantes, designers não profissionais e profissionais para criar vídeos de animação e com atores reais de todos os momentos de nossas vidas.

[Crie seu primeiro vídeo](#)



# PRODUZINDO

**PARA UTILIZAR O ANIMAKER 3.0 NA EDUCAÇÃO, SEGUINDO AS NORMAS DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC), VOCÊ PODE SEGUIR ESTE PASSO A PASSO:**

**Passo 1:** Defina o objetivo da aula;

Identifique qual o conteúdo específico da história você deseja ensinar aos alunos. Isso ajudará a direcionar o uso do Animaker 3.0

**Passo 2:** Planejamento da aula;

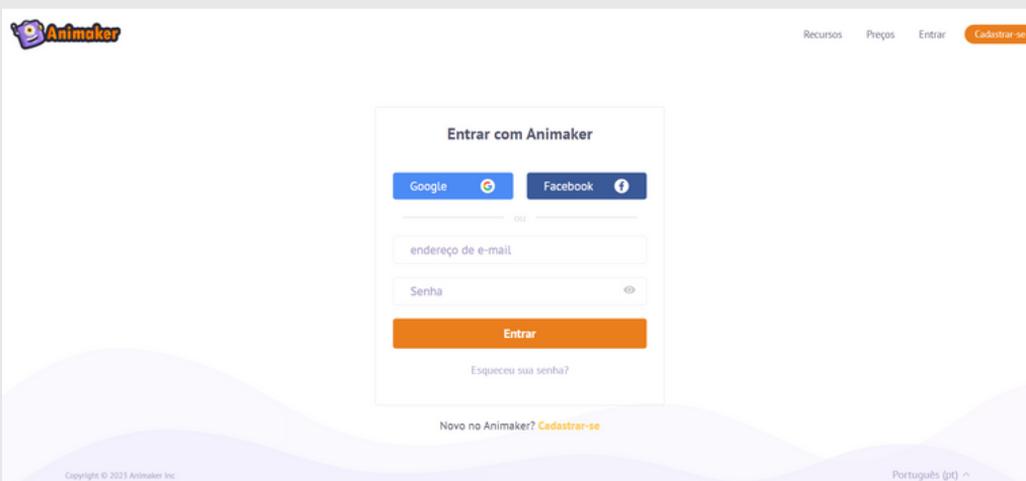
Elabore um plano detalhado incluindo os objetivos de aprendizagem, os tópicos específicos a serem abordados e as habilidades que os alunos devem desenvolver.

**Passo 3:** Crie um roteiro

Elabore um roteiro para o seu vídeo animado. Divida o conteúdo em partes lógicas e decida o que será apresentado em cada seção. Certifique-se de que o roteiro seja claro, conciso e adequado ao nível de compreensão dos alunos.



**Passo 3:** acesse o ([www.animaker.com](http://www.animaker.com)) e crie uma conta, você possui a possibilidade de se cadastrar por uma conta do Google ou pelo Facebook. Caso não queira vincular pelo Facebook, basta completar os campos abaixo e ele vai mandar um email de confirmação no seu email.

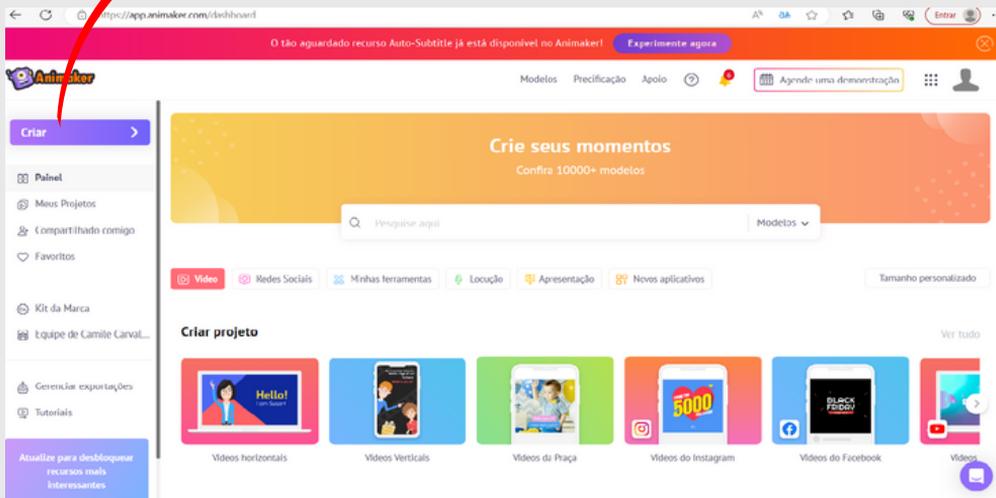


The screenshot shows the Animaker website's login interface. At the top left is the Animaker logo. At the top right are navigation links: Recursos, Preços, Entrar, and a highlighted Cadastrar-se button. The main content is a white box titled "Entrar com Animaker". Inside this box, there are two social login buttons: "Google" with the Google logo and "Facebook" with the Facebook logo. Below these is a separator line with "ou" in the middle. There are two input fields: "endereço de e-mail" and "Senha" with an eye icon for toggling visibility. Below the fields is an orange "Entrar" button. Underneath the button is a link "Esqueceu sua senha?". At the bottom of the box is a link "Novo no Animaker? Cadastrar-se". The footer of the page includes "Copyright © 2023 Animaker Inc" on the left and "Português (pt) ^" on the right.

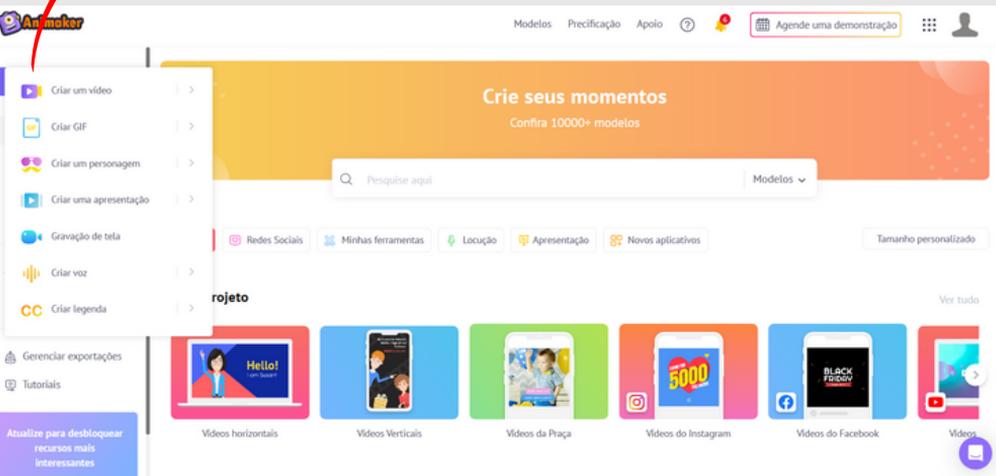


**Preencha todos os campos pedidos com seu nome, email, uma senha e a confirmação da senha. Em seguida, basta cadastrar**

clique em criar



Escolha o estilo que deseja usar



## Passo 5: Escolha um estilo de animação

No Animaker, você pode escolher entre vários estilos de animação. Selecione aquele que melhor se adequa ao conteúdo que você está ensinando. Por exemplo, se estiver abordando a história medieval, pode escolher um estilo de animação que se assemelhe a desenhos medievais.



Udemy Course Promotion



Travel agency promo



Property listing ad



New Product Announcement



Black Friday:

### Invites



Engagement Party Invite



Wedding Invite



Baby Shower Invite



Wedding Anniversary Invite



Baptism Invite

View all

### Social Media



Moods of the Week



World Day of Cultural Diversity



Happy Sunday



Earth Day



International

View all

### Instagram/Square video



Valentine's day



Monday Motivation



Chocolate ice cream day



Holi Celebrations



Cotton candy

View all

### Intros/Outros



Intro - Technology & Startup



Lyrical Video & Logo Intro



Intro - Education



Title & Handle Intro



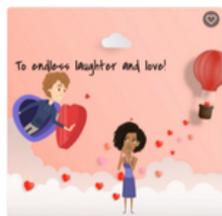
Top 10 Prese

View all

### HR/Corporate

View all

## Instagram/Square video



Valentine's day



Monday Motivation



Chocolate ice cream day

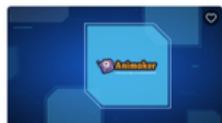


Holi Celebrations



Cotton candy

## Intros/Outros



Intro - Technology & Startup



Lyrical Video & Logo Intro



Intro - Education



Title & Handle Intro



Top 10 Prese

## HR/Corporate



Hiring Developers



Company Policies



Employee Perks video



Employee Referral Program



Performance

## GIFs/Memes



Learn from Khaby



When your girl asks



Blue Falcon



Doctor Strange



Sync to Calendar

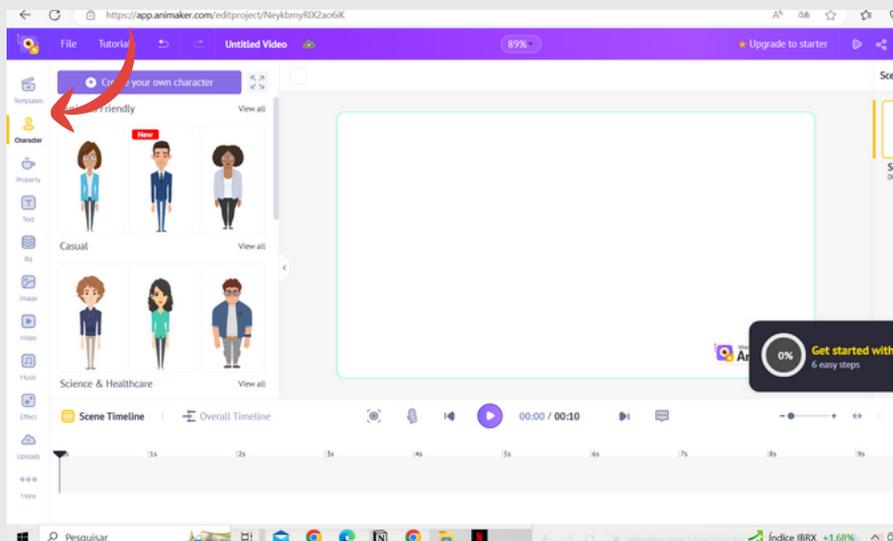
## Stories



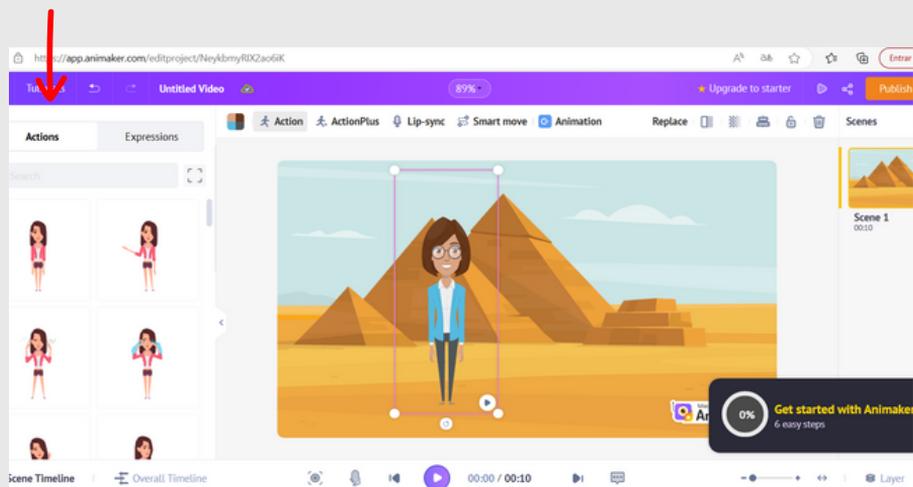
## Passo 6: Desenvolva os elementos visuais

Utilize as ferramentas do Animaker para criar os elementos visuais do vídeo. Isso pode incluir personagens, cenários, objetos e outros elementos relevantes para a história que você está ensinando. Personalize-os de acordo com suas necessidades.

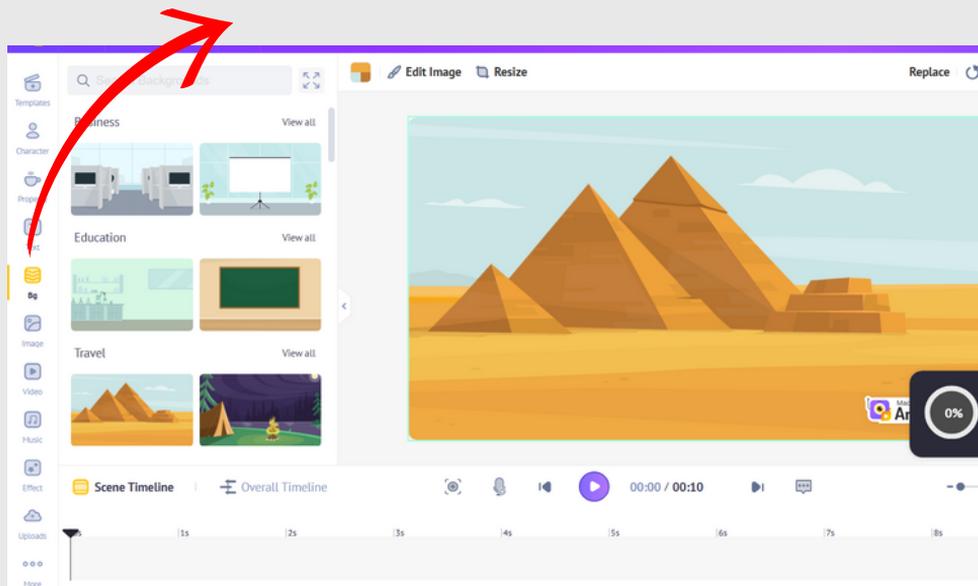
### Escolha os personagens.



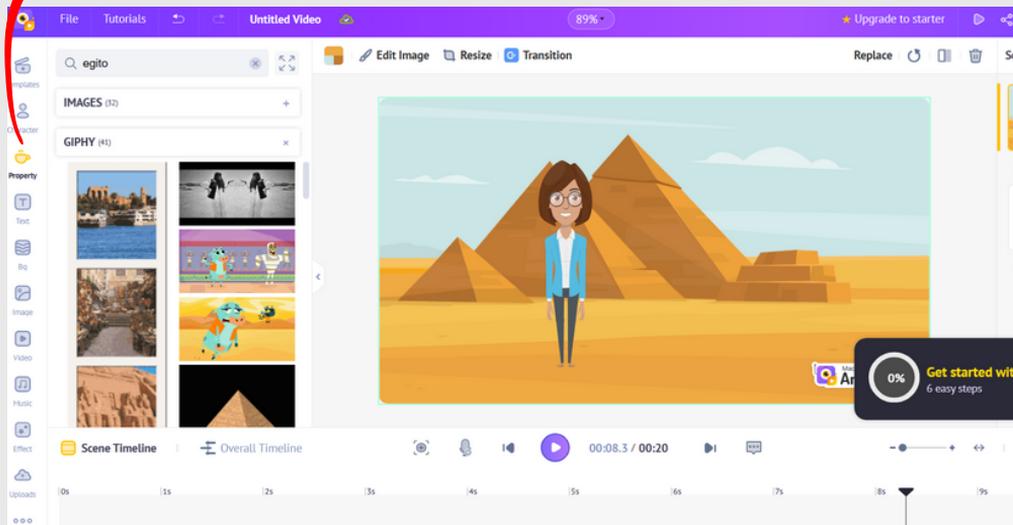
poderá também configurar o personagem escolhendo uma das ações.

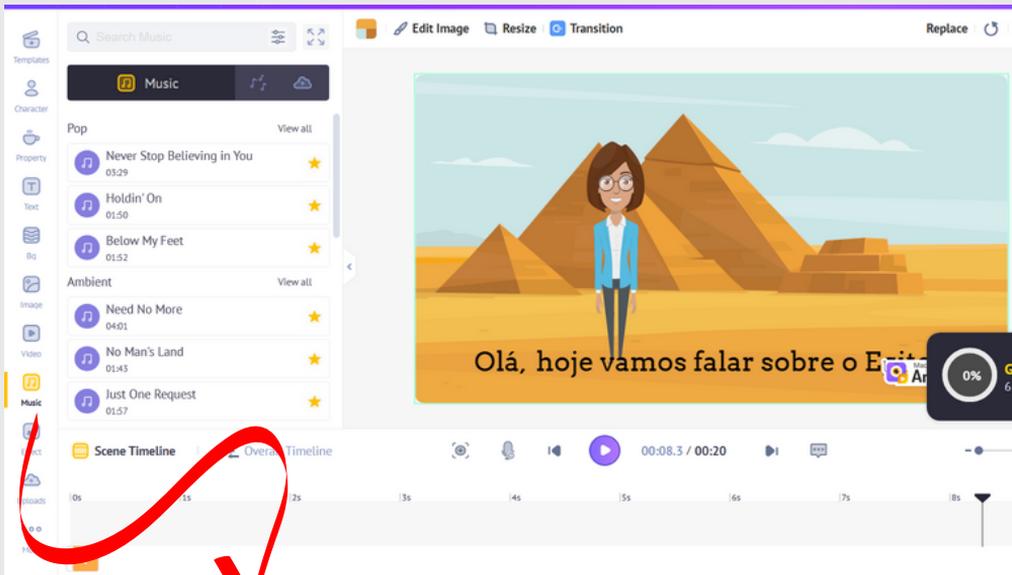


Para fazer a criação dos cenários deverá escolher os fundos nesta opção.

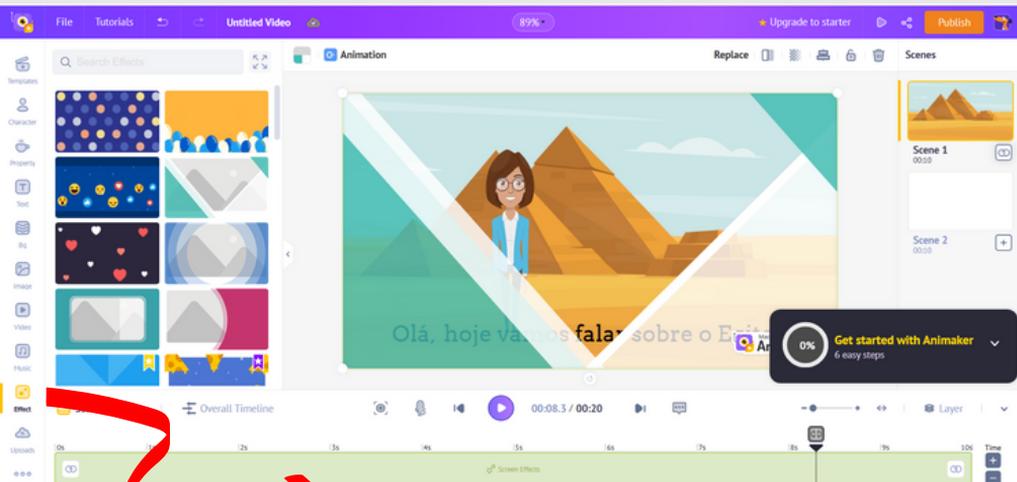


Tem a possibilidade de escolher propriedades e de as acrescentar ao vídeo.





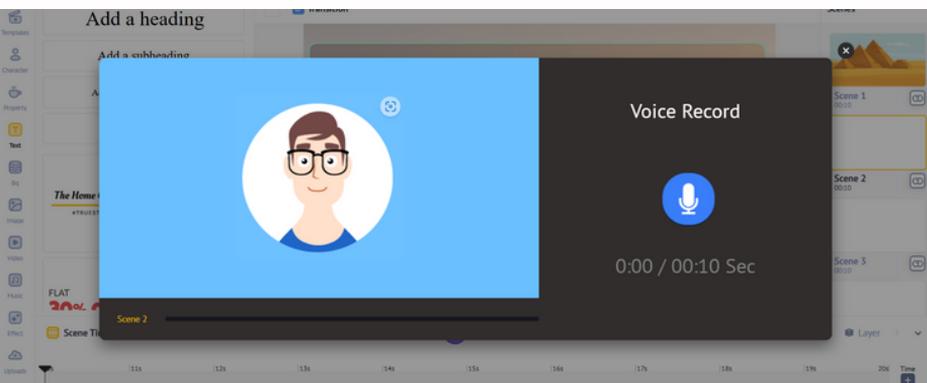
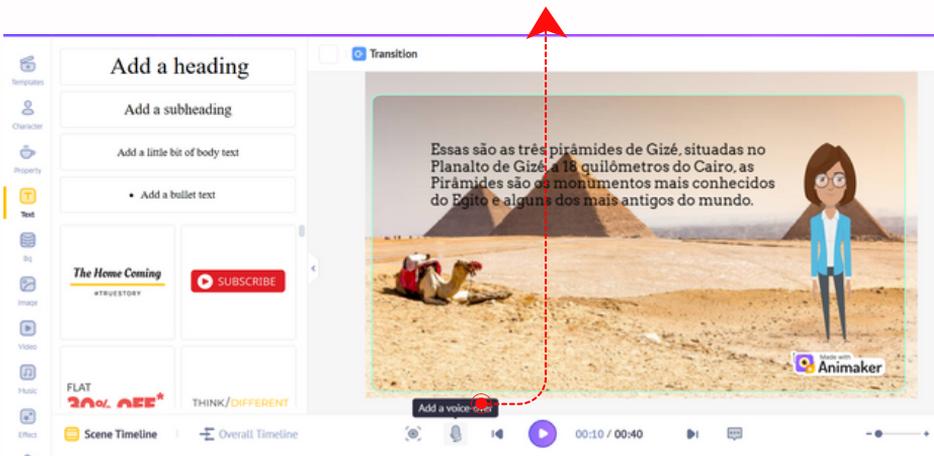
Adicione músicas



you can add transition effects on slides

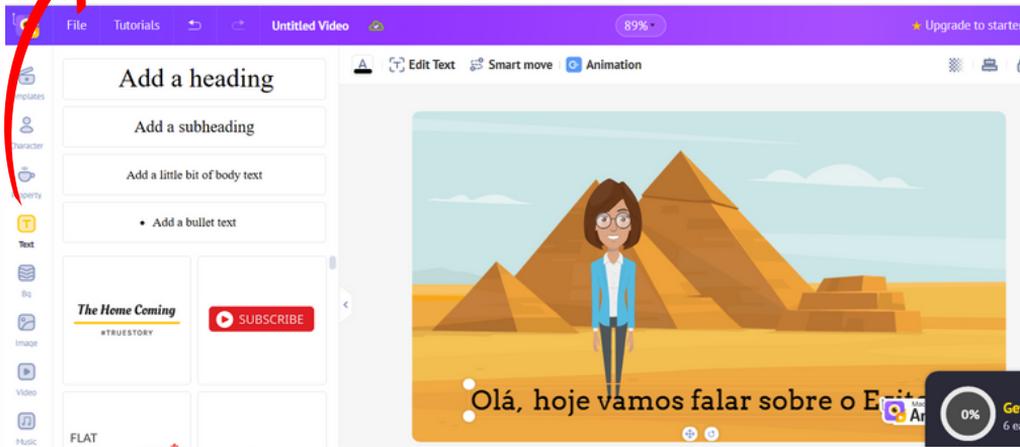
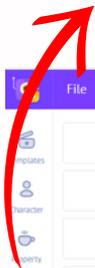
## Passo 6: Animação e narração

Dê vida aos elementos visuais, adicionando animações e movimentos. Você também pode gravar sua própria narração ou utilizar recursos de áudio disponíveis no Animaker para adicionar uma narração ao vídeo.

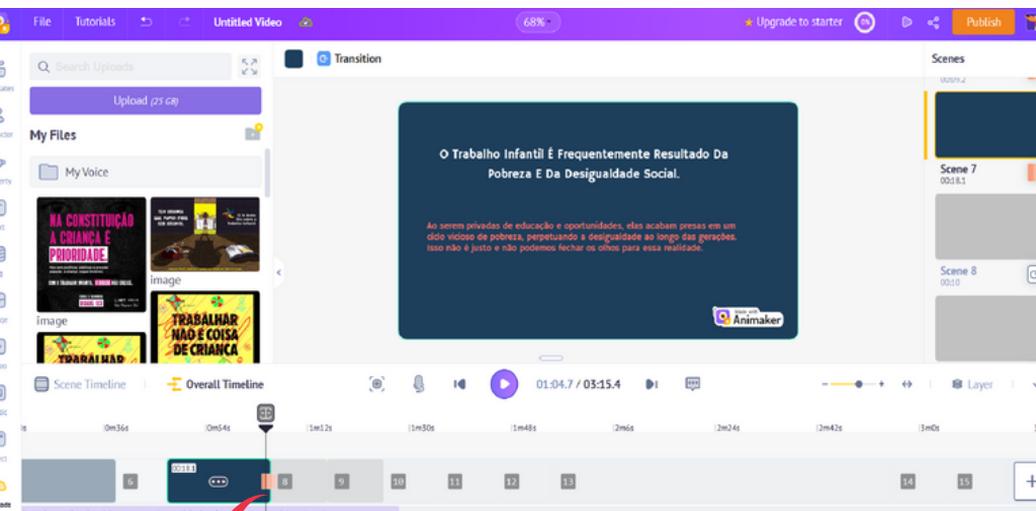


## Passo 7: Adicione legendas

Se achar necessário, adicione legendas ao vídeo para auxiliar na compreensão dos alunos. Além disso, você pode inserir recursos visuais, como setas, marcadores ou legendas destacadas, para direcionar a atenção para pontos-chave do conteúdo.



## Passo 8: Adicione mais de uma cena



**Controle o tempo do vídeo**

## Enfileirado

Seu vídeo está aguardando na fila de renderização

Carregamento...  
Iniciando a exportação do projeto...  
.....  
Adicionando sua solicitação à exportação..  
Solicitação adicionada com sucesso...  
.....  
Projeto adicionado à fila...  
Máquinas de sondagem para renderizar este projeto..  
.....  
Atribuindo máquina..  
Isso pode levar alguns minutos...

Você será notificado assim que o processo for concluído e poderá baixar o arquivo na seção [Gerenciar exportações](#).



# Referências

ANDRADE, Ana Paula Rocha de. **O uso das tecnologias na educação: computador e internet.** 2011. Disponível em <https://bdm.unb.br/handle/10483/1770>. Acessado em: 20 maio 2023

BITTENCOURT, Priscilla Aparecida Santana; ALBINO, João Pedro. **O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI.** Revista Ibero-Americana de estudos em educação, p. 205-214, 2017. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9433>. Acessado em: 20 maio 2023

CREATIVE COMMONS. **Sobre as licenças.** Disponível em: [https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR). Acessado em: 13 junho 2023

WIKIPÉDIA. **Animaker.** Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animaker#:~:text=Animaker%20Inc.%20is%20a%20DIY%20video%20animation%20software..> Acesso em: 13 junho 2023.