



PRODUÇÃO DE PEQUENOS OBJETOS DE MADEIRA EM AMBIENTE VIRTUAL

MATEUS FISS TIMM¹; CÍNTIA BOLDT ²; PEDRO HENRIQUE DE MORAES KOLTON²; ÉRIKA DA SILVA FERREIRA³

¹Universidade Federal de Pelotas – *mateustiss@gmail.com*

²Universidade Federal de Pelotas ;*cboldt397@gmail.com*; *phkolton1@gmail.com*

³Universidade Federal de Pelotas – *erika.ferreira@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

De acordo com NOLASCO (2014) apud KOLTON et al. (2017), resíduos são materiais que passaram pelo processo de produção consumindo matérias-primas e insumos, utilizando mão de obra, causando desgaste nos equipamentos e ferramentas, participando dos custos fixos da empresa, mas que não se tornaram produtos, ou seja, não agregaram valor à produção.

Dessa forma, o processamento da madeira em serrarias, marcenarias, carvoarias e outras indústrias de base florestal pode ser incluso no rol dos processos geradores de resíduos, os quais poderão se transformar em poluentes ambientais, caso não sejam aproveitados para a formulação ou confecção de produtos úteis (REMADE, 2001).

Tendo em vista tais informações, se torna evidente a necessidade de propagação do conhecimento crucial para diferentes formas de reaproveitamento destes resíduos. O uso de mídias digitais é uma maneira que evidentemente facilita a disseminação desta informação.

O potencial educativo do vídeo foi desde cedo reconhecido por muitos, como por exemplo, Walt Disney que um dia falou "Os filmes educacionais nunca substituirão o professor, mas a sua utilização dará oportunidade a mais pessoas de aprenderem" (CHAMBEL, 2000 apud Kolton et al., 2019).

Contudo, limitações tecnológicas têm adiado a concepção dessa ideia. Nosso sistema de ensino tradicional é baseado em uma sociedade industrial uma realidade diferente da atual, voltada para a informação. Há necessidade de se englobar a tecnologia à educação.

Nesse contexto em função da pandemia referente ao COVID-19 o presente projeto de extensão teve que se adaptar a nova realidade e ser desenvolvido por meio de *home office* com atividades completamente virtuais tendo seu objetivo redirecionado para edição de vídeos didáticos que demonstram o passo a passo do processo de produção dos artefatos em madeira, sua disponibilização em ambientes virtuais será no YouTube com acesso público.

2. METODOLOGIA

Para a produção dos vídeos foram selecionados os seguintes objetos: lo-lo, porta painéis *hashtag*, cabideiro, quebra cabeça formas geométricas e porta incenso arestas, os quais já haviam sido produzidos anteriormente em oficinas práticas realizadas pelo Laboratório de Painéis de Madeira (LAPAM) situado no curso de Engenharia Industrial Madeireira. As imagens foram encaminhadas por meio de compartilhamento do *Google Drive* pela coordenadora do projeto, onde foram selecionados os projetos mais simples para a produção.

Tendo as imagens selecionadas, o processo de edição dos vídeos foi realizado da seguinte forma: produção gráfica dos artefatos; edição dos *slides*

obtidos durante a produção gráfica; edição da música disponibilizada pelo *YouTube*; gravação e edição da narração; união de todos os componentes e renderização para posterior *upload* no canal do LAPAM no presente no *YouTube*.

Para a produção gráfica dos objetos selecionados foi utilizado o programa de produção gráfica *SketchUp*, onde foram feitas capturas de tela durante todo o processo de produção como na Figura 1.

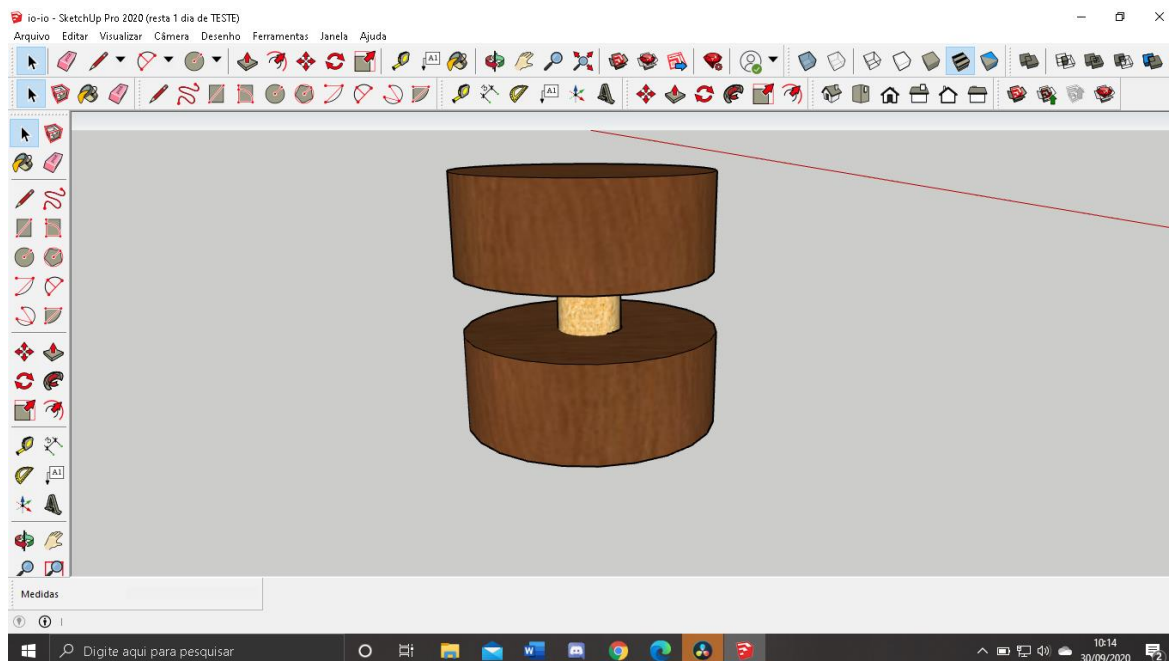


Figura 1 – Captura de tela realizada durante a produção gráfica no programa *SketchUp*.

Com as capturas de tela geradas, fez-se a edição das mesmas no programa de edição de imagem *Paint 3D*.

A narração de todas as etapas foi gravada no *Gravador de Voz* presente no próprio *Microsoft Windows*.

Para compilação destes componentes foi utilizado o programa gratuito de edição de vídeos *DaVinci Resolve*, como na Figura 2.

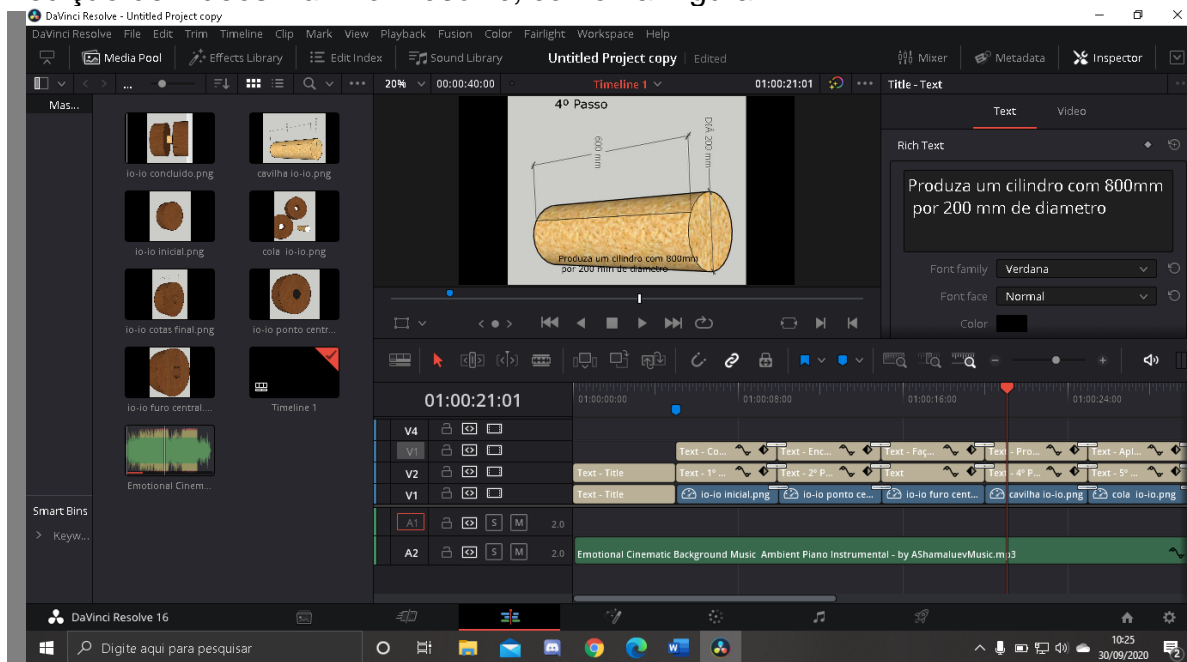


Figura 2 - Vídeo sendo editado no programa *DaVinci Resolve*.

Posteriormente esses vídeos serão inseridos no *YouTube* por meio do canal do Laboratório de Painéis de Madeira – LAPAM UFPel, e serão postos em modo público, bem como, compartilhados nas redes sociais do curso e de quem interessar.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apesar da produção se mostrar dificultosa pela inúmera quantidade de etapas e a necessidade de programas específicos os quais exigem grande capacidade de processamento do computador e treinamento do usuário, é possível a geração dos vídeos descrevendo cada etapa de produção dos artefatos em madeira de forma interativa e com a visualização do produto final através da renderização do modelo gerado por meio do *SketchUp*.

Após a finalização da edição dos vídeos pretende-se atingir a ação de extensão por meio do *upload* de cinco vídeos diferentes com alta capacidade de atingir o público em geral na plataforma *YouTube*, o qual poderá ser acessado de maneira gratuita por toda e qualquer pessoa.

4. CONCLUSÕES

De acordo com os resultados observados, pode-se notar que os objetivos foram alcançados em parte, devido a não conclusão de todos os vídeos. Espera-se que até o fim do ano corrente ao menos 5 vídeos sejam disponibilizados na plataforma *YouTube* gerando informações relacionadas ao alcance do público alvo e que a extensão de fato ocorra.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHAMBEL, T.; GUIMARÃES, N. Aprender com vídeo em hipermídia. In: **Proceedings of 1o Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação**. 2000. p. 85-98.

KOLTON, P.H.M.; TIMM, M.F; BOLDT, C.; FERREIRA, E.S. Vídeos didáticos de apoio para disciplina de produtos de adesão e colagem. In: **V CONGRESSO DE ENSINO E GRADUAÇÃO**, 5. Pelotas, 2019. Anais... Pelotas: V Congresso de ensino e graduação, 2019. Acessado em 30 set. 2020. Online. Disponível em: https://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2019/EN_02854.pdf

KOLTON, P.H.M.; TIMM, M.F; BOLDT, C.; FERREIRA, E.S. aproveitamento de resíduos sólidos de madeira para produção de artefatos. In: **IV CONGRESSO DE EXTENSÃO E CULTURA**, Pelotas, 2018. Anais... Pelotas: IV Congresso de extensão e cultura, 2018. Acessado em 30 set, 2020. Online. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/congressoextensao/files/2018/07/Tecnologia-e-produ%C3%A7%C3%A3o.pdf>

NOLASCO, Adriana Maria. Gerenciamento de resíduos na indústria de pisos de madeira. – Piracicaba: **ANPM**, 2014. 40p.



Resíduos de serraria viraram briquetes. **Revista da Madeira - REMADE**,
v.10, n.56, p.26 –28, 2001.