



## FLUXOGRAMA DO AUDIOVISUAL

LEONARDO GONÇALVES HÄRTER<sup>1</sup>;  
JOSIAS PEREIRA DA SILVA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UFPEl – leonardoharter@gmail.com

<sup>2</sup>UFPEl – josiasufpel@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

A produção de vídeos estudantis tem sem mostrado uma abordagem didática com grande potencial, tanto no ensino fundamental quanto no médio, ao colocar o aluno em uma posição ativa de contador de histórias em alternativa ao sistema clássico difundido onde os estudantes são passivos ao que é ensinado pela figura do professor.

No entanto, para que a prática seja construtiva e de fato seja possível a realização da mesma, é necessário que haja um nivelamento técnico quanto a essa nova ferramenta de ensino: O vídeo.

Em uma sociedade onde o acesso a informação nos grandes centros é praticamente imediato, ignoramos o grande número de pessoas nas regiões periféricas que não possuem tamanha facilidade em acessar conteúdos online. Seja por limitações físicas como não possuir o equipamento necessário (computadores, internet, etc.) ou de caráter intelectual como não saber sequer por onde começar a pesquisar. A marginalização de tais parcelas da população impõe uma barreira para a aplicação de metodologias alternativas de ensino, tais como a produção de vídeos estudantis.

A fim de sanar tal deficiência, foi elaborado um projeto que fosse capaz de fornecer uma rede de informações acerca dos aspectos técnicos do audiovisual de uma forma interativa, em que tanto alunos quanto professores pudessem acessar e interagir de forma responsiva com o sistema, fazendo a busca do tema desejado.

Para possibilitar a distribuição de tal material, assim como atender as especificidades do público alvo, foi optado pelo formato de um fluxograma interativo disponibilizado no formato de um aplicativo de celular, assim, de forma rápida e organizada, todos tem acesso a um conteúdo mais aprofundado e disponível offline para estudos e/ou consultas.

### 2. METODOLOGIA

Primeiramente, foi preciso elaborar qual a abordagem que melhor atenderia as limitações que eram impostas (conexão com a internet fraca ou inexistente, ausência ou difícil acesso a computadores). Então chegou-se a proposta de um fluxograma disponibilizado através de PDF.

Em seguida, foi elaborado o conteúdo atendendo a pergunta “O que é essencial para produzir um bom vídeo?”. Foram então criados quatro tópicos principais: Roteiro, gravação, direção e edição. Cada tópico foi dividido em subtópicos no intuito de refinar o conteúdo e facilitar a procura por informações específicas.

Porém, ao final da etapa anterior, se notou que havia muito material e organizá-lo em um simples fluxograma o tornaria confuso e não intuitivo. Então foi estudada a criação de um PDF interativo onde em um primeiro momento apenas os tópicos eram visíveis e conforme a necessidade, o usuário clicaria em um tópico e ele abriria uma caixa com o texto informativo. A princípio o sistema funcionou e sanou

todas necessidades do projeto, no entanto, os PDFs interativos possuem uma péssima portabilidade para dispositivos mobile tornando-os muitas vezes inutilizáveis no celular, e isso afetaria completamente uma das principais premissas do projeto que era exatamente as pessoas poderem ter acesso a essas informações direto em seus dispositivos.

Foi então que encontramos a plataforma ideal: Um aplicativo de celular. É um sistema de fácil distribuição, uma vez feita a transferência dos arquivos e a instalação ele fica disponível offline. A capacidade de armazenamento é ilimitada e o sistema de páginas e subpáginas torna a organização do conteúdo muito mais simples e intuitiva, basta um toque na tela para ir à página desejada e a mesma ação para retornar ao ponto inicial, além de possuir uma ferramenta de pesquisa que possibilita a busca por palavras chaves específicas.

E além disso, pela possibilidade de estruturação por páginas, o uso de um aplicativo possibilitou a incrementação do material, sendo assim, onde inicialmente haveria apenas um breve texto sobre cada tópico, agora é possível se aprofundar nos assuntos para quem tiver interesse em saber mais sem deixar de oferecer o resumo breve para aqueles usuários que buscam apenas uma consulta rápida ou revisão de conceitos.

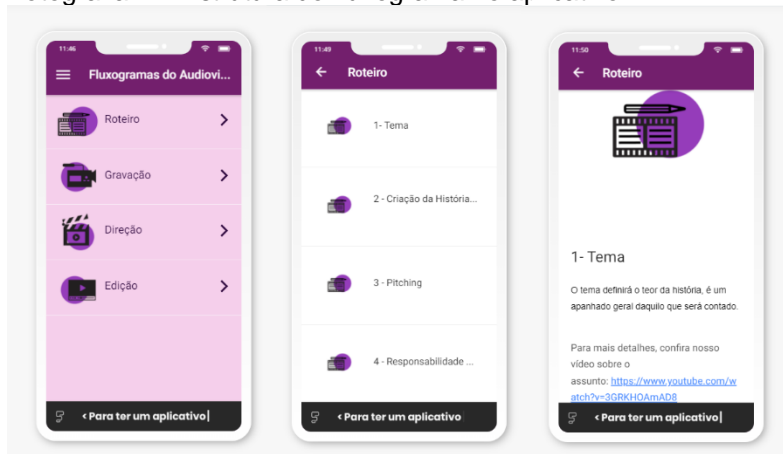
Com essa estrutura em mente, foram elaboradas três abordagens dentro de cada subtópico: Um resumo breve, um texto aprofundado e um vídeo explicativo contendo exemplos. O vídeo por sua vez é hospedado no YouTube e possui apenas um link no aplicativo, se fazendo necessário o acesso a internet para visualizar o mesmo, no entanto, por ele ser apenas uma abordagem mais lúdica do texto aprofundado, usuário sem conexão não serão prejudicados por disporem do mesmo material porém em formato de texto.

Para a produção dos vídeos foram elaborados pequenos roteiros utilizando com base o material disponível no texto aprofundado e então esses roteiros foram transformados em curtas animações dubladas por uma atriz.

Ao final, foi criado um fluxograma por meio da estrutura de um aplicativo de celular que possibilita a pesquisa por palavras chaves e a navegação entre os quatro tópicos principais definidos anteriormente, sendo cada tópico dividido em subtópicos, e cada subtópico dividido em um resumo simples, um texto aprofundado e um vídeo explicativo.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Fotografia 1 – Estrutura do fluxograma no aplicativo



Fonte: Leonardo G. Härter 2020

O projeto ainda está em fase de desenvolvimento, após as etapas citadas anteriormente já terem sido realizadas, resta apenas a edição dos vídeos para



disponibilização na plataforma. Os áudios já foram gravados e os elementos gráficos foram estudados para apresentar uma linguagem que ao mesmo tempo fosse didática e atrativa ao público, que fosse capaz de se comunicar com os estudantes e professores. Então foram elaborados o avatar e o cenário baseado nesse estudo e iniciamos o processo de edição para sincronizar o áudio com o conteúdo visual.

Após a conclusão desse processo em execução, resta adiciona-los a estrutura do fluxograma para enfim disponibilizar o material para os professores e alunos envolvidos no projeto.

#### **4. CONCLUSÕES**

Com o projeto encaminhando-se para sua reta final, se espera que a disponibilização de um material que apesar de simplificado é rico em conteúdo e de forma offline será um pivô para o incremento da metodologia de produção de vídeos estudantis em cada vez mais escolas uma vez que o conhecimento sobre o assunto será nivelado através do uso do fluxograma, resultando em turmas mais engajadas nos elementos do audiovisual e prontas para execução de vídeos com qualidade técnica crescente paralela ao aprendizado elevado resultante do processo.



## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PEREIRA, J.; CANDIDO, E.; CANDIDO, M. J. **Anais do 3º CBPVE**. Pelotas: Rubra Cognitiva, 2020.