

## FLUXOGRAMA

GIULIA REIS LOURENÇO VARELA<sup>1</sup>; JOSIAS PEREIRA DA SILVA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [giuliareisl@gmail.com](mailto:giuliareisl@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [josiasufpel@gmail.com](mailto:josiasufpel@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Apenas no primeiro trimestre de 2022 o TikTok<sup>1</sup>, de acordo com seu próprio relatório de aplicação das diretrizes da comunidade, removeu mais de 20 milhões de contas de sua plataforma por suspeita de pertencerem a menores de 13 anos de idade. Além disso, 41,7% dos vídeos removidos foram removidos por violarem a política de segurança de menores. Nesse artigo, veremos como um dos projetos do Laboratório Acadêmico de Produção de Vídeo Estudantil (LabPVE) pretende ajudar professores da educação básica a usarem o anseio dos jovens pela produção e consumo de vídeos de forma positiva em sala de aula.

O trabalho do professor está cada vez mais complexo. Já que hoje, além da tarefa de passar conhecimento, muitas vezes é necessário buscar novas metodologias para atrair a atenção dos alunos, que, a cada geração, por conta da velocidade de informações que ocorre com a globalização, percebem o mundo de forma diferente (BALADELI, 2012).

“Na educação teorizamos e incentivamos a mudança, mas reproduzimos, na prática, os modelos tradicionais [...], apesar da velocidade tecnológica estar presente no mundo globalizado, a maioria dos professores [...] caracteriza-se como tradicional, ainda enraizado aos valores conservadores do conhecimento.”

DE FARIA, Mônica Alves, 2007

Buscando colaborar com o professor para este desenraizar-se dos valores conservadores e utilizar uma metodologia ativa como a produção de vídeo estudantil que é uma metodologia que pode conversar com as novas tecnologias. O LabPVE busca desobstruir o caminho da produção de vídeo estudantil, tornando os processos o mais simples e didáticos possível. Para 2022, o LabPVE está produzindo uma nova série de vídeos, chamada Fluxograma. Essa série dará acesso aos professores a vídeos tutoriais com diversas etapas da produção cinematográfica e dicas de como adaptar esses processos para que se encaixem no processo educacional.

A tecnologia já está extremamente presente em nossas vidas e ela pode ser uma grande aliada dos educadores. Para auxiliar na constante modernização da educação, o labPVE está sempre atento às necessidades dos professores e desenvolvendo projetos que supram essas demandas. O Fluxograma vem para que o labPVE possa suprir, mais uma vez, esses requisitos.

---

<sup>1</sup> TikTok - rede social para criar e compartilhar vídeos de curta duração

## 2. METODOLOGIA

Como o Fluxograma surge da necessidade dos professores terem acesso rápido às informações que eles precisam sobre a criação de vídeos estudantis, apesar de existir uma ordem sugerida para os vídeos, percebemos que estes precisavam poder ser assistidos fora dessa ordem também. Principalmente para considerar a experiência e as dúvidas de cada professor.

Assim começou o processo de criação do Fluxograma. Cada vídeo precisou ser planejado para fazer sentido sem os vídeos anteriores e posteriores e para tentar sanar quaisquer dúvidas que o processo cinematográfico descrito naquele vídeo pudessem trazer.

Logo no início foi preciso decidir quais etapas cinematográficas eram relevantes para serem abordadas e traduzidas para a realidade da educação básica. O cinema é uma arte complexa e fazer cinema na escola é diferente, pois o processo educativo é o que conta mais ao trabalhar com alunos e não o produto final. Então, com a intencionalidade pedagógica em mente, assim como SANTIVERI (2014) descreve em *Producción De Un Videoclip En Ciencias De La Educación*, foram determinadas as etapas.

Imagem 1 - Etapas Do Fluxograma



Após termos uma lista dos vídeos que deveriam ser produzidos, os roteiros de cada vídeo começaram a ser escritos e optamos por uma linguagem visual que fosse simples e objetiva, transmitindo as informações sem causar distrações ou se prolongar muito. E como percebemos que seria uma grande série de vídeos, buscamos uma linguagem flexível, mas prática de ser produzida, escolhendo, ao final de uma pesquisa das possibilidades, a animação vetorial, com vídeos de duração entre 1 e 3 minutos

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Levar a produção de vídeos estudantis para as escolas é o principal objetivo do labPVE. Pretendemos, com o Fluxograma, alcançar ainda mais professores e alunos. E assim esperamos que com uma metodologia ativa como a produção de vídeo estudantil os educadores inovem e consigam transmitir para os alunos valores como o de trabalhar em equipe, analisar mais criticamente imagens, áudios e pontos de vista, a importância da criatividade e do planejamento de projetos e até mesmo uma maior familiaridade com apresentações de suas ideias.

Trabalhar o currículo não formal na educação básica com a produção de vídeo estudantil pode abrir novas perspectivas para muitas crianças e adolescentes que não tem tanto acesso ao audiovisual e trazer mudanças positivas em suas visões de mundo.

A empolgação que pode surgir com o pensamento de que existe todo o universo da produção audiovisual a ser descoberto e, ainda, quais outros universos não explorados além desse existem, é um retorno de muito valor educacional que pode ser difícil de ser alcançado dentro das abordagens pedagógicas tradicionais.

### 4. CONCLUSÕES

O diferencial do projeto do fluxograma estará em sua navegação livre, pois ele permite que o professor, de acordo com suas experiências e dúvidas, assista aos vídeos na ordem que desejar, já que para cada pessoa o processo de aprendizado pode ser diferente. Assim, o Laboratório Acadêmico de Produção de Vídeo Estudantil, mais uma vez, busca democratizar o acesso à metodologia PVE e alcançar novas escolas e educadores.

### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALADELI, Ana Paula Domingos; BARROS, Marta Silene Ferreira; ALTOÉ, Anair. Desafios para o professor na sociedade da informação. **Educar em Revista**, p. 155-165, 2012.

DE FARIA, Mônica Alves et al. EAD: o professor e a inovação tecnológica. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, v. 6, 2007.

MENDES Fernandes Da Fonseca, A. G. Aprendizagem, Mobilidade E Convergência: Mobile Learning com Celulares e Smartphones. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 2, n. 2, p. 265-283, 30 jun. 2013.

PEREIRA, Josias; DALPONT, Vânia. **Como fazer vídeo estudantil na prática da sala de aula**. Pelotas, RS: Erdofilmes, 2018.

PEREIRA, Josias; JANHKE, Giovana. **A produção de vídeo nas escolas: educar com prazer**. Pelotas: UFPel, 2012.

PEREIRA, Josias. **Produção de Vídeos nas Escolas uma Visão Brasil -Itália -Espanha – Equador**. 1º Ed. Pelotas, Rs: Erd Filmes, 2014.

TIKTOK. **Relatório de Aplicação das Diretrizes da Comunidade**. Acessado em 8 de ago 2022. Online. Disponível em:  
<https://www.tiktok.com/transparency/pt-br/community-guidelines-enforcement-2022-1/>