

Faculdade Canção Nova

Isabela Maria Cova Bidoia

“Saúde online”:
Uma webserie educacional

Cachoeira Paulista
2020

Faculdade Canção Nova

Isabela Maria Cova Bidoia

“Saúde online”:
Uma webserie educacional

Trabalho de Conclusão de Curso
para obtenção do grau de
Bacharel em Rádio Tv e Internet
pela Faculdade Canção Nova.

Orientadora
Me. Tatiane Eulália Mendes de
Carvalho

Cachoeira Paulista
2020

RESUMO

A websérie “Saúde Online” trata-se de uma série de cinco vídeos de até cinco minutos, disponibilizados no YouTube, sobre a relação da higiene com a saúde dos indivíduos. Foram realizadas pesquisas bibliográficas baseadas em Régis, Almeida e Silvestrin, relacionadas à cognição e também sobre social learning, para que haja melhor absorção do conteúdo da websérie. Também foram utilizadas as técnicas de SEO, assim, os vídeos serão encontrados com mais facilidade. Com todas as pesquisas realizadas e conteúdo produzido, a junção do trabalho teórico com o audiovisual, auxiliam na solução do problema proposto e também auxilia outras pessoas interessadas em produzir conteúdo como esse, além de colocar em prática conceitos aprendidos na graduação.

Palavras-chave: websérie; higiene; saúde; YouTube.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. OBJETIVOS	6
2.1 OBJETIVO GERAL	6
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
3. JUSTIFICATIVA	7
4. METODOLOGIA	8
5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
5.1 WEBSÉRIE	9
5.2 YOUTUBE	9
5.3 SOCIAL LEARNING	11
5.4 TÉCNICAS DE SEO	12
5.5 PRODUÇÃO DE VÍDEOS	13
5.6 COGNIÇÃO	14
5.7 COGNIÇÃO E INTERNET	16
6. DESCRIÇÃO DE PRODUTO	18
6.1 PRÉ-PRODUÇÃO	18
6.2 PRODUÇÃO	19
6.3 PÓS-PRODUÇÃO	19
7. DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO	20
8. SINOPSE	21
9. PÚBLICO ALVO	22
10. VIABILIZAÇÃO	23
11. CRONOGRAMA	24
12. ORÇAMENTO IDEAL	25
13. ORÇAMENTO REAL	26
14. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
14. REFERÊNCIAS	288
16. ANEXOS	33
16.1 AUTORIZAÇÕES	33
16.2 PAUTAS	36
16.3 ROTEIROS	41

1. INTRODUÇÃO

O mundo está em constante mudança, com a passagem do tempo, o ser humano vai descobrindo e criando instrumentos, novos suportes, formas de uso e, principalmente, meios de se comunicar mais e da melhor forma que conseguir, como é possível perceber no artigo de Ramos (sem data), e, por hora, percebe-se que é possível, de alguma forma, entender como a natureza, o ser humano, superstições, o mundo, o “todo” funcionam. Mas ainda existem dúvidas sobre questões diversas, desde a origem do universo até sobre o funcionamento do corpo, sendo assim, a disseminação intensa de mitos na sociedade, que já foram refutados, exemplo, que a língua tem áreas específicas para cada sabor, continuam, e são proferidos, seja porque a informação não chegou ou se chegou, não foi compreendida.

Logo nas primeiras páginas do YouTube, é possível encontrar vídeos de todos os tipos, mais ou menos elaborados, que debatem questões complexas ou simples, formas de se fazer algo, entretenimento, educação, ainda assim, esse espaço sempre demanda por mais produções por reunir ali um público diverso. Dessa forma, propõe-se a produção de uma websérie educacional para plataforma de streaming de vídeo, YouTube, com uma linguagem popular e uma temporada de cinco episódios de até 5 minutos cada, sobre saúde, que possam ajudar as pessoas a entenderem como a higiene influencia diretamente na saúde, já que o YouTube é um lugar que milhões de pessoas têm acesso.

Pesquisas permitem dizer que a cibercultura, segundo Góis (2018), é a cultura oriunda da utilização de suportes tecnológicos, como os computadores, para se comunicar no meio virtual, e está influenciando positivamente as pessoas na questão de cognição, que é a capacidade do cérebro de adquirir conhecimento, pois com esses novos métodos de entretenimento, jogos, redes sociais, vídeos, filmes, o cérebro cria e aperfeiçoa habilidades cognitivas para conseguir acompanhar a velocidade com que o mundo gira, demonstra Régis (2012) quando trata em um de seus artigos sobre entretenimento e cognição.

Se apropriando dos conceitos de cibercultura e cognição, para maior eficácia, serão somados aos vídeos com um tipo de cognição, que será estimulada, chamada de Cognição Distribuída, já que não afeta somente a

habilidade individual, mas também outros indivíduos e objetos que o indivíduo se relaciona, influenciando tudo ao seu redor, e assim, sendo um canal de desconstrução para diminuir falsas afirmações, mostrando, também, a importância do audiovisual para a disseminação de informações.

Vídeos de fácil compreensão, linguagem acessível, roteiros organizados para ensinar conforme a premissa da cognição distribuída são a principal questão a ser desenvolvida a partir desse trabalho.

E para estabelecer ligação entre todo esse conteúdo, textos de Régis, Almeida e Silvestrin sobre cognição, entretenimento audiovisual e educação serão a maior base para toda a construção do enredo deste projeto.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

- Produzir uma websérie educacional com cinco episódios para plataforma de streaming de vídeo YouTube sobre higiene na saúde.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Criar uma temporada temática sobre higiene;
- Estimular o processo de cognição distribuída e social learning;
- Criar conteúdos para o entendimento da saúde do corpo relacionada com a higiene;
- Produzir vídeos de até 5 minutos, explicando sobre a saúde do corpo voltado para higiene;

3. JUSTIFICATIVA

Desde que existem pessoas vivendo em sociedade, são usados argumentos que não condizem com a realidade, os mitos. Eles são proferidos por falta de informações, talvez por falta de interesse em buscar se o que está sendo dito é real ou não, por proteção ou também por não compreenderem o que está sendo dito por causa de termos técnicos e não ter o vocabulário necessário para a compreensão e, a partir disso, surgem afirmações falsas, até sobre saúde, que é algo que sempre tem que estar em manutenção para a vida prosperar.

Setenta e um por cento das pessoas, segundo a Agência Brasil, preferem buscar e consumir conteúdos audiovisuais online, como apresentado pela Agência Brasil (2018), seja ele vídeo, filme ou um programa na TV, por consequência, falar, pelo meio audiovisual de forma simples e leve, como se fosse uma conversa entre amigos, sobre assuntos que são vistos como verdadeiros, porém não são, as pessoas estarão mais suscetíveis a receber a mensagem dita e provavelmente despertar o interesse para buscar sempre estarem informadas e não acreditarem em qualquer teoria da conspiração, por exemplo, que aparecer na frente delas.

Como uma futura profissional da área de comunicação, com capacidade e habilidades para a produção desse tipo de conteúdo, é possível dizer que há propósito pessoal em passar esse conhecimento para frente, não sanando essa vontade só em mim, mas fazendo também que outras pessoas abram mais os olhos para o mundo que as cerca.

Esse tipo de conteúdo, como sendo mais simples, atrairia mais as pessoas para a academia, por isso, tirar esses conteúdos das letras e passar para imagens, neste trabalho, seria também uma forma do mundo acadêmico contribuir para a sociedade e ajudar um próximo comunicador a construir algo baseado no que aqui está escrito e produzir não só vídeos, mas também outros produtos audiovisuais.

4. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho, foi necessária uma pesquisa aplicada à produção de técnicas e práticas na produção para streaming de vídeo. Para tal foi preciso entender melhor como funciona a cognição, principalmente a cognição distribuída a partir de pesquisas bibliográficas.

Autores como Régis (2011) e Almeida (2014) ajudam a perceber que estimular a cognição é uma forma de fazer com que o indivíduo consiga compreender o conteúdo com mais facilidade e aplicar no dia a dia, e como a cognição distribuída não influencia somente em âmbito social, esse indivíduo é capaz de influenciar outras pessoas também.

Ainda segundo Régis (2008), da mesma forma, é necessário entender a internet como espaço de aprendizagem pela facilidade de achar um conteúdo explicativo que sane as dúvidas, e sendo acessível a quase todas as pessoas, possibilitando-lhes achar qualquer alvo e publicar todo tipo de conteúdo em pouco tempo, em segundos, portanto, cada vez mais, o ambiente virtual está sendo utilizado para eliminar questionamentos.

Os caminhos utilizados foram pesquisas bibliográficas baseadas em artigos, publicações em revistas e sites, como o próprio YouTube, também uma breve análise de alguns canais da plataforma, e uma abordagem qualitativa, acerca dos temas que serão trabalhados, com uma análise descritiva sobre cognição e as práticas de produção de plataformas de streaming de vídeo.

O método utilizado foi o hipotético-dedutivo, pois ao fazer uma somatória de vídeos que serão postados, em primeira vista, no YouTube, com uma linguagem de mais fácil compreensão e sobre saúde, principalmente na questão de higiene, junto com o estímulo da cognição distribuída na cibercultura, se encaixaram como uma dissolução do problema de pessoas acreditarem e proferirem determinadas coisas por não ter conhecimento sobre, ou por nunca ter pesquisado, por não entender, ou porque ouviu de alguém e acreditou.

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1 WEBSÉRIE

O campo da comunicação mudou radicalmente nos últimos anos, com o cruzamento entre antigas e novas mídias através de múltiplas plataformas. Podemos denominar este fenômeno de “convergência”, que pode definir transformações midiáticas, tecnológicas, culturais e sociais. (JESUS, ZORTEA E ALMEIDA, 2014 p.3)

WebsÉries são séries viabilizadas na internet em plataformas como Youtube, Netflix ou Amazon Prime Video. Este formato segue o mesmo estilo de séries, contém um número de episódios pré definido para cada temporada que for lançada, porém, quando se trata de websérie, o tempo dos episódios são menores, entre 3 e 10 minutos, partindo disso, o conteúdo não é tão complexo o que as tornam algo mais casual.

Aspectos importantes quando se faz uma websérie são, tema e títulos atraentes para o nicho que está sendo direcionada. Logo após, construir a arte que envolve desde o som até a imagem do produto e o conteúdo que se deseja transmitir.

As webséries são excelentes formatos de criar conteúdos diferenciados que gerem alto engajamento, pois assim como as séries de televisão ou plataformas de stream, geram uma expectativa nos “espectadores”, ou melhor, seguidores. Sabe aquela vontade de pular logo para o próximo episódio? Ela também pode ser criada no ambiente digital. (SILVA, 2020).

Entre tantos gêneros como, interativas, branded, documental, de ficção, existe também a educacional, que através do audiovisual acrescenta, de forma mais explícita, algum tipo de conhecimento à pessoa que está consumindo o produto.

5.2 YOUTUBE

O YouTube é uma plataforma, criada em 2005, de streaming de vídeos diversos, como filmes, videocliques e conteúdo amador. Desse modo, qualquer pessoa pode gravar algo e postar gratuitamente. Além da plataforma pregar a liberdade de expressão, o direito à oportunidade e a capacidade de pertencimento, uma vez que o YouTube é repleto de comunidades diversas, a plataforma também

prega o direito à informação, como é dito no próprio site:

Acreditamos que todos devam ter acesso livre e fácil às informações e que o vídeo tem grande influência na educação, na construção do entendimento e na transmissão de informações sobre acontecimentos no mundo, sejam eles grandes ou pequenos (YOUTUBE ABOUT, SEM DATA).

O site tem diversos criadores de conteúdo, e alguns voltados para a disseminação de informações como esses:

Leon e Nilce, os dois juntos possuem quatro canais: Coisa de Nerd, Cadê a Chave, Financeiro e República Coisa de Nerd, que em meio a vídeos de jogos e dia a dia, fazem vídeos de informações sobre celulares, computadores, componentes tecnológicos, dicas de como montar um set up para vídeos e como gravar um. Mas também fazem vídeos conversando e explicando sobre assuntos do momento, como política. Também no canal Financeiro, os dois, junto com o economista Luiz Persechini, falam “economia, finanças e tudo que impacta seu dinheiro e futuro!” (PERSECHINI, MORETTO E MARTINS, 2020).

Mila Laranjeira, criadora do canal “Peixe Babel”, mestre em ciência da computação pela UFMG, trata sobre assuntos de tecnologia e política em seu canal, junto com sua companheira de canal Vivi Mota, professora do COLTEC/UFMG e Doutora em Ciência da Computação. Elas fazem vídeos mostrando e explicando assuntos que são vistos como difíceis e inalcançáveis, não são tão complicados e segundo Mila Laranjeira “a tecnologia pode ser feita por todos e, principalmente, para todos.” (LARANJEIRA, 2020).

Já Pirula, fundador do “Canal do Pirula”, faz vídeos sobre ciências, evolução do mundo, religião e política. Seus vídeos costumam ter mais de 20 minutos, pois trazem informações e explicações sobre o assunto tratado. Também faz vídeos de debate e é coautor do livro “Darwin sem frescura” que fala sobre a teoria da evolução e junto com Reinaldo José Lopes, colunista da Folha, responde algumas perguntas como “Afinal, existe um elo perdido? De onde veio a nossa espécie? A humanidade está em processo de extinção? Por que irlandeses têm mais tolerância à lactose do que chineses? Por que leões matam filhotinhos? Como a Evolução explica a existência da homossexualidade? E o mais importante: sou fresco por não gostar de brócolis?” (PIRULA E LOPES, 2019), de forma descontraída.

Outro criador de conteúdo é Atila Imarino, criador do canal “Nerdologia”, que analisa de forma científica temas da cultura nerd, ciência, história e política. Aborda os assuntos com vídeos de animação dinâmicos e atualmente (2020), no seu Instagram, posta vídeos falando sobre o Covid- 19, explicando tudo sobre o vírus e mantendo sempre o conteúdo atualizado.

O canal Minutos Psíquicos aborda temas, principalmente, sobre psicologia e neurociência, mostrando, através de animações, como nosso cérebro funciona, curiosidades e dicas para lidar melhor com o mundo e o indivíduo com ele mesmo.

Felipe Castanhari, fundador do canal “Nostalgia”, falava sobre programas de Tv que fizeram parte da infância e adolescência dele, depois começou a produzir vídeos explicativos tratando da cultura POP, história, política e ciências, de forma leve, e como o próprio escreveu sobre o canal “Ensinando e divertindo” (CASTANHARI, 2008). No ano de 2019 ele em parceria da Netflix, começou a produzir uma série de oito episódios sobre os mistérios da ciência e da história.

A convergência dos meios de comunicação impactou o modo como consumimos esses meios. Um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador, navegar na internet, ouvir e baixar arquivos mp3 (...) alternando rapidamente as tarefas. E fãs de um popular seriado de televisão capturar amostras de diálogos do vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar fan fiction (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela internet. (JENKINS, 2008, p.44).

A produção de vídeos para o YouTube com explicações feitas de forma simples somadas com o estímulo da cognição distribuída, como mostrado na pesquisa, afeta positivamente a habilidade de absorver e adquirir conhecimento. E por conta da cognição distribuída, as informações passadas nos vídeos, não ficarão “guardadas” somente com o indivíduo, elas serão repassadas atingindo outras pessoas levando-as pensar também, o que é conhecido como Social Learning.

5.3 SOCIAL LEARNING

Social Learning é uma troca de conteúdos compartilhados em plataformas online. Como foi descrito no tópico anterior, com os estímulos de cognição provocados pelos vídeos, ideias serão compartilhadas, não estando parado somente no teórico, descomplicando e ampliando o acesso a assuntos como o

científico, chegando até outras pessoas que continuarão este ciclo.

Ferramentas de comunicação online, posts, chats, abas de comentários, blogs, contribuem para o assunto citado chegar até indivíduos interessados e atrair novas pessoas e gerar o desejo em saber mais sobre.

Compartilhar conhecimento e debater é um ótimo meio de aprendizado, pois não paramos apenas no teórico, e sempre temos pessoas diferentes trazendo problemas e soluções distintas para um determinado assunto, trazendo uma abrangência muito rica em conhecimento. (AGÊNCIA WEBNAUTA, 2019).

Outro ponto a se destacar é o de aperfeiçoamento de conteúdo, quando se há uma intensa troca de ideias existe o enriquecimento intelectual, o esclarecimento de conceitos, neste caso, o de higiene e saúde. Desse modo, é uma maneira de aprendizagem eficaz e prática, tornando a retenção de conhecimento mais efetiva.

5.4 TÉCNICAS DE SEO

À cognição e ao social learning serão acrescentados as técnicas de SEO – Search Engine Optimization (otimização para mecanismos de busca), que irá colaborar com a facilitação de pesquisa, e aumentar o número de visitas à websérie.

Essa técnica contribui para que sua página fique no topo, e quanto mais em cima, maior a porcentagem de “cliques” você receberá. Quando alguém pesquisa algo no Google, os três primeiros links recebem 30% dos “cliques”, enquanto 78% dos usuários vão para outras páginas (MOUSINHO, 2020).

As técnicas de SEO consistem em, palavras-chave, porque se alguém pesquisar as palavras que estão em seu produto, as chances dele aparecer são maiores. Além disso, o conteúdo também favorece, tendo que ser bem feito, relevante e útil para o nicho que espectadores que queira atingir.

Sobre a URL e o título de seu material, é ideal que chamem a atenção e sejam claros para quem pesquisa se sentir atraído. O texto de meta description não deve ser longo e trazer somente assuntos chaves para o usuário ter razões de entrar neste link. A página também deve ser organizada com títulos, subtítulos, datas, imagens creditadas, se algo da página, ou canal foi citado, colocar link do

conteúdo, todas as informações de interesse público.

Aqui foram citados alguns pontos que ajudam quem está buscando visibilidade na internet, mas, segundo Nunes e Sotto (2018), “os mecanismos de busca estão se atualizando todos os dias, onde se faz necessário um estudo contínuo”, então, buscar sempre estudar o público alvo, as tendências e o algoritmo da plataforma para se manter em uma posição favorável no site.

5.5 PRODUÇÃO DE VÍDEOS

Ao se tratar da produção de vídeos, além de ter um bom roteiro estruturado de forma compreensível, para ser o guia durante a gravação, também é necessário que o vídeo seja bem produzido, ou seja, trabalhar também com planos e enquadramentos, gêneros e formatos, cenário, iluminação, captação de áudio e edição, assim, capturando ainda mais a atenção do telespectador, colaborando para a absorção do conteúdo.

A forma com que estes aspectos são trabalhados irá influenciar no resultado do produto. Logo, o gênero e o formato do vídeo terão que ser definidos para saber ao certo que caminho o produto irá seguir. Formato é o estilo da produção que será feito e gênero é o tipo de conteúdo. Por exemplo, este produto é de gênero educacional e com um formato de websérie.

O vídeo será bem iluminado, já que será produzido para passar informações, possuindo três pontos de luz, uma chave que é uma luz forte, vinda da direita ou da esquerda, a luz de preenchimento, uma fonte um pouco mais fraca e a backlight, que é posicionado atrás do objeto que será gravado e recortando o cenário.

O cenário é algo que precisa atrair e ser organizado de acordo, então, ajustar o enquadramento e o plano que aparecerá na imagem, mas não pode chamar mais a atenção do que o assunto tratado.

Porém, um dos aspectos mais importantes na produção é a captação de áudio, pois é mais fácil assistir a algo com uma imagem mais ou menos do que quando o áudio está ruim, em que dificilmente as pessoas vão permanecer vendo

a obra, pois o entendimento será conturbado.

E sobre edição, é aqui que serão feitas as correções de imagem e áudio, transições, cortes, todos os ajustes do vídeo, ou seja, a edição vai terminar de “amarrar” toda a narrativa do produto.

Desse modo, todos os aspectos descritos serão responsáveis pela qualidade do produto oferecido aos telespectadores, e é o que vai instigar o indivíduo a querer consumir mais do que está sendo oferecido.

5.6 COGNIÇÃO

Cognição, segundo o dicionário é “Aquisição de conhecimento; capacidade de discernir, de assimilar esse conhecimento; percepção” (DICIO, 2009), e de acordo com a psicologia é “Agrupamento de processos mentais a partir dos quais é possível perceber, pauta-se nos sentidos, pensamentos, memórias etc.” (DICIO, 2009), ou uma “Função que, juntamente com o afeto e a volição, compõe as três funções mentais básicas” (DICIO, 2009). Ou seja, tudo aquilo que de alguma forma nos traz um novo conhecimento ou um aperfeiçoamento daquilo que já se sabe.

Neste momento, é importante mostrar pesquisas de referência sobre o assunto, cognição, principalmente, a forma que ela é vista hoje em dia com a cibercultura, que é a internet, jogos, televisão, smartphones entre outros, que são postos como entretenimento, ou seja, esses estímulos que o indivíduo está exposto diariamente.

Como maior fonte de pesquisa deste tema, uma importante pesquisadora é Régis (2012) que, em vários artigos publicados sobre cognição, entretenimento audiovisual e cibercultura, defende como o indivíduo é exposto a esses estímulos diariamente, e as formas de entretenimento, como séries, estão ficando mais complexas por apresentarem o conteúdo com mais rapidez e numerosos assuntos de uma vez. Dessa forma, a habilidade cognitiva sofre uma melhora, nos possibilitando pensar mais rápido e sem um caminho definido.

Com as possibilidades da tecnologia, principalmente a de comunicação, as pessoas estão conectadas o tempo todo e em múltiplos canais ao mesmo tempo, por exemplo, assistir uma série enquanto está postando algum pensamento no Twitter, cozinhar enquanto ouve um podcast, jogar online com outras pessoas. E essas coisas exigem que as nossas habilidades humanas se aperfeiçoem. Como diz Almeida “O telespectador/interagente necessita desenvolver processos cognitivos mais complexos, que combinam atividades intelectuais, motoras e afetivas” (ALMEIDA, 2014, p.268).

Em um dos artigos Régis, Timponi e Maia (2012) discorrem sobre três tipos de cognição: a integrada, entrelaçada/encadeada e distribuída. A cognição integrada é aquela que sofre modificações por agentes internos, como emoções e memórias, e externos como pessoas e objetos. E esses agentes internos e externos trabalham juntos para que o indivíduo faça determinada ação, como por exemplo, uma pessoa pode pegar um lápis e usar para escrever e outra pode pegar o mesmo lápis e usar para prender o cabelo.

o indivíduo presta mais atenção aos estímulos que permitem algum tipo de associação com seu repertório prévio, incluindo o repertório cultural, e/ou com as tarefas que precisa realizar, unindo a percepção associada à ação.(RÉGIS, TIMPONI E MAIA, 2012).

A cognição entrelaçada/encadeada é o tipo de cognição que trabalha o excesso de estímulos, a multitarefa, que o indivíduo precisa alternar a atenção de acordo com os estímulos, exemplo, fazer compras enquanto ouve música ou ver algum vídeo no YouTube enquanto joga algum jogo no celular. A multitarefa pode ser simultânea, na qual o indivíduo consegue manter uma atenção dividida mais uniforme (50/50), e também pode ser concorrente, que a pessoa tem que analisar o que está a sua volta e distribuí-la da melhor forma.

E a cognição distribuída é influenciada por fatores sociais, ambientais e materiais, acaba com a concepção de aprender sozinho, como mostra Régis, Timponi e Maia (2012):

Dentro dessa visão, a cognição é inseparável da interação e da ação com o mundo, atuando de forma contextualizada e concreta. A partir disso, é possível constatar que ela se beneficia da interação entre humanos e não humanos. Ou seja, ela trata da ideia de que a produção de conhecimento não está centrada em um único indivíduo, mas na interação entre indivíduos e ferramentas presentes no ambiente em que ele vive e que auxiliam na produção de conhecimentos de forma colaborativa (RÉGIS, TIMPONI E MAIA, 2012).

Esse tipo de cognição não afeta somente a habilidade individual, mas se reparte entre outros indivíduos e objetos que se relacionam, aprimorando seu desempenho e influenciando, também, na sua abordagem social, por exemplo, o homem com a tecnologia, se a pessoa já lidou com algum tipo de situação em um jogo online, no próximo jogo, ela vai aplicar o aprendizado, como algum tipo de comunicação ou ação, obtidas com o anterior para melhor experiência.”

a noção de distribuição social dos processos cognitivos está relacionada à coordenação de esforços entre diferentes indivíduos para a realização de uma atividade, geralmente norteadas por um objetivo em comum que dificilmente seria alcançado individualmente (ROCHA, DE PAULA, ANASTÁCIO, DUARTE E SIRIHAL, 2016).

Hoje, cada vez mais, as pessoas buscam informações na internet. Cerca de 70% dos brasileiros estão conectados na internet, segundo o G1 (2019), por conta da constante e acelerada evolução da tecnologia, sendo assim, a cognição distribuída está presente o tempo todo, pois estamos interagindo com outras pessoas pelas redes sociais, programas, jogos, bots, compras, tudo que está em nosso alcance no ciberespaço (é um lugar para socialização, só que no meio virtual, exemplo as redes sociais).

Logo, usar dessa ferramenta para passar conhecimentos adiante, desmascarar mentiras, enfim, aprender algo novo ou só aperfeiçoar, pode ser vista como uma boa tática. Utilizar uma linguagem mais descontraída e dinâmica num lugar como o YouTube, pode ajudar a quebrar algumas ignorâncias que o receptor antes tinha.

5.7 COGNIÇÃO E INTERNET

Como é na internet, se trata de uma forma rápida e que atinge milhões de pessoas e assim, com uma maior chance de sucesso de as pessoas refletirem mais e ficarem instigadas a ir mais atrás de respostas que condizem com a realidade. Um exemplo disso é esse trabalho, que todas as informações buscadas puderam ser feitas na internet.

Acredito ser necessária urgência no avanço da reflexão e do debate a respeito da incorporação das tecnologias da informação e comunicação como meio didático, quando menos não seja para não correremos o risco de parecer aos alunos sermos tenazes defensores da pena, do tinteiro e do mata-borrão. (SILVESTRIN, 2013?, sem página)

Em todos os textos utilizados na pesquisa, há uma unanimidade no pensamento de que as novas formas de informação, cibercultura, agregam na habilidade de cognição, em como o indivíduo vai lidar com ele mesmo ou em sociedade. Mostram a cognição, principalmente a distribuída, como uma aliada na aprendizagem de novos planos e de se interessar por outras com mais facilidade. Como disseram Oliveira e Soares (2010) sobre o assunto:

Os processos de digitalização e integração de mídias característicos das TIC estimularam práticas lúdicas e de comunicação que requerem um refinamento em habilidades cognitivas. Com o advento das redes sociais, essas competências tornaram-se ainda mais potencializadas pelas possibilidades de interação social (OLIVEIRA E SOARES, 2010).

Como foi demonstrada em toda a parte de cognição, essa é uma parte importante na realização deste projeto, utilizando-a tanto na pesquisa feita, quanto na hora da produção deste conteúdo, que será projetado com a premissa da cognição distribuída.

6. DESCRIÇÃO DE PRODUTO

Uma websérie educacional contendo cinco episódios de até cinco minutos cada, tratando do assunto sobre como a higiene tem grande influência sobre a sua saúde, podendo levar as pessoas a ficarem doentes ou acarretar infecções em uma ferida ainda não cicatrizada.

Os episódios estão nomeados como: “Importância da higiene para a saúde”, “Doenças e complicações causadas por falta de higiene”, “Higiene e saúde feminina”, “Higiene e saúde masculina” e “SUS”, e têm o objetivo de expor como a higiene tem grande influência em nossa saúde.

O primeiro episódio será sobre porque a higiene é tão importante para a saúde corporal e o que a falta dela causa no corpo. Também fazer uma breve apresentação de doenças e complicações causadas pela falta de higiene e apontar que com simples atos, como os de lavar a mão e escovar os dentes, podem evitar que algum distúrbio traga prejuízos.

No segundo episódio, além de conter um resumo do conteúdo anterior, será comentado sobre as doenças e, complicações e reforçar que, com devidos hábitos de higiene, isso poderá ser evitado.

Esta websérie contém dois episódios, sendo o terceiro e o quarto voltados para a saúde íntima vaginal e peniana. Será apresentada a anatomia de cada órgão sexual rapidamente e, como o assunto é higiene, as doenças e complicações resultados da falta de higiene estão presentes no conteúdo.

No último episódio, o tópico “SUS” (Sistema Único de Saúde) fechará todo o enredo da série, comentando a importância deste sistema de saúde para o Brasil e instruir como conseguir o tratamento desejado. Além de conter um apanhado de todos os outros quatro episódios da websérie.

5.1 PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção iniciou-se em agosto com a organização do tema e a realização de pesquisas sobre higiene relacionada com a saúde humana, transformando toda a pesquisa em cinco episódios para uma websérie de até cinco minutos cada.

Após o encerramento das pesquisas, iniciou-se a cotação de personagens, sendo uma médica que trabalha em UBS, uma ginecologista e um urologista. As buscas destas figuras foram feitas pelo Instagram pelas hashtags, Facebook e Google. Foram enviadas mensagens para 20 ginecologistas, urologistas e uma médica atuante em UBS. Foram recebidas respostas de quatro ginecologistas, dois urologistas e a médica da UBS, a partir destes números foram escolhidas as personagens das entrevistas.

5.2 PRODUÇÃO

Já que neste período estamos em contexto de pandemia, o ambiente utilizado para a gravação de início, finalização e entrevistas, foi em casa. A captação de imagens para os inícios e finalização dos vídeos, foi feita pelo celular com planos 3x4 e médio, com um cenário sóbrio para dar mais ênfase nas informações passadas nos vídeos. Para o som ficar o mais compreensível possível, a captação de áudio foi utilizada uma lapela e outro celular.

As entrevistas foram gravadas via Zoom, um aplicativo de reuniões online que disponibiliza gravar gratuitamente, bastando ter uma conta no aplicativo, também foi utilizado o Whereby, similar ao Zoom, porém não disponibiliza gravação, então, para gravar a entrevista, contou com o programa de captura de tela do computador com um sistema operacional Windows 10.

5.3 PÓS-PRODUÇÃO

O começo da edição deu-se na seleção de imagens e corte dos excessos, logo após, os vídeos foram colocados em ordem na timeline do software e feitas as correções de imagens necessárias. Foram selecionados os áudios que condizem com o conteúdo dos vídeos, por exemplo, não utilizar uma música de aventura em uma cena de tensão. Após isso, foram adicionados os GCs, transições, imagens de abertura, abertura e finalização.

A máquina utilizada para a realização da edição foi um Notebook Acer com processador i5. O software de edição de vídeo foi o Adobe Premiere Pro 2020.

7. DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO

O projeto começou em maio com a ideia de se fazer uma temporada de quatro episódios cada, sobre mitos e verdades da natureza, o ser humano, superstições, sobre o mundo e tudo que está caminhando, rastejando e pairando dentro e fora dele.

A partir desta ideia, o caminho foi mudando para algo mais específico até atingir o tema: higiene e saúde, inspirados não só em minha vivência, mas também no período de pandemia que estamos vivendo. Junto com o tema, o gênero e formato seria uma websérie documental, porém, tendo em vista o tema, foi preferível uma websérie educacional contendo cinco episódios.

O nome da websérie passou por algumas alterações por não apresentar com clareza o que é o conteúdo, então, passou a chamar Saúde Online para fazer mais sentido com a produção.

A utilização dos planos 3x4 e médio, evidenciar algumas falas com frases e imagens foram pensados justamente para não desviar ao máximo a atenção do telespectador e fazer com que seja absorvido o máximo de informações possível do vídeo. A edição foi feita de uma forma que ressaltasse o conteúdo e houvesse uma absorção mais satisfatória do material trabalhado em vídeo, sendo a higiene um dos aspectos mais importantes para a saúde.

Em razão do momento de pandemia, todas as gravações foram feitas em casa com o mínimo de contato com outras pessoas possível, além de trabalhar com recursos reduzidos por estar em outra cidade. As pesquisas para a construção do conteúdo também foram feitas online, em publicações de revistas, jornais, entrevista e artigos.

A edição foi feita de uma forma que ressaltasse o conteúdo e houvesse uma absorção mais satisfatória do material trabalhado em vídeo, sendo a higiene um dos aspectos mais importantes para a saúde.

8. SINOPSE

Sabia que neste exato momento existem milhares de vírus e bactérias percorrendo todo o seu corpo? E que muitos deles podem causar doenças, infecções e diminuir a força do seu sistema imunológico?! Mas e se te contassem que existe um segredo para acabar com esse problema? Pois bem, este segredo não é nenhuma fórmula mágica ou uma combinação de palavras, é algo simples e fácil. A websérie “Saúde Online” conta como a higiene é uma peça fundamental para manter-se saudável.

9. PÚBLICO ALVO

O Youtube, contém a maior parte do público na faixa etária de 18-34 anos, porém, o conteúdo foi produzido a partir da linguagem de pessoas de 18-23 anos, que tem o objetivo de procurar sobre o assunto, estejam em busca de mais informações e queiram entender mais sobre a temática.

10. VIABILIZAÇÃO

Este produto surgiu com o intuito de ser publicado no YouTube, já que a plataforma tem acesso de cerca de 95% dos brasileiros, além disso, o conteúdo é disponibilizado de forma gratuita, então qualquer pessoa pode acessar e assistir no momento que quiser. Embora seja um produto feito para o Youtube, o conteúdo pode ser disponibilizado em outras plataformas ainda dentro da internet ou na Tv em programas voltados para saúde ou de variedades.

11. CRONOGRAMA

	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Pesquisa Bibliográfica	X	X			
Pré-Produção	X	X			
Produção		X	X		
Pós-Produção		X	X	X	
Relatório				X	
Revisão do relatório				X	
Entrega				X	
Defesa					X

12. ORÇAMENTO IDEAL

Ring light com tripé e suporte	R\$125,00
Lapela	R\$30,00
Edição	R\$900,00
Captação de imagens	R\$1.000,00
Celulares	R\$1.800,00
Notebook	R\$2.500,00
Revisão ortográfica	R\$150,00
TOTAL	R\$ 6.505,00

13. ORÇAMENTO REAL

Ring light com tripé e suporte	R\$120,00
Lapela	R\$30,00
TOTAL	R\$ 150,00

14. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como propósito produzir uma websérie educacional para a plataforma de vídeos YouTube. O produto finalizado contém cinco episódios de até cinco minutos cada, sobre a importância da higiene na saúde e leva como título: Saúde Online. Por conta da situação de pandemia, os conteúdos foram produzidos em casa e entrevistas gravadas via internet.

As pesquisas de referencial teórico basearam-se em artigos, livros, sites e vídeos sobre conteúdos de cognição, social learning, técnicas de SEO e produção audiovisual. Autores como: Régis, Almeida, Silvestrin, Jenkins, Gamboa e alguns produtores audiovisuais do Youtube foram de grande importância para a conclusão desta produção.

A partir destas pesquisas foi possível obter um maior esclarecimento sobre os objetivos e problema apresentados. Dessa maneira, estes pontos foram supridos a partir de materiais que levaram a produzir um conteúdo de fácil acesso e com uma linguagem simples e clara, e também com a facilidade dos vídeos serem compartilhados, tanto pelas redes sociais, bem como verbalmente em um círculo social.

Durante o desenvolvimento do material, também foram utilizados conhecimentos adquiridos no decorrer do curso de graduação, como: produção de roteiros, pesquisas, abordagem com entrevistado, realização de entrevistas, produção e edição de vídeo e áudio. Sendo também de grande importância na colaboração com o trabalho escrito.

Assim sendo, toda a pesquisa, produção escrita e audiovisual, contribuíram para que fosse aperfeiçoado o conhecimento adquirido no decorrer do período de graduação, além de auxiliar na criação de um produto que pode contribuir na produção de demais comunicólogos.

15. REFERÊNCIAS

AGÊNCIA WEBNAUTA. O que é Social Learning.

<https://www.agenciawebnauta.com.br/2019/03/27/o-que-e-social-learning/>

Acesso em: 27/09/2020.

ALMEIDA, Melissa Ribeiro. **Modos de interação e processos cognitivos na TV Social.** RuMoRes, v. 8, n. 16, p.253-271, 2014.

BRANDI, Anselmo. **Teoria da comunicação gêneros e formatos atualizados.**

[https://pt.slideshare.net/anselmobrandi/teoria-da-comunicacao-generos-e-formatos-](https://pt.slideshare.net/anselmobrandi/teoria-da-comunicacao-generos-e-formatos-atualizado)

[atualizado](https://pt.slideshare.net/anselmobrandi/teoria-da-comunicacao-generos-e-formatos-atualizado) Acesso em: 29 ago 2020

CADÊ A CHAVE. <<https://www.youtube.com/user/cadeachave>> Acesso em: 05 mai 2020

CANAL DO PIRULA <<https://www.youtube.com/user/Pirulla25>> Acesso em: 05 mai 2020

CASTRO, Isabel; SOLLERO-DE-CAMPOS, Flávia. **A virtualidade para a cognição situada.** Ciências & Cognição, v. 20, n. 2, 2015.

COISA DE NERD <<https://www.youtube.com/user/coisadenerd>> Acesso em: 05 mai 2020

DE OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins; SOARES, Leticia Perani. **Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia.** In: E-Compós. 2010.

DICIO, Dicionário Online de Português. 2009. Disponível em:

<<https://www.dicio.com.br/cognicao/>> Acesso em: 03 jul 2020.

EADBOX. O que é social learning e como aplicar em cursos online.

<https://eadbox.com/social-learning/> Acesso em: 27/09/2020

FINANCEIRO <<https://www.youtube.com/financeiro>> Acesso em: 05 mai 2020

FREITAS, Eduardo. O uso da internet na educação

<<https://educador.brasilecola.uol.com.br/sugestoes-pais-professores/o-uso-internet-na-educacao.htm>> Acesso em: 05 mai 2020

GAMBOA, Giovana. **Webseries.** < <https://medium.com/tend%C3%AAs-digitais/webs%C3%A9ries-470203152036> > Acesso em: 29 ago 2020

GIANESINI, Sarita; GOLEMBIEWSKI, Carlos. **Perfil das categorias e gêneros na televisão brasileira aberta no período matutino.** Universidade do Vale, Itajaí, 2009.

GOIS, Victor. **O que é isso cibercultura?** <<https://medium.com/dgtl-mente/o-que-%C3%A9-isso-cibercultura-aef405e7d6b2> > Acesso em: 05 mai 2020

JENKINS, Henri. **Cultura da Convergencia.** São Paulo: Aleph, 2008.

JESUS, Erick Vieira; ZORTEA, James; ALMEIDA, Gabriela. **Websérie Seis: convergência midiática e consumo de audiovisual na internet.** PRÊMIO EXPOCOM, p.1-15, 2014.

LAVADO, Thiago. **Uso da internet no Brasil cresce, e 70%da população está conectada.** <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/08/28/uso-da-internet-no-brasil-cresce-e-70percent-da-populacao-esta-conectada.ghtml>>

Acesso em: 31 ago 2020

MINUTOS PSÍQUICOS <<https://www.youtube.com/user/minutospsiquicos>>

Acesso em: 05 mai 2020

MOUSINHO, André. **O que é SEO (Search Engine Optimization): o guia completo para você conquistar o topo do YouTube.** <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-seo/>. Acesso em: 27/09/2020

NERDOLOGIA <<https://www.youtube.com/nerdologia>> Acesso em: 05 mai 2020

NOSTALGIA < <https://www.youtube.com/nostalgia>> Acesso em: 05 mai 2020

NUNES, Jorge Luiz Rezende; SOTTO, Eder Carlos Salazar. **Técnicas de seo para melhora no ranqueamento de páginas nas pesquisas orgânicas**. 2019.

OLIVEIRA, Fátima Regis. **Práticas de comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura**. Intexto, n. 25, p.128-143, 2011.

OLIVEIRA, Fátima Regis. **Textos, texturas e intertextos**: apontamentos sobre aprendizado e competência na comunicação digital. Intexto, n. 33, p.209-224, 2015.

PEIXE BABEL <<https://www.youtube.com/peixebabel>> Acesso em: 05 mai 2020

RAMOS, Patrícia Edí. **Vivendo uma nova era**: a tecnologia e o homem, ambos integrantes de uma sociedade que progride rumo ao desenvolvimento. <<http://www2.seduc.mt.gov.br/-/vivendo-uma-nova-era-a-tecnologia-e-o-homem-ambos-integrantes-de-uma-sociedade-que-progride-rumo-ao-desenvolvimen-1>> Acesso em: 31 ago 2020

RÉGIS, Fátima et al. **Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura**: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes. Logos, v. 16, n. 2, p.31-44, 2009.

RÉGIS, Fátima. **Da cultura de massa à cultura ciber**: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. Interin, v. 7, n. 1, p.1-18, 2009.

RÉGIS, Fátima. **Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura**. Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia, n. 37, p.32-37, 2008.

REGIS, Fátima; AUDI, Gustavo; MAIA, Alessandra. **Do letramento ao letramento midiático**: práticas e competências cognitivas na cibercultura. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Foz do Iguaçu/PR. 2014.

REGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. **Cognição Integrada, Cognição Entrelaçada e Cognição Distribuída**: uma breve discussão sobre modelos cognitivos na cibercultura. XX Encontro da Compós. Porto Alegre: Compós, 2011.

REGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. **Comunicação, Tecnologia e Cognição na Cibercultura**: Análise dos Tipos de Atenção nos games, Audiolivros e Livroclip 1.

ROCHA, Janicy Aparecida Pereira; DE PAULA, Claudio Paixão Anastácio DUARTE, Adriana Bogliolo Sirihal. **A Cognição Distribuída como referencial teórico para os estudos de usuários da informação**. Informação & Sociedade, v. 26, n. 2, 2016.

SILVA, Gleidistone. **WEBSERIE**: saiba por que e como apostar neste tipo de conteúdo. <https://clubedainfluencia.com.br/blog/webserie-saiba-por-que-e-como-apostar-neste-tipo-de-conteudo> Acesso em: 27/09/2020

SILVESTREIN, Roberto. **Desplugado/Plugado**: o que desligar e o que ligar em termos de educação. 2013?

TRONCO, Giordano. **Conheça os efeitos da Internet na cognição humana segundo especialistas** <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/conheca-os-efeitos-da-internet-na-cognicao-humana-segundo-especialistas.html>> Acesso em: 05 mai 2020

VALENTE, Jonas. **Consumo de vídeo online já é preferido por 71% dos internautas do país**. <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2018-07/consumo-de-video-online-ja-e-preferido-por-71-dos-internautas-do-pais> Acesso em: 25/09/2020.

VARGAS, Ariel; DA ROCHA, Heloísa Vieira; FREIRE, Fernanda Maria Pereira. **Promídia**: produção de vídeos digitais no contexto educacional. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 5, n. 2, 2007.

YOUTUBE ABOUT <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/>> Acesso em: 05
mai 2020

16. ANEXOS

16.1 AUTORIZAÇÕES



Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM PARA TRABALHO ACADÊMICO

Eu, RAFAELA DE LAZARI BIDOIA portador (a) do RG 41.236.111-5, autorizo o uso de minha imagem, nome e dados biográficos por mim revelados para compor a websérie educacional – Saúde Online, produzido para fins acadêmicos na Faculdade Canção Nova.

O projeto, de caráter acadêmico, será produzido por Isabela Maria Cova Bidoia, RG 38.514.393-x, aluna do curso de Rádio e Tv, da Faculdade Canção Nova, RA 20175796, sob a orientação da professora Tatiane Eulália Mendes de Carvalho.

Caso a publicação venha a ser comercializada, nova autorização deverá ser emitida.

Declaro que autorizo o uso acima descrito sem ônus para ambas as partes

DOMINGO, 29 de NOVEMBRO de 2020.

Rafaela De Lazari Bidoia

(Assinatura do participante)

Isabela Maria Cova Bidoia

(Assinatura do pesquisador)

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM PARA TRABALHO ACADÊMICO

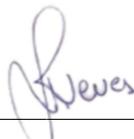
Eu, JAQUELINE DA SILVA NEVES portador (a) do RG 41.009.143-1, autorizo o uso de minha imagem, nome e dados biográficos por mim revelados para compor a websérie educacional – Saúde Online, produzido para fins acadêmicos na Faculdade Canção Nova.

O projeto, de caráter acadêmico, será produzido por Isabela Maria Cova Bidoia, RG 38.514.393-x, aluna do curso de Rádio e Tv, da Faculdade Canção Nova, RA 20175796, sob a orientação da professora Tatiane Eulália Mendes de Carvalho.

Caso a publicação venha a ser comercializada, nova autorização deverá ser emitida.

Declaro que autorizo o uso acima descrito sem ônus para ambas as partes

SEGUNDA-FEIRA, 30 de NOVEMBRO de 2020.



(Assinatura do participante)



(Assinatura do pesquisador)

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM PARA TRABALHO ACADÊMICO

Eu, VICTOR PEREIRA PASCHOALIN portador (a) do RG 07.713.962-36, autorizo o uso de minha imagem, nome e dados biográficos por mim revelados para compor a websérie educacional – Saúde Online, produzido para fins acadêmicos na Faculdade Canção Nova.

O projeto, de caráter acadêmico, será produzido por Isabela Maria Cova Bidoia, RG 38.514.393-x, aluna do curso de Rádio e Tv, da Faculdade Canção Nova, RA 20175796, sob a orientação da professora Tatiane Eulália Mendes de Carvalho.

Caso a publicação venha a ser comercializada, nova autorização deverá ser emitida.

Declaro que autorizo o uso acima descrito sem ônus para ambas as partes

DOMINGO, 29 de NOVEMBRO de 2020.



(Assinatura do participante)



(Assinatura do pesquisador)

16.2 PAUTAS



RETRANCA	Higiene/ Saúde
PROGRAMA	PGM 1 - Importância da higiene para a saúde
PRODUÇÃO	Isabela Bidoia
DATA	

FONTES:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-s3GNrh-azlue7OVovSN6k4LS8xnC8gk>
<https://saude.abril.com.br/bem-estar/falta-de-higiene-afeta-sua-imunidade/>
<https://www.terra.com.br/noticias/dino/ter-uma-higiene-pessoal-correta-faz-diferenca-na-saude-e-qualidade-de-vida.6cf624499681276cb5ce953755866807gnw1hgaq.html>
<https://saudedasaude.anahp.com.br/7-habitos-de-higiene-que-ajudam-a-prevenir-doencas/>
<https://bvsmms.saude.gov.br/dicas-em-saude/2195-higiene-para-uma-vida-saudavel>
<https://blog.brkambiental.com.br/saude-saneamento-basico/>
<https://www.paho.org/pt/covid19>
https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5458:oms-2-1-bilhoes-de-pessoas-nao-tem-agua-potavel-em-casa-e-mais-do-dobro-nao-dispoem-de-saneamento-seguro&Itemid=839
<https://blog.brkambiental.com.br/saude-saneamento-basico/>
<https://saude.abril.com.br/bem-estar/falta-de-higiene-afeta-sua-imunidade/>
<http://www.tratabrasil.org.br/blog/2017/03/14/a-falta-de-saneamento-esta-entre-as-principais-causas-de-morte-infantil-no-mundo/>
<https://www.todamateria.com.br/mortalidade-infantil/>
http://materiales.untrefvirtual.edu.ar/documentos_extras/1075_Fundamentos_de_estrategia_organizacional/10_Teoria_de_la_organizacion.pdf

PROPOSTA: Um episódio de 5 a 7 minutos tratando sobre porquê a higiene é tão importante para a saúde corporal e o que a falta dela causa no corpo.

SINOPSE: Introdução, falar brevemente sobre as doenças e outras complicações causadas pela falta de higiene e mostrar que com simples atos, como os de lavar a mão e escovar os dentes podem fazer com que sejam evitadas muitas complicações.

ENCAMINHAMENTO: Plano médio, 3x4, e imagens e textos para melhor compreensão do que está sendo dito.



RETRANCA	Higiene/ Doenças
PROGRAMA	PGM 2 – Doenças e complicações causadas por falta de higiene
PRODUÇÃO	Isabela Bidoia
DATA	

FONTES:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-s3GNrh-azlue7OVovSN6k4LS8xnC8gk>

<https://www.metodista.br/revistas/revistas-izabela/index.php/aic/article/view/467/391>

PROPOSTA: Um episódio de 5 a 7 minutos sobre doenças causadas por falta de higiene.

SINOPSE: Fazer um resumo do episódio anterior, tratar sobre as doença e complicações que podem ser evitadas com a higiene e dicas de higiene.

ENCAMINHAMENTO: Plano médio, 3x4, e imagens e textos para melhor compreensão do que está sendo dito.



RETRANCA	Higiene/ Saúde íntima
PROGRAMA	PGM 3 – Higiene e saúde feminina
PRODUÇÃO	Isabela Bidoia
DATA	

FONTES:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-s3GNrh-azlue7OVovSN6k4LS8xnC8gk>
<https://repositorio.hff.min-saude.pt/bitstream/10400.10/1000/1/higiene%20intima1.pdf>
<https://www.atenaeditora.com.br/post-artigo/30394>

PROPOSTA: Um episódio de 5 a 7 minutos tratando sobre saúde íntima, neste programa, saúde vaginal. E trazer as complicações causadas, como as doenças, por não se preocupar com a higiene.

SINOPSE: Introdução, falar brevemente sobre a anatomia do órgão sexual, pois algumas pessoas não conhecem direito, sobre a importância da higiene e caso a pessoa não tenha, o que pode acontecer.

ENCAMINHAMENTO: Plano médio, 3x4, e imagens e textos para melhor compreensão do que está sendo dito.



RETRANCA	Higiene/ Saúde íntima
PROGRAMA	PGM 4 – Higiene e saúde masculina
PRODUÇÃO	Isabela Bidoia
DATA	

FONTES:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-s3GNrh-azlue7OVovSN6k4LS8xnC8gk>
<https://saude.abril.com.br/medicina/cancer-de-penis-falta-de-higiene-e-a-principal-fator-de-risco-da-doenca/>
https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0080-62342011000100039&script=sci_arttext&lng=pt

PROPOSTA: Um episódio de 5 a 7 minutos tratando sobre saúde íntima, neste programa, saúde peniana. E trazer as complicações causadas, como as doenças, por não se preocupar com a higiene.

SINOPSE: Introdução, falar brevemente sobre a anatomia do órgão sexual, pois algumas pessoas não conhecem direito, sobre a importância da higiene e caso a pessoa não tenha, o que pode acontecer.

ENCAMINHAMENTO: Plano médio, 3x4, e imagens e textos para melhor compreensão do que está sendo dito.



RETRANCA	SUS/ Tratamento
PROGRAMA	PGM 5 - SUS
PRODUÇÃO	Isabela Bidoia
DATA	

FONTES:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL-s3GNrh-azlue7OVovSN6k4LS8xnC8gk>
<https://www.scielosp.org/article/icse/2009.v13suppl1/771-780/pt/>

PROPOSTA: Um episódio de 5 a 7 minutos tratando sobre o SUS (Sistema Único de Saúde), a importância dele e como conseguir tratamento.

SINOPSE: Introdução, retomar o conteúdo dos outros quatro vídeos, contar um pouco sobre, o que é, mostrar como é importante e como conseguir os tratamentos desejados.

ENCAMINHAMENTO: Plano médio, 3x4, e imagens e textos para melhor compreensão do que está sendo dito.

16.3 ROTEIROS

<p>1</p> <p>ABERTURA</p> <p>DURANTE AS FALAS EVIDENCIAR ALGUMAS PALAVRAS/FRASES. UTILIZAR ESCRITAS PARA DEIXAR MAIS CLARO O CONTEÚDO.</p> <p>FINALIZAÇÃO</p>	<p>E SE EU TE CONTASSE QUE NESTE MOMENTO TEM UMAS BACTÉRIAS, VÍRUS E FUNGOS “ANDANDO” PELA SEU CORPO E QUE PODE TE CAUSAR DIARRÉIA, FEBRE, INFECÇÕES, VOMITOS CASO ENTRE NO SEU ORGANISMO? MAS EU SE EU TAMBÉM FALASSE QUE TEM UMA FORMA BEM SIMPLES DE “FUGIR” DESSES PROBLEMAS? MEU NOME É ISABELA BIDOIA E ESSE É O SAÚDE ONLINE.</p> <p>OII! E AÍ PESSOAL? TUDO BEM COM VOCÊS? ESTE É O PRIMEIRO VÍDEO DE UMA WEBSÉRIE DE CINCO EPISÓDIOS SOBRE A IMPORTÂNCIA DA HIGIÊNE NA SAÚDE. ENTÃO BORA COMEÇAR ESSE VÍDEO, NÉ?!</p> <p>A HIGIENE É ALGO SUPER IMPORTANTE PARA MANTER UMA VIDA SAUDAVEL, É COM ATOS SIMPLES DE LAVAR AS MÃO, TOMAR BANHO, HIGIENIZAR OS ALIMENTOS, ESCOVAR OS DENTES QUE SE EVITA, POR EXEMPLO A “HEPATITE A”, E MESMO QUE O CORPO SE RECUPERE SOZINHO, EM ALGUNS CASOS PODE SER FATAL.</p> <p>SABE EM O QUE MAIS A HIGIENE PODE CONTRIBUIR? NA SUA IMUNIDADE! COMO ESTAMOS EM CONTATO CONSTANTE COM OUTRAS SUPERFÍCIES, EXEMPLO CELULARES, TRINCOS DE PORTAS E OUTRAS PESSOAS, A PROLIFERAÇÃO DE VÍRUS E BACTÉRIAS SE TORNA MUITO FÁCIL, ENTÃO HÁBITOS DE LIMPEZA REDUZ O RISCO DE SER INFECTADO.</p> <p>OBRIGADA A VOCÊ QUE ASSITIU ATÉ AQUI, ESPERO QUE TENHA GOSTADO. NOS VEMOS NO PRÓXIMO EPISÓDIO, QUE NOS APROFUNDAREMOS MAIS NAS DOENÇAS QUE A FALTA DE HIGIENE CAUSA. TCHAU!</p>
--	---

2	<p>E SE EU TE CONTASSE QUE NESTE MOMENTO TEM UMAS BACTÉRIAS, VÍRUS E FUNGOS “ANDANDO” PELA SEU CORPO E QUE PODE TE CAUSAR DIARRÉIA, FEBRE, INFECÇÕES, VOMITOS CASO ENTRE NO SEU ORGANISMO? MAS EU SE EU TAMBÉM FALASSE QUE TEM UMA FORMA BEM SIMPLES DE “FUGIR” DESSES PROBLEMAS? MEU NOME É ISABELA BIDOIA E ESSE É O SAÚDE ONLINE.</p>
ABERTURA	
DURANTE AS FALAS EVIDENCIAR ALGUMAS PALAVRAS/FRASES. UTILIZAR ESCRITAS PARA DEIXAR MAIS CLARO O CONTEÚDO.	<p>OII E AÍ PESSOAL? TUDO BEM COM VOCÊS? ESTE É O SEGUNDO VÍDEO DE UMA WEBSÉRIE DE CINCO EPISÓDIOS SOBRE A IMPORTÂNCIA DA HIGIÊNE NA SAÚDE. ENTÃO BORA COMEÇAR ESSE VÍDEO, NÉ?!</p>
ENTREVISTA	<p>NO VÍDEOS ANTERIOR (LINKAR NO CARD) FOI MENCIONADO QUE A HIGIÊNE É UMA ÓTIMA ALIADA NA PREVENÇÃO DE DOENÇAS. ENTÃO FALAREMOS UM POUCO MAIS SOBRE ELAS... AGORA.</p>
FINALIZAÇÃO	<p>OBRIGADA A VOCÊ QUE ASSITIU ATÉ AQUI, ESPERO QUE TENHA GOSTADO. NOS VEMOS NO PRÓXIMO EPISÓDIO, QUE NOS APROFUNDAREMOS MAIS NA HIGIÊNE ÍNTIMA. TCHAU!</p>

<p>3</p> <p>ABERTURA</p> <p>DURANTE AS FALAS EVIDENCIAR ALGUMAS PALAVRAS/FRASES. UTILIZAR ESCRITAS PARA DEIXAR MAIS CLARO O CONTEÚDO.</p> <p>ENTREVISTA</p> <p>FINALIZAÇÃO</p>	<p>E SE EU TE CONTASSE QUE NESTE MOMENTO TEM UMAS BACTÉRIAS, VÍRUS E FUNGOS “ANDANDO” PELA SEU CORPO E QUE PODE TE CAUSAR DIARRÉIA, FEBRE, INFECÇÕES, VOMITOS CASO ENTRE NO SEU ORGANISMO? MAS EU SE EU TAMBÉM FALASSE QUE TEM UMA FORMA BEM SIMPLES DE “FUGIR” DESSES PROBLEMAS? MEU NOME É ISABELA BIDOIA E ESSE É O SAÚDE ONLINE.</p> <p>OII E AÍ PESSOAL? TUDO BEM COM VOCÊS? ESTE É O TERCEIRO VÍDEO DE UMA WEBSÉRIE DE CINCO EPISÓDIOS SOBRE A IMPORTÂNCIA DA HIGIÊNE NA SAÚDE. ENTÃO BORA COMEÇAR ESSE VÍDEO, NÉ?!</p> <p>NOS VÍDEOS ANTERIORES MOSTROU COMO A HIGIÊNE É IMPORTANTE, PORÉM, DE UMA FORMA GERAL, POR ISSO, NESTE EPISÓDIO VAMOS FALAR ESPECÍFICAMENTE DE SAÚDE ÍNTIMA, E NESTE VÍDEO SERÁ FOCADO EM SAÚDE ÍNTIMA FEMININA. ENTÃO, O QUE SERÁ QUE A FALTA DE HIGIÊNE PROVOCA NESTE CASO, E COMO FAZER PARA EVITAR COM QUE ISSO ACONTEÇA?</p> <p>O VÍDEO CHEGOU AO FIM, NOS VEMOS NO PRÓXIMO EPISÓDIO, QUE FALAREMOS SOBRE A SAÚDE PENIANA. OBRIGADA A VOCÊ QUE ASSITIU ATÉ AQUI, ESPERO QUE TENHA GOSTADO. TCHAU!</p>
--	--

<p>4</p> <p>ABERTURA</p> <p>DURANTE AS FALAS EVIDENCIAR ALGUMAS PALAVRAS/FRASES. UTILIZAR ESCRITAS PARA DEIXAR MAIS CLARO O CONTEÚDO.</p> <p>ENTREVISTA</p> <p>FINALIZAÇÃO</p>	<p>E SE EU TE CONTASSE QUE NESTE MOMENTO TEM UMAS BACTÉRIAS, VÍRUS E FUNGOS “ANDANDO” PELA SEU CORPO E QUE PODE TE CAUSAR DIARRÉIA, FEBRE, INFECÇÕES, VOMITOS CASO ENTRE NO SEU ORGANISMO? MAS EU SE EU TAMBÉM FALASSE QUE TEM UMA FORMA BEM SIMPLES DE “FUGIR” DESSES PROBLEMAS? MEU NOME É ISABELA BIDOIA E ESSE É O SAÚDE ONLINE.</p> <p>OII E AÍ PESSOAL? TUDO BEM COM VOCÊS? ESTE É O QUARTO VÍDEO DE UMA WEBSÉRIE DE CINCO EPISÓDIOS SOBRE A IMPORTÂNCIA DA HIGIÊNE NA SAÚDE. ENTÃO BORA COMEÇAR ESSE VÍDEO, NÉ?!</p> <p>CONTINUANDO A FALAR SAÚDE ÍNTIMA, NESTE VÍDEO TRAREMOS UM ENFOQUE EM SAÚDE ÍNTIMA MASCULINA. ENTÃO, BORA VER O QUE A FALTA DE HIGIENE ACARRETA E COMO CUIDAR PARA ISSO NÃO ACONTECER?</p> <p>O VÍDEO CHEGOU AO FIM, NOS VEMOS NO ÚLTIMO EPISÓDIO DESTA WEBSÉRIE, QUE SERÁ ABORDADO O SUS (SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE). OBRIGADA A VOCÊ QUE ASSITIU ATÉ AQUI, ESPERO QUE TENHA GOSTADO. TCHAU!</p>
--	--

<p>5</p> <p>ABERTURA</p> <p>DURANTE AS FALAS EVIDENCIAR ALGUMAS PALAVRAS/FRASES. UTILIZAR ESCRITAS PARA DEIXAR MAIS CLARO O CONTEÚDO.</p>	<p>E SE EU TE CONTASSE QUE NESTE MOMENTO TEM UMAS BACTÉRIAS, VÍRUS E FUNGOS “ANDANDO” PELA SEU CORPO E QUE PODE TE CAUSAR DIARRÉIA, FEBRE, INFECÇÕES, VOMITOS CASO ENTRE NO SEU ORGANISMO? MAS EU SE EU TAMBÉM FALASSE QUE TEM UMA FORMA BEM SIMPLES DE “FUGIR” DESSES PROBLEMAS? MEU NOME É ISABELA BIDOIA E ESSE É O SAÚDE ONLINE.</p> <p>OII E AÍ PESSOAL? TUDO BEM COM VOCÊS? O SAÚDE ONLINE CHEGOU AO SEU ÚLTIMO EPISÓDIO. E NESTE VÍDEO SERÁ COMENTADO SOBRE COMO CONSEGUIR TRATAMENTO SE CASO ACONTECER DE VOCÊ ADOECER. ENTÃO, BORA COMEÇAR!</p> <p>CASO ACONTEÇA DE VOCÊ OU ATÉ MESMO ALGUÉM QUE VOCÊ CONHEÇA FIQUE MAL PELAS DOENÇAS QUE TROUXEMOS AQUI, OU OUTRAS TAMBÉM, ONDE QUE RECORRE? ONDE QUE BUSCA AUXÍLIO?</p> <p>NO BRASIL, DESDE MIL NOVECENTOS E OITENTA E OITO, ESTÁ EM FUNCIONAMENTO O SUS (SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE), UM SISTEMA DE SAÚDE PÚBLICA QUE ABRANGE DESDE O ATENDIMENTO PRIMÁRIO, COMO AFERIR A PRESSÃO ARTERIAL, ATÉ TRANSPLANTE DE ÓRGÃOS, GARANTINDO ACESSO INTEGRAL, UNIVERSAL E GRATUITO.</p> <p>MAS COMO CONSEGUIR O TRATAMENTO? O QUE PRECISA FAZER? VOCÊ PODE IR ATÉ A UBS DO SEU BAIRRO E APRESENTAR SEU CARTÃO SUS, QUE SERÁ ATENDIDO E RECEBERÁ O TRATAMENTO OU ENCAMINHAMENTO PARA UM MÉDICO ESPECÍFICO, TUDO ISSO GRATUITAMENTE. OU AGENDE UMA CONSULTA PELO APLICATIVO DO MINISTÉRIO DA SAÚDE, O “MEU DIGISUS”, O APLICATIVO É COMPATÍVEL COM CELULARES ANDROID E IPHONE (IOS), O APLICATIVO PERMITE VISUALIZAR O SEU HISTÓRICO DE SAÚDE, ENCONTRAR POSTOS,</p>
---	---

ENTREVISTA	<p>HOSPITAIS E FARMÁCIAS, MARCAR CONSULTAS E ACOMPANHAR AGENDAMENTOS.</p> <p>AGORA NÃO EXISTE MAIS DESCULPAS DE DEIXAR A SAÚDE DE LADO.</p> <p>A VOCÊ QUE ASSITIU ATÉ AQUI, QUE ACOMPANHOU A WEBSÉRIE, ESPERO QUE TENHA GOSTADO, E DEIXO AQUI O MEU MUITO OBRIGADA. TCHAU!</p>
FINALIZAÇÃO	