

## VÍDEOS-AULA COMO APOIO AO USO DE CONSOLE PARA PROGRAMAÇÃO

Alex Barletta Araujo, Claudio Luís Vieira Oliveira

Gestão da tecnologia da informação {anatomia.alex@hotmail.com, prof.claudioluis@fatec.sp.gov.br}

**Resumo.** O objetivo do presente trabalho é estudar a utilização de vídeo-aula sobre console como ferramenta de apoio aos discentes nas aulas de programação, mais especificamente aos alunos sem experiência prévia em linguagem de programação, levando em consideração que o tempo das aulas é insuficiente para o esclarecimento de dúvidas básicas de alunos. O decorrer desse estudo, visa mostrar através de vídeos-aula, a prática para encontrar, instalar e manusear o programa de console, em que o docente possa se aprofundar na disciplina propriamente dita, através do nivelamento do conhecimento dos alunos, com um clima propício para o aprendizado, com menos competição e mais cooperação.

**Palavras-chave.** Vídeo aula, Console, Linguagem de programação.

### INTRODUÇÃO

De acordo com Archanjo e Frainz (2006), os recursos pedagógicos tradicionais já não dão conta da formação integral do futuro profissional. O estudo de André et al (2015) demonstra que docentes têm adotado estratégia de recursos audiovisuais como filmes para promover o processo de ensino-aprendizagem em várias instâncias.

O audiovisual pode ser um recurso para motivar, ampliar as possibilidades de ensino e consistir em metodologia alternativa, dinâmica e diferenciada em prol da motivação do aluno. Ainda que assuma o papel do entretenimento torna-se uma ferramenta de reflexão espontânea que permite ao espectador analisar criticamente algumas situações, apropriar-se das produções e das linguagens artísticas, emocionar-se, atualizar-se, divertir-se. O uso do audiovisual possibilita a circulação do conhecimento, torna possível a difusão de experiências, revisita temáticas com olhares individuais que, ao serem expostas à reflexão coletiva, podem ser reelaboradas.

O vídeo ajuda a um professor, atrai os alunos, mas não modifica substancialmente a relação pedagógica. (MORÁN, 1995)

### METODOLOGIA

A metodologia utilizada é a realização prática de uma produção de vídeo-aula como fonte de apoio ao estudante, sendo o mais didático possível porém dentro de uma linguagem e estilo da praticidade do Youtube.

### OBJETIVOS

- Estudar a utilização de vídeo-aula sobre console como ferramenta de apoio às aulas de programação
- Criar um protótipo da vídeo-aula sobre console

### RESULTADOS

Foi realizada pesquisa bibliográfica sobre o assunto para verificar o material disponível para elaborar a introdução psicopedagógica para tornar a vídeo-aula atrativa.

Deu-se início ao planejamento da elaboração da vídeo-aula, propriamente dita contendo: cronograma para realização das atividades, assunto abordado, público-alvo, dinâmica da aula gravada, edição e equipamentos.

### DISCUSSÃO

O objetivo é que este trabalho abra a discussão para confeccionar outros vídeos relacionados à tecnologia da informação, servindo como apoio aos estudantes e docentes.

Existe também a possibilidade de que o mesmo formato possa ser aplicado a outros temas.

### CONCLUSÃO

No presente momento da pesquisa, foi feita a revisão bibliográfica e o planejamento da elaboração da vídeo-aula.

As próximas ações serão: a elaboração do vídeo e posteriormente, obtenção de feedback dos usuários.

### REFERÊNCIAS

ANDRÉ, T. G. et al: **Cinema como Estratégia Educativa no Ensino de Farmacologia**. X ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS – X ENPEC, 2015, Águas de Lindóia, 2015.

ARCHANJO, L. R; FRAIZ, I. C.: **O cinema como recurso humanístico na formação profissional**. Curitiba, p.43-48, 2006.

MORÁN, J. M.: **O vídeo na sala de aula**. Comunicação e Educação, São Paulo, p.27-35, jan. 1995.

### AGRADECIMENTOS

Este trabalho teve colaboração do Professor Claudio Luís V. Oliveira bem como da Bibliotecária Laíz Munin e incentivo de minha estimada namorada Danielle Johann.