



COPEP

XIV CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

INSTITUIÇÕES EDUCACIONAIS, INSERÇÃO SOCIAL E DEMOCRACIA

DATA DO EVENTO: DE 13 A 16 DE JUNHO DE 2023



PRODUÇÃO E ANÁLISE DE VÍDEO DIGITAL NA COMPUTAÇÃO: UM ESTUDO SOB A ÓTICA DA APRENDIZAGEM

Maisa Lucia Cacita Milani
Universidade Estadual do Norte do Paraná
maisa@uenp.edu.br

Palavras-chave: Vídeos; Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia (TCAM); Aprendizagem de Programação.

Resumo Simples

As tecnologias digitais proporcionaram mudanças visíveis na produção de bens e serviços. A utilização das tecnologias na produção de conhecimento tanto empírico quanto científico, ganharam mais destaques na atual conjuntura social e educacional. Os vídeos se tornam uma fonte de comunicação importante quando assumem o papel de material educativo. Na educação o papel de recurso lhe foi atribuído, principalmente, durante e pós pandemia (COVIDE 19). Esse material adentra na ação docente como uma ferramenta de difusão do conhecimento, sendo necessário um olhar no aspecto cognitivo no âmbito acadêmico. Na atualidade há uma crescente procura dos acadêmicos pelos vídeos como uma fonte de busca do conhecimento. Levando isso em consideração e com base à luz da Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia (TCAM) segundo Richard Mayer, este trabalho teve como objetivo: investigar possíveis indicadores para avaliar vídeos utilizados para o ensino de programação sob a ótica da aprendizagem. A pesquisa de cunho quanti-quali utilizou-se da metodologia da pesquisa documental, bibliográfica e questionários aplicados a acadêmicos da Computação. Os acadêmicos buscam aprender programação por meio de vídeos, porém, é necessário ter requisitos quando se almeja/planeja a aprendizagem significativa deste conteúdo que apresenta muitos desafios e altos índices de reprova. Mayer (2009) aponta para um material potencial para a aprendizagem visto isto temos que, o contrário a aprendizagem fica minimizada devido ao material não versar a completude dos princípios. Categorias de Análise e Apontamentos apontam para: Coerência, Informações extras como música de abertura e letras muito coloridas fazem você não prestar atenção no que é realmente importante (90 % acadêmicos); Segmentação, vídeos muito longos segundo as respostas fazem perder a atenção e interesse; Imagem, ajudam a entender o conteúdo, ou seja, um bom conteúdo visual, entre outros. Os acadêmicos buscam aprender programação por meio de vídeos, porém, é necessário ter requisitos quando se almeja/planeja a aprendizagem significativa deste conteúdo que apresenta muitos desafios e altos índices de reprova.

Referências

AUSUBEL, D. P. **Teorias de Aprendizagem**. 2.ed. São Paulo: E.P.U, 2014.

_____. **Aquisição e retenção de conhecimentos**: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.

AUSUBEL, D.; NOVAK, J.; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. Ríó de Janeiro: Editora Interamericana, 1980.

BINI, Elena Mariele. **Ensino de programação com ênfase na solução de problemas**. 2010. 106 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciência e Tecnologia)– Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia, Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná. Ponta Grossa, 2010.

BORBA, M. C.; SCUCUGLIA, R. R. S.; GADANIDIS, G. (2014). **Fases das tecnologias digitais em Educação Matemática**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. (Orgs.). **Planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

GOMES, Anabela; HENRIQUES, Joana; MENDES, António José. Uma proposta para ajudar alunos com dificuldades na aprendizagem inicial de programação de computadores. **Educ. Form. Tecnol.** [online]. 2008, vol.01, n.01, pp.93-103. ISSN 1646-933X.

MAYER, R. E. **Multimedia Learning**. 2. ed. New York: Cambridge University Press, 2009.

MORAN, J. M. (1995). **O Vídeo na Sala de Aula**. Comunicação e Educação, v. 2, p. 27–35.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa**: a teoria e textos complementares. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.

VALENTE, J. A. Ensino híbrido mão na massa: aprendizagem com alunos mais ativos. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 19, n. 50, p. e11340, 2023. DOI: 10.22481/praxisedu.v19i50.11340. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/11340>. Acesso em: 28 mar. 2023.

VARGAS, Karly Schubert; MARTINS, Joyce. Ferramenta para apoio ao ensino de Introdução à Programação. **XIV Seminário de Computação**, Universidade Regional de Blumenau, Santa Catarina (2005).

VALENTE, J. A. Ensino híbrido mão na massa: aprendizagem com alunos mais ativos. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 19, n. 50, p. e11340, 2023. DOI: 10.22481/praxisedu.v19i50.11340. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/11340>. Acesso em: 25 mar. 2023.