ANÁLISE DE PLAYLISTS DE ENSINO DE PROGRAMAÇÃO EM LINGUAGEM C

PEREIRA, Rafael Rodighero[1] (rafaelrodighero10@hotmail.com); **COSTA, Anderson Kardek de Melo**[1] (kardek.anderson@gmail.com); **FELIPE, Rosenilda Marques da Silva**[2] (rosenildafelipe@ufgd.edu.br); **CALDAS, Evanise Araujo**[2] (evanisecaldas@ufgd.edu.br)

[1]Discente do curso de Engenharia de computação UFGD - Dourados;
[2]Docente do curso de Engenharia de computação UFGD - Dourados.

O uso da linguagem de programação para a criação de software tem atingido todas áreas, e vem se destacando. Com isso, incentiva-se o aprendizado, principalmente em áreas como a de engenharias que também possuem a disciplina de algoritmos e programação, portanto, viu-se a necessidade de encontrar novas formas de aplicação desse conteúdo para que fosse algo mais dinâmico e interativo. Para muitos, a programação básica não é dificuldade, mas mesmo assim, a programação hoje, se apresenta de uma única forma que não chama muito a atenção da maioria dos alunos das diversas áreas de atuação. Sendo assim, avaliou-se materiais na Web, dentre eles em grande maioria, videoaulas do youtube, que aparecem em grande quantidade e de diversas formas, para encontrar novos meios de colaborar com o ensino desta disciplina dentro das diferentes áreas de atuação. Os critérios de avaliação foram desenvolvidos a partir da proposta de avaliação pedagógica sugerida pela professora Ivonete Terezinha Tremea Plein, com algumas adaptações para a área da computação , a avaliação foi feita verificando várias questões de importância relacionadas à didática dos vídeos analisados a partir da plataforma youtube, dentre essas videoaulas foram analisados cerca de 15 playlists que apresentaram uma explicação cansativa e repetitiva, além de que os exercícios, não possuíam nada muito inovador, cálculos de médias, formulação de menus simples e criação de strings. Tratando-se de pontos positivos, em torno de 10 videoaulas eram voltadas mais para o exercícios prático, apresentando diferentes exemplos para incentivar a busca de conteúdo além do próprio apresentado. A ideia inicial do projeto vem sendo concluída ao decorrer do tempo, aproximadamente 25 playlists foram avaliadas e estas apresentaram no geral bom desenvolvimentos principalmente nos requisitos do PPC (Projeto pedagógico do curso) e do Plano de ensino da disciplina. O conteúdo avaliado, destacou-se principalmente pelo fácil manuseio pelos alunos e pela facilidade de acesso, além de mais ou menos 18 playlists terem uma satisfatória distribuição lógica de temas, mas também apresentou pontos negativos, dentre eles as questões de diálogo multidisciplinar e interatividade do aluno com o conteúdo, que por serem videos online acabam que por não possibilitar essas atividades. Conclui-se que o material encontrado torna a área de programação uma área monótona, e como objetivo futuro é fazer com que sua importância seja mais difundida buscando realizar conteúdo e exercícios mais atraentes para as diversas áreas atuantes na programação.

Palavras-chave: videoaulas, algoritmos, web.