

ENTRE TELAS E CONCEITOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ENSINO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO A PARTIR DE FILMES E SÉRIES

BETWEEN SCREENS AND CONCEPTS: AN EXPERIENCE REPORT ON TEACHING INFORMATION TECHNOLOGY THROUGH FILMS AND TV SERIES

Miguel Gabriel Prazeres de Carvalho¹, Haydée Maria Marino Sant’Anna Reis², Andressa Monteiro de Carvalho³, Danielle Vilar Goulart Dos Santos⁴, Alvaro Henrique Caetano Pimentel⁵

1.Doutorando em Humanidades, Culturas e Artes (PPGHCA) - UNIGRANRIO|Afya; 2. Professora

Permanente do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes (PPGHCA) –

UNIGRANRIO|Afya. 3. Doutoranda em Humanidades, Culturas e Artes (PPGHCA) - UNIGRANRIO|Afya;

4. Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Administração (PPGA) - UNIGRANRIO|Afya; 5.

Professor e Coordenador dos Cursos de Tecnologia da Informação – UNIGRANRIO|Afya

Eixo Temático: Eixo: 03 - Tecnologia e Inovação

RESUMO

O ensino de Tecnologia da Informação (TI) apresenta diferentes desafios por ser muito dinâmico e prático, devendo dessa forma ser pensado através de estratégias para que não sejam excessivamente abstratos, técnicos ou distantes de situações reais. Nesse cenário, este trabalho apresenta um relato de experiência sobre a utilização de filmes e séries como recursos de contextualização para diferentes conceitos relacionados à Tecnologia da Informação. A experiência desse relato foi desenvolvida a partir da utilização intencional de narrativas expostas em filmes sobre temas como: inteligência artificial, internet das coisas, segurança da informação, evolução de conceitos computacionais, redes de computadores, aprendizado de máquina, banco de dados, algoritmos, programação, engenharia de software, ética, inovação e impactos sociais da tecnologia. A proposta consistiu na utilização de filmes e séries como atividade recreativa e também para a criação de situações-problema nas quais os discentes pudessem entender narrativas relacionando-as aos conteúdos trabalhados nas disciplinas. A estratégia utilizada buscou aproximar conceitos técnicos e comportamentais, favorecendo a construção de conexões entre teoria, ficção e realidade. A experiência observada demonstrou que a indicação de filmes e séries pode contribuir para despertar a curiosidade, estimular habilidades técnicas e comportamentais, gerar motivação e engajamento para participação nas disciplinas, ampliar o pensamento crítico, possibilitar uma visão mais concreta e principalmente favorecer um pensamento e discussões mais amplas sobre temas interdisciplinares relacionadas a tecnologia e a aspectos de toda a sociedade. Também foi possível observar que a ficção pode funcionar como um importante ponto de partida para questionamentos sobre aquilo que a tecnologia é capaz de realizar, os impactos gerados e os potenciais futuros. Conclui-se, portanto, que o filmes e séries, quando articulado aos objetivos de um processo de ensino e aprendizagem, podem constituir uma estratégia complementar para tornar o ensino de TI mais concreto, contextualizado e significativo para os discentes.

Palavras-chave: Tecnologia da Informação. Aprendizado. Filmes. Séries. Educação. Metodologias de ensino.

ABSTRACT

Teaching Information Technology (IT) presents several challenges because of its highly dynamic and practical nature. Therefore, teaching strategies should be designed to prevent concepts from becoming excessively abstract, technical, or disconnected from real-world situations. In this context, this paper presents an experience report on the use of films and TV series as contextualization resources for different concepts related to Information Technology. The experience described in this report was developed through the intentional use of narratives presented in films addressing topics such as artificial intelligence, the Internet of Things, information

security, the evolution of computing concepts, computer networks, machine learning, databases, algorithms, programming, software engineering, ethics, innovation, and the social impacts of technology. The proposal involved using films and TV series both as recreational activities and as a means of creating problem-based situations in which students could understand narratives and relate them to the content covered in their courses. The strategy sought to bring technical and behavioral concepts closer together, fostering connections between theory, fiction, and reality. The experience demonstrated that recommending films and TV series can contribute to stimulating curiosity, developing technical and behavioral skills, generating motivation and engagement in course participation, expanding critical thinking, providing a more concrete perspective, and, above all, encouraging broader thinking and discussions about interdisciplinary topics related to technology and different aspects of society. It was also possible to observe that fiction can serve as an important starting point for questioning what technology is capable of achieving, the impacts it generates, and its potential future developments. It is therefore concluded that films and TV series, when integrated with the objectives of the teaching and learning process, can constitute a complementary strategy for making IT education more concrete, contextualized, and meaningful for students.

Keywords: Information Technology. Learning. Films. TV Series. Education. Teaching Methodologies

INTRODUÇÃO

O aprendizado sobre Tecnologia da Informação envolve lidar diariamente com conceitos que nem sempre são facilmente visualizados pelos estudantes, a teoria muitas das vezes não permite a visualização da prática. Algoritmos, estruturas de dados, inteligência artificial, engenharia de software e muitas outras áreas são exemplos de conteúdos que podem exigir elevado nível de abstração. Embora esses conceitos sejam fundamentais para a formação grande profissional de TI, sua apresentação inicial por meio de definições, códigos e exercícios pode dificultar a visualização em situações concretas (1,2 e 3).

Dessa forma, a experiência aqui relatada surgiu justamente da necessidade de estabelecer essas conexões. Filmes e séries trazem diversos exemplos e podem permitir representações concretas do mundo tecnológico, conflito, resolução de problemas e situações do cotidiano profissional (4, 5 e 6). Sabendo disso, pode-se utilizar diferentes produções como ponto de partida para a contextualização de conteúdos de Tecnologia da Informação. Essa estratégia permite um recurso pedagógico para ilustrar conteúdos práticos e estimular processos de ensino e aprendizagem. A proposta desse relato partiu, portanto, dessa mudança de perspectiva trazendo contextualização e uma provocação para as aulas com o propósito de:

- aproximar conceitos abstratos em casos concretos;
- desenvolver uma postura crítica;
- estimular a curiosidade sobre tecnologias;
- estimular a interdisciplinaridade;
- motivar a participação dos estudantes;
- promover discussões sobre tecnologia na sociedade.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A experiência foi desenvolvida no contexto do ensino superior em cursos relacionados à Tecnologia da Informação. A motivação do projeto foi de que muitos discentes ingressam nos cursos de TI, mas apresentam dificuldades para relacionar conceitos de tecnologia com situações concretas. A lógica adotada foi simples:

O discente conhece a história e o professor utiliza essa história para introduzir os conceitos.

Dessa forma, cenas, personagens e situações passaram a ser utilizados como elementos importantes para as aulas convidando o discente a investigar, comparar, questionar e até mesmo reconstruir o conceito. Após a contextualização das narrativas com dicas de filmes que poderiam ajudar no entendimento de conceitos (Figura 1), o professor apresentava uma situação-problema, por exemplo, uma cena envolvendo invasão de sistemas permitiu gerar uma discussão sobre autenticação nas aulas de segurança digital. O filme o Jogo da Imitação levou uma discussão sobre algoritmos e criptografia. Cada estudante era convidado a identificar quais elementos apresentados na obra eram tecnicamente possíveis com o professor apresentando os conceitos técnicos necessários para responder ao problema.



Figura 1: PlayList com Dicas de Filmes e Séries

Fonte: <https://www.youtube.com/@tecnologiadireitoeinovacao>

Durante a experiência, foi possível observar mudanças importantes na dinâmica das aulas. Um dos primeiros efeitos percebidos foi o aumento da curiosidade e participação dos discentes. Também se observou uma mudança na tipo das perguntas nas quais surgiram mais questionamentos sobre contextualização atuais em aplicações práticas permitindo aproximar conteúdos de discussões sociais.

A experiência possibilitou perceber que o potencial dos filmes e séries em oportunidade pedagógica mesmo quando a tecnologia aparece retrata de forma exagerada. Essa experiência contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico com um aprendizado voltado ao questionamento. Pesquisas sobre cinema e educação tem destacado o uso pedagógico de filmes como contribuições no processo de ensino e aprendizado (4,5,6 e 7), o que foi efetivamente demonstrado através desse relato de experiência para área de tecnologia da informação

A experiência provoca uma reflexão sobre o papel do professor que deixa de ser aquele que apresenta conceitos e passa a atuar como mediador selecionando o material, estabelecendo relações com o conteúdo, questionando representações.

CONCLUSÃO

O relato de experiência descrito apresenta o potencial do uso de filmes e séries como estratégia de contextualização de conceitos de Tecnologia da Informação. Essa estratégia possui a possibilidade de aproximar conteúdos dos filmes com práticas reais. Além disso, a ficção também pode ser utilizada para provocar perguntas que conduzam ao pensamento crítico e à construção do conhecimento. Outro aspecto importante foi perceber que o ensino de TI pode ir muito mais além ao discutir tecnologia a partir de filmes e séries. A experiência apresentada demonstrou o potencial do uso planejado de filmes e séries como estratégia de contextualização de conceitos de Tecnologia da Informação, podendo ser utilizada para a construção do conhecimento. A principal conclusão desse relato de experiência pode ser sintetizada na ideia de quando o discente consegue enxergar uma história, ele consegue percebê-lo como parte da realidade em contextos práticos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. PIVA JR, Dilermando; FREITAS, Ricardo L. Estratégias para melhorar os processos de abstração na disciplina de Algoritmos. In: Workshop sobre Educação em Computação (WEI). SBC, 2011. p. 1488-1497.
2. ARAUJO, Ana Liz; ANDRADE, Wilkerson; SEREY, Dalton. Pensamento Computacional sob a visão dos profissionais da computação: uma discussão sobre conceitos e habilidades. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2015. p. 1454.
3. DA MATA LIBÓRIO FILHO, João et al. BRINCANDO COM ORDENAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO DE ALGORITMOS POR MEIO DA COMPUTAÇÃO DESPLUGADA EM UM CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 12, n. 4, p. 1-18, 2026.
4. TÓFOLO, Keila Cristina Pereira et al. O CINEMA COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: CONTRIBUIÇÕES DO FILME DIVERTIDAMENTE. Missioneira, v. 28, n. 1, p. 177-184, 2026.
5. WERLANG, Rafhael Brum; DOS SANTOS SARTORI, Paulo Henrique. ALÉM DAS ESTRELAS E DA SALA DE AULA: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA COM O FILME INTERESTELAR NO ENSINO MÉDIO. III Seminário Integrador da Especialização em Ensino de Ciências e Tecnologias, p. 16.

6. TRARBACH, Mariana Vargas; KERSCH, Dorotea Frank. A presença de filmes e séries nas aulas de línguas: percepções de alunos e professores. Revista Tempos e Espaços em Educação, v. 17, n. 36, p. 44, 2024.
7. PERPÉTUO, Joel. Filmes e Séries no Ensino em História: Estratégias e Aplicações Didáticas. Joel Perpétuo, 2025.
8. Canal Tecnologia, Direito e Inovação. Disponível em: <https://www.youtube.com/@tecnologiadireitoeinovacao> Acesso em: 10 ago. 2026.