



FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,
PESQUISA, EXTENSÃO
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REALIZAÇÃO



APOIO



SOFTWARE EDUCACIONAL PARA APOIO AO ENSINO DE HARDWARE E MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES

Autor(es): João Felipe Souza, Terezinha Rosa de Aguiar Souza

A criação de um ambiente educativo onde o professor seja mais do que um mero transmissor de conteúdo, mas sim, um educador capaz de construir o conhecimento em conjunto com cada aluno no cotidiano da prática educativa é fundamental para a formação intelectual do aluno. Para a criação deste ambiente educativo, o professor deve ir além do giz e da lousa, deve incluir novos artefatos e tecnologias para atrair o interesse e a dedicação do aluno. A aplicação de jogos eletrônicos com o propósito instrutivo se deve ao fato de que o ambiente eletrônico atrai a atenção do jovem, desperta o interesse e instiga a sua criatividade. A redução do preço dos equipamentos de tecnologia favorece a instalação de laboratórios de informática em um maior número de escolas. Com isso, naturalmente, é possível observar uma crescente demanda por novos softwares educacionais. A disciplina de Manutenção de Computadores é lecionada nos primeiros semestres dos cursos técnicos em informática onde o uso de um software poderia contribuir para um primeiro contato dos jovens com a manutenção de computadores. **Objetivo:** Este trabalho está focado no desenvolvimento de um software educacional para auxílio no processo de ensino-aprendizagem de disciplinas introdutórias da área de Hardware e Manutenção de Computadores. **Metodologia:** A proposta de desenvolvimento abordou o emprego de conteúdo didático e jogos educativos. Para o conteúdo didático foi utilizado parte do material das disciplinas de Manutenção de Computadores do IFTM - Campus Paracatu. Para o desenvolvimento do software empregou-se a plataforma web com as linguagens Html 5, CSS e Javascript. **Resultados:** Foi desenvolvido um curso de manutenção de computadores contendo lições teóricas, atividades de verificação do aprendizado, jogo educacional e glossário de termos de informática. No âmbito das lições e das atividades foram disponibilizados no curso os seguintes temas: Introdução a Manutenção de Computadores, Setup, Placa-Mãe, Painel Frontal, Memórias, Ameaças Virtuais e Máquina Virtual. O Jogo Educacional apresenta uma placa mãe e diversos componentes que precisam se encaixados. Para jogar é necessário clicar sobre um componente e arrastá-lo até o seu local adequado na placa-mãe. **Conclusão:** Foi possível desenvolver a ferramenta educacional e espera-se o curso criado possa contribuir com a evolução do aprendizado nas disciplinas introdutórias da temática manutenção de computadores.

Apoio Financeiro Institucional