

USO DE APP (IDSANYDESK) PARA REDUÇÃO DE DESPERDÍCIO DE TEMPO NAS AULAS DE PROGRAMAÇÃO

Mateus de Araújo Lima¹; Thalyson Moura²; Alandson Mendonça³

¹Discente do Curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: mateuslima020@outlook.com

²Docente do Curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: alandsonmeireles@unicatolicaquixada.edu.br

RESUMO

Este resumo apresenta conceitos de Tecnologia da Informação para uso em Instituições de ensino. Utilizando uma aplicação desenvolvida para sistema android, com objetivo de promover maior flexibilidade de ensino nas Instituições educacionais, permitindo que haja comunicação remota entre dois computadores, docente e aluno, através do uso desse aplicativo a comunicação entre estes será facilitada, integrando-se a uma plataforma de acesso remoto chamada “AnyDesk”. O uso da tecnologia da Informação na educação está cada vez mais presente no sistema acadêmico, despertando assim um interesse crescente em estudos que apontem melhorias e possam agregar valor a este seguimento. Considerando a Tecnologia da Informação, como ferramenta indispensável para o aprendizado no que tange suas formas de aplicação e uso. Como melhorar a praticidade de ensino em laboratórios de informática, visto que há vagariedade de ensino em atividades desempenhadas em sala? De que maneira esta ferramenta pode vir trazer articulação ao ensino? Uma pesquisa divulgada em 2009 pela a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), informa que o Brasil é recordista em desperdício de tempo na sala de aula. O aplicativo busca diminuir esse tempo desperdiçado, possibilitando que o professor se conecte ao identificador de usuário (id) do computador que o aluno estaria usando, e reproduziria a imagem através de um projetor. Os métodos foram divididos em duas partes, na primeira foi feita uma pesquisa que buscasse encontrar uma maneira de facilitar o acesso remoto em um determinado laboratório de informática. Já a segunda, fundamentou-se em buscar quais tecnologias e métodos que poderiam ser utilizados para desenvolver a aplicação. Foram usados para o desenvolvimento do projeto, a plataforma de desenvolvimento mobile (Android). Também foram usados conceitos básicos da linguagem de programação Java, sendo feita uma matriz que pudesse armazenar os números dos ids. A matriz armazena ids do sistema operacional Windows e Linux. Ao usar o aplicativo, tem-se na tela inicial um botão inicial para ir para tela de buscar ids, passando para a segunda tela ele irá escolher qual id deseja buscar, sendo fornecido os números que ele pode buscar, ao escolher algum desses números, o aplicativo irá retornar o id do computador que ele deseja acessar. O aplicativo será inicialmente implantado em monitorias de lógica de programação, visando reduzir o desperdício de tempo, fazendo assim com que haja maior dinamicidade de ensino.

Palavras-chave: Tecnologia da Informação. Tecnologia na Educação. Flexibilidade de ensino. Acesso remoto.