

ADMINISTRAÇÃO E CONTROLE PEDAGÓGICO DE SOFTWARES LÚDICOS EDUCACIONAIS EM LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA UTILIZANDO O PROTOCOLO TCP/IP

Moreira, Hemerson Pontes¹; Bönisch, Karen Alessandra¹; Oliveira, Luciana Aparecida¹; Oliveira, Rosemeire do Carmo¹; Carvalho, Marcos Alberto de²; Dias, Marly Moreira³

Desenvolver uma aplicação cliente/servidor na qual o professor, através de um computador, determina a configuração dos softwares educacionais dos outros computadores localizados em um laboratório ou conectados via rede TCP/IP. O professor terá controle das atividades desenvolvidas e informações sobre rendimento, tempo de utilização, aproveitamento do aluno durante a aula. Foi realizado uma revisão bibliográfica sobre o protocolo TCP/IP e dos recursos de conectividade fornecidos pelos componentes sockets, e também sobre informática aplicada a educação. Para o desenvolvimento dos softwares utilizou-se o Borland Delphi e o Banco de Dados Paradox. Foi implementado um jogo de matemática com conteúdo de ensino fundamental para ser utilizado dentro da aplicação cliente-servidor desenvolvida. O sistema desenvolvido propicia ao professor ganho de tempo, evita erros de configuração e permite o acompanhamento de desempenho de seus alunos que demonstram maior interesse pelas atividades uma vez que seus colegas estão utilizando um jogo com o mesmo grau de dificuldade, cujo o desempenho é registrado automaticamente e disponibilizado ao professor. Este trabalho apresenta uma ferramenta para a utilização de jogos educacionais em laboratórios de informática que dispõe de rede TCP/IP Esta ferramenta propicia ao professor facilidade de utilização e desperta nos alunos maior interesse na utilização de softwares educacionais.

Palavras-chaves: 1)Software 2)Educatonal 3)TCP/IP 4)Sockets

¹Acadêmicos do curso de Ciência da Computação – 8º Período

²Orientador – Faculdade de Ciência da Computação.

³Coorientadora – Faculdade de Ciência da Computação.

Fonte Financiadora: UNIFENAS