

REAPROVEITAMENTO DE PEÇAS OBSOLETAS NO DESENVOLVIMENTO DE MÁQUINAS DE ENTRETENIMENTO.

Bruno Butzke de Souza¹; Luam Maul²; Gustavo Buchweitz³; José Luiz Ungericht Júnior³

RESUMO

Em diversas instituições de ensino, ao substituir seus computadores por modelos mais novos e mais eficientes, os modelos antigos são devolvidos e praticamente inutilizados, o potencial desses computadores é inimaginável e podem virar fonte de novas tecnologias para usos gerais. Peças obsoletas podem se tornar máquinas inovadoras com um pequeno conhecimento em hardware e em eletrônica básica, qualquer aluno de ensino médio pode não só construir uma nova máquina eficiente como também atrativa ao uso didático ou até mesmo o uso direcionado ao lazer.

Palavras-chave: Reutilização. Máquinas. Didático.

INTRODUÇÃO

Antigamente era simples vender um computador usado obsoleto para se evitar com que o seu velho computador virasse lixo eletrônico tóxico, no entanto, atualmente com as novas facilidades de aquisição em computadores e componentes eletrônicos avançados e sofisticados, cresce cada vez mais a criação de lixo eletrônico que chega a até 5% do lixo mundial.

Como foi dito por Oliveira:

Eletrônicos são resíduos que resultam da obsolescência de equipamentos no qual estão incluídos os computadores. Para a fabricação de um microcomputador a indústria emprega o uso de diversos compostos como alumínio, chumbo, germânio gálio, ferro, níquel e plásticos (polímeros de diversas origens). Os computadores descartados na natureza perdem esses materiais que poderiam ser reciclados ou reutilizados, amenizando o impacto ambiental. (OLIVEIRA, 2010)

Sendo constituído por vários resíduos de lenta decomposição, seu descarte indevido acaba causando um grave impacto ambiental.

É possível ver o impacto da criação do computador com as seguintes frases de (ARAÚJO, 2011) “Desde a criação dos computadores, o mundo mudou drastica-

1 Estudante de técnico em informática, Instituto Federal Catarinense. E-mail: brunobutzkesouza@gmail.com.

2 Estudante de técnico em informática, Instituto Federal Catarinense. E-mail: luamgmaul@gmail.com

3 Estudante de técnico em informática, Instituto Federal Catarinense. E-mail: gustavobuchweitz.gb@gmail.com.

4 Doutor em Psicologia Social, Universidad John Kennedy; Professor do IFC - Camboriú. E-mail: ungericht@ifc-camboriu.edu.br

mente, vivemos numa época de ‘uma constante e rápida evolução cultural’” e (LE-MOS, 2012) “essa é uma nova era, a era da’ cultura do computador”.

A poluição por lixo eletrônico é muito grave, e cresce dia a pós dia, devido a isso está sendo cada vez mais mencionado e requerido por meio ambientalistas a reutilização e reciclagem de componentes eletrônicos.

Assim diversas empresas começaram a incentivar e a desenvolver políticas de reciclagem devido ao benefício econômico trazidos e a preservação do meio ambiente, mas infelizmente inúmeras peças e componentes eletrônicos ainda são descartados diariamente sem o seu devido aproveitamento.

Hoje em dia, em diversos estados brasileiros, são usados computadores antigos e peças obsoletas na construção de projetos, mas nada tão inovador quanto o uso dessas peças para o desenvolvimento de uma máquina para lazer e entretenimento.

A Construção de máquinas direcionadas ao lazer e entretenimento incentivarão a redução da quantidade de lixo eletrônico produzido, e também incentivarão o desenvolvimento de novas tecnologias com componentes de baixo ou nulo custo para o desenvolvedor.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Inicialmente será coletado a maior quantia de componentes possíveis para a construção de uma máquina sem custo algum, os componentes, já que antigos serão testados e avaliados para que haja a compreensão de até que ponto determinado componente pode ser reutilizado, diminuindo assim a quantia de lixo eletrônico gerado no campus, logo após a construção do projeto, a máquina será exposta na área de lazer do Instituto Federal Catarinense - Campus Camboriú para que seja de conhecimento dos alunos o potencial de desenvolvimento do próprio campus, para que seja de conhecimento dos alunos que a máquina foi construída com componentes obsoletos, serão espalhados cartazes com informações sobre a máquina, esperando assim incentivar os mesmos a reutilizar peças obsoletas para projetos futuros.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A construção da primeira máquina foi um sucesso em relação a seu funcionamento e aos seus objetivos, entretenimento e redução de lixo eletrônico decorrido pelo reaproveitamento das peças utilizadas na máquina, a máquina é equipada com sistemas de iluminação e botões diferenciados aos botões de teclado padrões, essa máquina foi construída de forma totalmente gratuita, tendo em vista a arrecadação de peças e aos serviços prestados pelos alunos pertencentes ao projeto.

Mas o projeto estaria incompleto se não houvesse meios atrativos, então um jogo desenvolvido em Java foi instalado na máquina, para que a máquina chamasse atenção dos alunos, mas como incentivar a reciclagem de materiais ultrapassados na construção de novas tecnologias?

Conclui-se que a resposta a essa pergunta é a seguinte, divulgação (cartazes, panfletos, mídias, etc...) de como a máquina foi construída, de quanto custaria e de quanto foi gasto na produção da máquina em questão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se que haja conscientização do perigo ambiental trazido pelo lixo eletrônico, incentivando assim instituições de ensino a evitar a produção de lixo eletrônico por meio de reparos e reutilização de componentes no lugar da troca precoce de equipamentos, visando também os benefícios econômicos, comparando o reparo com a substituição dos componentes obsoletos.

Durante a construção da máquina os alunos envolvidos no projeto apresentaram grande interesse em hardware e engenharia eletrônica, esperamos também que instituições de ensino técnico, aumentem o incentivo a essas áreas no quesito de reduzir a produção de lixo eletrônico tóxico.

REFERÊNCIAS

BAIO, Cintia. **Para onde vai o lixo eletrônico do planeta?** 2008. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2008/02/26/ult4213u358.jhtm>>. Acesso em: 30 jul. 2015.

DE ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão; DE FREITAS, Clara Maria Silvestre Monteiro; CAMINHA, Iraquitan de Oliveira; DA SILVA, Priscilla Pinto Costa. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. 2011. <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1980-65742011000400004&lang=pt>. Acesso em: 30/07/2015.

LE MOS, Igor Lins; SANTANA, Suely de Melo. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. 2012. <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-60832012000100006&lang=pt>. Acesso em: 30/07/2015.

OLIVEIRA, Simone Almeida de; SILVA, Janari Rui Negreiros da. **LIXO ELETRÔNICO: UM ESTUDO DE RESPONSABILIDADE AMBIENTAL NO CONTEXTO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS – IF-AM CAMPUS MANAUS CENTRO**. 2010. Disponível em: <http://www.se-nept.cefetmg.br/galerias/Anais_2010/Posteres/GT06/LIXO_ELETRONICO.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2015