

# 1 INTRODUÇÃO

As dificuldades que ocorrem no meio educacional relacionada à alfabetização e a integração dos resultados contribuem para despertar o interesse pela aprendizagem, uma delas é através da inclusão digital, utilizando sistemas interativos de aprendizagem on-line que pode ser aplicado com a adoção de computadores em escolas do Ensino Fundamental.

A proposta deste portal é sobre um tema inovador, necessário nos tempos atuais, e está começando a ser discutido na área de educação.

Num primeiro momento, os processos interativos são estimulantes, em determinadas situações se tornam maçantes por não atrair a atenção, no entanto quando a curiosidade impulsiona um comportamento dinâmico é nesse momento que é medido a eficácia desde processo, pois, valoriza a organização de horário e concentração nos estudos sem a presença de um professor ou ambiente em sala da aula.

A leitura de artigos sobre o tema " Estudos sobre a adoção de computadores pedagógicos no Brasil", assim como pesquisa acadêmica de livros que abordam este assunto levou à elaboração deste estudo.

Uma das formas de entender sua aplicação é comparar este sistema no Brasil e suas principais vertentes no mundo, pois, dessa forma haverá uma visão ampla de como funciona e quais suas complementaridades.

O estudo sobre este tópico vem juntar-se a muitos outros, elaborados por diversas instituições de ensino superior; visando, assim, analisar o processo educativo deste sistema, conhecer seu funcionamento e passar a compreendê-lo e compará-lo com o processo de aprendizado presencial sem a utilização de computadores.

A ideia central será enfocada numa análise de todos os aspectos de aprendizagem e será apresentado um estudo específico sobre "A relação do professor e aluno no processo de aprendizado" atraindo e promovendo pesquisas relacionado à gestão deste sistema, com o propósito de estimular o desenvolvimento do aprendizado, este será apresentado com base nos estudos das heurísticas<sup>1</sup>, pesquisa de ambiente e análise de requisitos necessários para implantação, também com levantamento das necessidades do usuário.

---

<sup>1</sup> O Pensamento heurístico vem do grego "DESCOBERTA", não é uma verdade verificável, é circunstancial, portanto, não pode ser comprovada matematicamente. Muito útil na hora de resolver problemas de comunicação, a solução para o problema pode ser encontrada através de tentativas e erros.

## 2

### **EMPRESA**

A h. Linsys atua em processos de consultoria, implementação e gestão de projetos organizacionais, além de desenvolvimento de softwares para aplicação pedagógica em Escola de Ensino Fundamental, assegurando aos seus clientes alto grau de operacionalidade, disponibilidade e segurança de suas informações.

As dificuldades que ocorrem no meio educacional relacionada à alfabetização e a integração dos resultados contribuem para despertar o interesse pela aprendizagem, uma delas é através da inclusão digital, utilizando sistemas interativos de aprendizagem on-line.

Portanto, neste estudo os consultores, pesquisadores e gestores são elementos essenciais no desenvolvimento deste estudo, usando a criatividade de maneira ágil, flexível e competitiva.

### **3**

## **OBJETIVO DO ESTUDO**

Neste estudo será enfatizada a preocupação com a organização, descrição, análise e interpretação de dados experimentais, ou seja, haverá organização e resumo dos dados a respeito do conjunto estudado, de modo a descrevê-lo de maneira apropriada.

Com essa preocupação o objetivo é a apresentação de um estudo para adoção de computadores em Escola do Ensino Fundamental, inclusive abordando tópicos relacionados como a exclusão digital, internet e multimídia.

## 4

### PROCESSO DE APRENDIZADO

O desenvolvimento da tecnologia proporcionou programas educacionais informais, facilitando a criação de novas formas de aprendizagem.

O sistema interativo de aprendizado conectado à rede de computadores tal como o ensino presencial tem um conjunto de intervenientes<sup>2</sup> que são mencionados a seguir:

1. Didática versus Aprendizado
2. A relação da educação entre pessoas
3. A relação do professor com o aluno
4. As expectativas e as profecias autorrealizadoras

Este tipo de abordagem requer avaliação dos materiais utilizados, referindo as vantagens e desvantagens de cada um deles.

As tecnologias utilizadas para a adoção de computadores pedagógicos no Brasil são os serviços de comunicação, internet e conteúdo multimídia.

Para entender o estágio que se encontra esta tecnologia, inclusive o sistema interativo de aprendizado conectado à rede de computadores, devemos reportar ao conceito de educação à distância.

A educação a distância existe o final do século XVIII, desenvolvendo-se a partir de meados do século XIX quando, foi criado o primeiro curso por correspondência, por Sir Isaac Ptiman, Correspondence Colleges - Reino Unido.

Originou-se por razões de ordem social e profissional, associadas a fatores como o isolamento, a flexibilidade, a mobilidade e acessibilidade.

Em linhas gerais o nascimento do ensino à distância tinha como objetivo suprir as carências do ensino tradicional.

---

<sup>2</sup>  
Pessoa que pratica intervenção.

A visão para a criação deste sistema interativo de aprendizado on line é de caráter social, pois dissemina o acesso, independente do ambiente de sala de aula, promovendo o maior número de pessoas no processo de aprendizado.

Proporciona formação profissional de pessoas que estão longe dos centros de formação, inclusive com economia de tempo e transporte.

O sistema interativo de aprendizado on line se estabeleceu após a implantação de sistemas de comunicação bidirecional, entre professor e aluno, aproveitando-se da tecnologia multimídia presente em várias plataformas e sua facilidade de acesso e navegação.

Ainda podem-se esperar mais alterações nesse campo:

1. Aplicação do Sistema em áreas mais complexas,
2. Aumento da eficiência na utilização das novas tecnologias
3. Maior aceitação e credibilidade em países em desenvolvimento
4. Oferta contínua de sua utilização em qualquer meio de comunicação

Assim com a presença definitiva da tecnologia da informação na sociedade, a adoção de computadores pedagógicos associados ao sistema interativo de aprendizado conectado à rede de computadores veio agregar e inovar nos métodos de educação e formação.

## **5 ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES**

Conhecer as estruturas de hardware de um sistema computacional, entender o funcionamento dos vários módulos que compõem um sistema computacional e conhecer a organização interna dos computadores é essencial para o desenvolvimento uma visão crítica sobre os requisitos de desempenho associados a um sistema computacional e o uso em ambiente pedagógico.

## Considerações sobre o Sistema Computacional

O Sistema Computacional é uma combinação de peças e componentes ou partes reunidas com funções específicas que concorrem para um determinado objetivo e entender o funcionamento do computador e sua estrutura de decisão são necessários para utilização em pedagogia.

Devemos avaliar o desempenho associado à estrutura de hardware e sistema computacional, acreditando que aplicação em ambiente de aprendizado seja eficiente.

No nível de máquina, as instruções são simples, de modo que os programas que foram incorporados é que conseguem tomar aquilo que é simples em algo cada vez mais complexo. Sendo assim, uma estrutura ou um nível de programa depende do outro.

Ainda no nível da máquina a interpretação é a conversão do código do programa em linguagem de máquina e vice-versa em tempo de execução, ou seja, o programa é convertido à medida que vai sendo executado. Na tradução o código é primeiramente convertido na sua totalidade para depois ser executado.

A multiprogramação permite ao computador manter vários programas de memória. As sequências utilizadas no sistema computacional são:

- Linguagem de alto nível
- Linguagem de montagem
- Sistema Operacional

**DICA DO DIA – Pesquise sobre buscar decodificar executar**

## Considerações sobre Mídia

A mídia não pode ser esclarecida de dentro pra fora, o único jeito de se aproximar da proposta que ela oferece é na prática. São nas imagens da pintura, da

poesia, da dança ou do cinema que às vezes guiam os conceitos da mídia, assim vemos quatro elementos que são trabalhos na mídia:

1. Vermelho que representa o fogo
2. Azul que representa o ar
3. Verde que representa a água
4. Marrom que representa a terra

O conhecimento adquirido através das informações que a mídia proporciona pode ser classificado em:

1. Causa eficiente
2. Causa formal
3. Causa final
4. Causa material

A mídia promove hábitos e comportamento em massa, abafando, por vezes informações, dando várias interpretações para o fato.

Utilizar a mídia é importante, pois promove o uso de computadores pedagógicos, usando vídeos, arquivos para consultas instantâneas de aulas virtuais e oferece recursos que ajudam na leitura mostrando como se pronunciam as letras, palavras e frases.

Para o bom desenvolvimento das soluções o uso de recursos multimídia ao adotar computadores pedagógicos é importante, mas deve-se entender o funcionamento de Drives de CD-RW, que têm três potências diferentes, funcionamento do CDROM:

1. Em alta potência, o laser funde a liga fazendo-a passar do estado cristalino de alta refletividade para o estado amorfo de baixa refletividade para representar a depressão.
2. Em potência média, a liga se funde e volta novamente ao seu estado natural cristalino para se tornar novamente um plano.
3. Em baixa potência, o estado do material é sondado (para leitura), mas não ocorre transição de fase.

Cristais líquidos são moléculas orgânicas que se comportam como líquido e como cristal, a tecnologia empregada consiste em manter o cristal líquido entre placas

de vidro e eletrodos, usando um campo elétrico aplicado que promove o alinhamento molecular dos cristais. Diferentes partes da tela recebem diferentes tensões elétricas, processo este que controla a imagem a ser apresentada.

Quando se fala em sistemas digitais, é necessário que as instruções sigam uma ordem e um ciclo; para que isso seja possível é utilizado o clock, que é um circuito que emite pulsos iguais – de mesmo tamanho – em intervalos iguais.

### Barramentos

Os computadores atuais costumam utilizar dois barramentos principais, sendo um para conectar o processador com os dispositivos de E/S e o segundo para ligar a memória ao processador. Quando os dispositivos utilizam o barramento, sempre há o dispositivo principal e o secundário, por exemplo: se o processador faz uma requisição para o disco rígido, nesse caso o processador será o dispositivo principal e o disco rígido será o secundário. O único dispositivo que não pode ser o principal é a memória, pois ela sempre recebe requisições.

Barramento no modo síncrono há um oscilador de cristal que alimenta o barramento, são executadas em um número inteiro de ciclos do sinal que são denominados ciclos de barramento.

Barramento no modo assíncrono não há um sinal de clock, então não existe um padrão de tamanho para todas as execuções, podendo cada um ter um ciclo de tamanho diferenciado.

O barramento PCI-EX tem uma particularidade: quando uma placa utiliza o PCI, essa placa troca informação por meio do barramento PCI, sendo que todos os slots PCI utilizam o mesmo barramento. Já no PCI-EX, cada slot tem sua própria ligação, então tem um caminho privado sem a divisão com os outros slots.

O barramento AMR (Áudio Modem Riser) foi desenvolvido para ser usado por modem e áudio, porém, para ser utilizado, o chipset da placa-mãe necessita aceitar esse tipo de conexão.

O barramento CNR (Communications and Network Riser) é bem similar ao AMR e veio para substituí-lo, sendo que o slot é igual, tendo como vantagem o suporte à placa de rede e áudio.



O barramento ACR (Advanced Communications Riser) são comunicações de rede e usb.

O barramento SATA (Serial Advanced Technology Attachment) usada pelos dispositivos de HD/CD/DVD- Blu-ray.

A adoção de computadores pedagógicos em escolas de Ensino Fundamental é utilizada cada vez mais para adquirir novos conhecimentos, mas ainda somente algumas pessoas de um nível de formação acadêmica avançada e situação econômica estável conseguem usufruir.

## 6 PRINCÍPIOS DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

### Considerações iniciais

O Governo Federal está apresentando propostas e implementações, preocupando-se em difundir a adoção de computadores em escolas de Ensino Fundamental, visando aplicação no trabalho e no aprendizado, mas percebe-se que estas propostas estão centralizada aos alunos de ensino médio, reforçando o acesso seletivo aos avanços tecnológicos de informação e comunicação para que seja uma forma de disseminar os benefícios para auxiliar na formação do indivíduo.

**PENSE NISSO: A exclusão digital está inversamente proporcional à renda e que reflete diretamente na marginalização social.**

### Tipos de computadores para aplicação de Sistemas de Informação

Mainframes são sistemas computacionais de grande porte, com capacidade de muitos MIPS (milhões de instruções por segundo) e normalmente utilizados por grandes corporações ou empresas (normalmente bancos), as quais fazem uso de um grande volume de dados a serem processados.

Computadores de médio porte são utilizados em médias empresas e rodam sistemas e processos que exigem uma grande capacidade de processamento de dados ou concentram uma extensa gama de aplicações.

Microcomputadores são sistemas computacionais que estão mais próximos do usuário final. Atendem as necessidades computacionais e possuem aplicativos atualmente exigidos pelos usuários corporativos e domésticos. Possui capacidade de processamento de imagem, editoração de texto, administração de planilhas.

### Sobre Sistemas de Informação

Uma empresa, por exemplo, é do tipo sistema aberto e adaptativo, pois interage com o ambiente e se adapta às mudanças demandadas por ele, ou seja, elementos e fatores externos como economia, recursos naturais, sociedade, concorrência, tecnologia, política, leis, conceitos e padrões, afetam diretamente as fases de entrada, processamento e saída, mas neste estudo o foco é em escola, por isso o Governo deve investir em melhorias de forma eficaz.

**SUGESTAO** Eficácia: é medida pela divisão dos objetivos efetivamente obtidos pelo total de objetivos estabelecidos. Eficiência: é medida pela divisão do que é produzido pelo total do que foi consumido no processo.

O investimento deve focar em softwares de aplicação, pois são direcionados às necessidades específicas dos usuários e das organizações e às suas finalidades gerais. São desenvolvidos para apoiar práticas gerenciais, análise e controla processos produtivos, dar suporte à decisão, controlar estoque, mapear oportunidades e chances de fechamento de um negócio por meio de radar de vendas, além de realizar análise de investimentos, programas de pesquisas e desenvolvimento industrial e, este apoio é útil para o aprendizado.

A tendência dos softwares segue para pacotes com múltiplas finalidades, com capacidade para uso em rede, especializada com linguagem natural e interfaces gráficas com o usuário:

- Primeira geração – programas escritos pelo usuário
- Segunda geração – programas em pacotes
- Terceira geração – sistemas operacionais
- Quarta geração – sistema de gerenciamento de banco de dados
- Quinta geração – linguagem natural e linguagem orientada a objetos

Todos os sistemas integrados, além de permitirem a sistematização dos processos administrativos e operacionais, são fontes de informação de extrema importância para apoio à tomada de decisão empresarial:

- CRM – Gerenciamento de relacionamento com o cliente
- ERP - Planejamento de recursos empresariais
- SCM – Gerenciamento de cadeia de suprimentos

Softwares de sistema estão intimamente ligados à administração e gerência do hardware e apoiam operações de sistemas e de redes de computadores, além de fazerem a interface entre o software aplicativo e hardware.

Dentre os sistemas operacionais mais populares de mercado para uso doméstico podemos destacar o Windows, Mac OS e as distribuições do Linux. Todos com atrativos pós e contras, estes poderosos sistemas operacionais revolucionaram a forma com que os computadores pessoais são utilizados pelos usuários domésticos.

#### A internet como ferramenta de pesquisa

O primeiro passo para implantação de um sistema de qualidade de pesquisa no processo de adoção de computadores nas escolas de Ensino Fundamental é a formalização, ou seja, a definição do método adotado, deixando claros os objetivos pretendidos.

Este sistema deve ser um documento explicando, de forma sintética, o compromisso de seguir o método, servindo como guia filosófico para as ações de pesquisa gerenciais, técnicas e operacionais.

O serviço de pesquisa escolhido deve caminhar para resultados positivos, assim pode se medir a qualidade do que foi pesquisado.

Avaliando as possibilidades de medi a qualidade da pesquisa em relação a um objetivo, temos uma qualidade decifrável.

Para obter visão crítica dos resultados, a pesquisa deve encontrar meios de ensinar os envolvidos que dela fazem parte a gerarem informações e conhecimentos.

Assim, seguindo este método, formaliza-se “o saber”, o conhecimento a partir de uma dinâmica ampla de pesquisa. Aliás, todo o esforço colocado para a aquisição de informações e conhecimento só passa a ser válido se permitir ação.

Os elementos básicos para pesquisa são classificados em:

1. Síncrona - Componente de formação em tempo real, que promove interação usando multimídia numa sala de aula virtual;
2. Assíncrona - Sem a possibilidade de interação em tempo real, a interação ocorre através de correio eletrônico e fórum.

A arquitetura de aplicações valoriza o gerenciamento da aprendizagem por meio de um ambiente integrado de ferramentas e uma metodologia de mediação pedagógica que valoriza o ritmo e a capacidade de aprendizagem dos alunos.

Com atitude inovadora estas aplicações devem oferecer também formação continuada, atendendo estudantes de graduação, pós-graduação, executivos e empreendedores, com soluções e metodologia de educação compatível com as necessidades.

O processo de aprendizado se dá partindo da troca de informações, realização de atividades, exercícios com correções conectado à rede de computadores. Extensa biblioteca, arquivos de fórum de discussão e painel de sala virtual agendada.

## **Redes de computadores**

As redes de computadores são o conjunto formado pelos meios de transmissão, dispositivos de rede, softwares e protocolos de rede.

A rede, de forma geral, trata de interação, pesquisa e valoriza pensamento crítico e contem às funcionalidades que auxilia no desenvolvimento do conhecimento. Quando se administra uma rede devem-se avaliar as necessidades do usuário, tendo como requisito uma linguagem e navegação direta e rápida.

A clareza e facilidade em buscar informação devem ser associadas velocidade de carregamento das informações e regras para a utilização e manuseio, com autenticação, dará segurança e privacidade ao usuário e, além disso, deve manter um

histórico de todos os tópicos acessados, proporcionando nenhuma perda de informação.

Como ferramenta inovadora, o usuário pode gravar sua própria aula de forma resumida para consulta futura.

O tempo para acesso na área privativa deve ser rápida e fácil de memorizar, ainda o tópico ajuda está disponível com um clique do mouse no botão interrogação e verificação simultânea de erros dos usuários como, fechar a janela de exercício somente depois de salvar ou terminar a sessão.

O tratamento de dados é elaborado de forma que o usuário siga os seguintes níveis:

- 0 Verificação da atual situação de cada matéria, módulo e exercício
- 1 Verificação de eventos e calendários de cada curso e estudos disciplinares

## 7 COMUNICAÇÃO APLICADA

A comunicação humana é uma relação social que se estabelece entre pessoas para compartilharem informações, ideias e sentimentos.

A comunicação atrai as pessoas e está atração é capaz de fazer qualquer coisa, bastando desejá-la de modo incondicional direcionando os pensamentos positivos.

Para que o ato de comunicação seja eficiente é indispensável, o uso adequado do nível de linguagem e neste contexto pode considerar os níveis da fala para a obtenção de uma boa comunicação: a escrita e oral.

Neste estudo, o texto-escrita pedagógico é relevante, considerando a relação do computador, como aplicação pedagógica e o aluno no processo de aprendizado.

### DIDÁTICA x APRENDIZADO

#### **EDUCAÇÃO**

Implica numa **RELAÇÃO** ente pessoas em um determinado momento. É o processo pelo qual as pessoas adquirem domínio e compreensão de certos conteúdos considerados necessários.

#### **DIDÁTICA**

É uma disciplina de Pedagogia, que estuda a **RELAÇÃO** do professor com o aluno. A aprendizagem é o resultado obtido no processo de ensino, na **RELAÇÃO** existente em sala de aula.

#### **AS EXPECTATIVAS E AS PROFECIAS AUTORREALIZADORAS**

##### **Profecias Autorrealizadoras:**

São as expectativas que o professor tem em relação ao aluno (e vice-versa), que pode influenciá-lo em seu desempenho.

Nos tópicos seguintes, a Dra *Silvia Russo*, Psicóloga, elaborou esboço sobre algumas expectativas que o professor ou o aluno podem apresentar e, principalmente,

quais as consequências que tais expectativas podem trazer para o desenvolvimento de ambos.

<b>A) PROFESSOR PARA COM O ALUNO:</b>	
<p><b>A.1) EXPECTATIVAS POSITIVAS</b></p> <p>O aluno vai desenvolver-se</p> <p>É interessado e atencioso</p> <p>Assimila tudo que é ensinado com rapidez e facilidade</p> <p>É educado e gentil</p> <p>Manterá sempre a postura</p> <p>Não receberá críticas</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>CONSEQÜÊNCIAS POSITIVAS</u></b></p> <p>O professor pode sentir-se mais motivado para lecionar</p> <p>O seu trabalho é sentido como prazeroso</p> <p style="text-align: center;"><b><u>CONSEQÜÊNCIAS NEGATIVAS</u></b></p> <p>Não percebe a realidade ou as necessidades</p> <p>O processo fica nublado de ilusões e fantasias</p> <p>O professor decepciona-se com maior facilidade</p> <p>A desmotivação torna-se maior que a motivação inicial</p> <p>Vê motivos para planejar suas teorias de forma facilitadora</p> <p>Culpa os alunos pelas "mudanças" de comportamento</p>
<p><b>A.2) EXPECTATIVAS NEGATIVAS</b>      ou</p> <p>Os alunos estão ali por estarem</p> <p>Não se interessam</p> <p>São adolescentes mal-educados senhores (as) difíceis</p> <p>Só sabem criticar</p> <p>Não conseguem assimilar</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>CONSEQÜÊNCIAS POSITIVAS</u></b></p> <p>A dificuldade pode levá-lo a procurar estabelecer uma postura de planejamento e esforço para uma melhor relação</p> <p style="text-align: center;"><b><u>CONSEQÜÊNCIAS NEGATIVAS</u></b></p> <p>Desanima-se com facilidade</p> <p>Culpa o aluno pela evasão ou mal desempenho</p> <p>Não é motivado</p> <p>Com o passar do tempo assume postura de desinteresse e indiferença</p> <p>Não se relaciona não planeja</p> <p>Sente seu trabalho como árduo e penoso</p>

<b>B) DO PROFESSOR PARA COM O ALUNO :</b>	
<p><b>B.1) EXPECTATIVAS POSITIVAS</b></p> <p>É o super-homem, o grande sábio.</p> <p>É gentil, educado e atencioso.</p> <p>Estará sempre à sua disposição</p> <p>É seu amigo e não aluno</p> <p>Nunca erra</p> <p>Pode ajudá-lo a resolver todos os seus problemas, mesmo os de ordem particular</p>	<p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS POSITIVAS</u></b></p> <p>Frequenta com assiduidade e motivação</p> <p>Está sempre tentando desenvolver-se e ser o pupilo do gestor</p> <p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS NEGATIVAS</u></b></p> <p>Não percebe o aluno como um ser humano, com seus problemas e dificuldades.</p> <p>Decepciona-se com facilidade, tanto com o professor, quanto com o curso.</p> <p>Não aceita críticas do professor</p> <p>Sente inveja do bom desempenho dos outros</p> <p>Culpa ao professor por não ser o super-homem que ele imaginava</p>
<p><b>B.2) EXPECTATIVAS NEGATIVAS</b></p> <p>O professor está ali para aliená-lo</p> <p>Não sabe nada, só quer ganhar dinheiro.</p> <p>O professor não tem meios para avaliá-lo, não aceita avaliações ou críticas.</p> <p>É um carrasco</p> <p>Está pagando ao gestor, portanto, tem o direito de fazer o que quiser.</p> <p>Cobra a atenção exclusiva do professor</p>	<p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS POSITIVAS</u></b></p> <p>Com o passar do tempo pode perceber que o professor não era como imaginava e começar a se interessar</p> <p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS NEGATIVAS</u></b></p> <p>Pode evitar ao máximo manter uma relação com o gestor e não perceber que as fantasias são dele.</p> <p>Abandona o curso e culpa o professor por seu desinteresse</p> <p>Faz críticas destrutivas o tempo todo</p> <p>Tumultua o processo</p> <p>'Tenta agredir e humilhar ao gestor</p> <p>Não se interessa pelo processo</p>



<b>C) DO PROFESSOR EM RELAÇÃO A PROFISSÃO</b>	
<p><b>C.1) EXPECTATIVAS POSITIVAS</b></p> <p>Será sempre respeitado e reconhecido enquanto profissional</p> <p>A profissão é tudo o que sonhou para seu desenvolvimento profissional</p> <p>Poderá desenvolver-se financeiramente e profissionalmente</p> <p>Terá status como professor</p> <p>O campo de trabalho será sempre aberto.</p>	<p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS POSITIVAS</u></b></p> <p>Faz o que gosta e está pronto para o desenvolvimento</p> <p>Está sempre motivado</p> <p>Baixo nível de stress</p> <p>Sabe de seus limites</p> <p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS NEGATIVAS</u></b></p> <p>Decepção (nem todas as turmas são iguais e nem sempre há reconhecimento).</p> <p>Pode cair na monotonia.</p> <p>Decepiona-se com a questão financeira</p>
<p><b>C.2) EXPECTATIVAS NEGATIVAS</b></p> <p>Trabalha como professor por trabalhar</p> <p>Não pensa ser esta sua vocação</p> <p>Não acredita ser o professor um profissional respeitado</p> <p>Não deseja desenvolver-se profissionalmente</p>	<p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS POSITIVAS</u></b></p> <p>Não se decepiona com facilidade</p> <p>Não fica ansioso por não ter seus objetivos ou sonhos concretizados</p> <p><b><u>CONSEQÜÊNCIAS NEGATIVAS</u></b></p> <p>Não obterá um desenvolvimento pessoal e profissional satisfatório</p> <p>O nível de frustração é baixo, porém, constante.</p>

Ainda na comunicação aplicada, em determinadas situações, deve-se usar formar de expressão oficial, ou seja, a linguagem oficial está vinculada a uma tradição de impessoalidade, usando-se diferentes espécies de pronomes de tratamento.

Neste estudo, a aplicação da comunicação aplicada conectado à rede de computadores deve ser usada com cuidado. Meios de comunicação síncrona devem ser usados exclusivamente para assuntos profissionais e o compartilhamento de informação deve ser impresso.

## **8 CONCLUSÃO**

A adoção de computadores pedagógicos em escolas de Ensino Fundamental é uma necessidade pontual, dando ênfase na formação dos professores, com aulas expositivas e tarefas em grupo com prazos e metas a serem cumprindo em sala de aula.

Portanto o uso de novas tecnologias, cursos complementares e especialização estão acessíveis e devem seguir as regras determinadas pelo Ministério da Educação para validar cada certificado e diploma de conclusão.

## 9 REFERÊNCIA - BIBLIOGRAFIA

**MORONI, Herbert** - Curso prático de memorização: Memorize informações facilmente. - 3ª edição - São Paulo - Universo dos Livros, 2011, 159 p.

**MINTZBER, Henry** - O Processo da estratégia.

**QUINN, James B.**-O processo da estratégia. - 3º edição - Porto Alegre - Bookman, 2001

**VITA, Ivone de Barros** - Desafiando a Trama: A psicanálise na teia da educação. Casa do Psicólogo Livraria e Editora LTDA, 2005 165 p.

**BORGES, Jorge Luis** - O livro dos seres imaginários - São Paulo - Companhia das Letras - 2007 - 217 p.

**SILVA, Luciano Carlos** - Banco de Dados para Web- São Paulo - Editora Erica - 2001 240 p.

**YIN, Robert K.**-Estudo de Caso - Planejamento e métodos-3º edição - São Paulo - Bookman 212 p.

**SPYER, Juliano** - CONECTADO: O que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela. - Rio de Janeiro - ZAHAR, 2007 - 254 p.

**VIDAL, Antonio Geraldo da Rocha**-Clipper: Comandos, funções, compilação e execução. - -Rio de Janeiro-Livros Técnico e Científicos Editora LTDA, 1989 – 546 p.

**FIANI, R.**-Teoria dos Jogos -2º edição - Rio de Janeiro - Elsevier, 2006, 378 p.