

CULTURA, COMUNICAÇÃO E MÍDIAS DIGITAIS

Secretária de Educação e Esportes
Ivaneide Dantas

Secretário Executivo Planejamento e Coordenação
Mônica Maria Andrade

Secretária Executiva de Desenvolvimento da Educação
Tárcia Regina da Silva

**Secretário Executivo de Educação do Ensino Médio e
Profissional**
Gilson Alves do Nascimento Filho

Secretário Executivo de Administração e Finanças
Gilson Monteiro Filho

Secretário Executivo de Gestão da Rede
Igor Fontes Cadena

Secretário Executivo de Esportes
Luciano Leonídio

CADERNO DO ESTUDANTE

Elaboração

Evandro Ribeiro

Equipe de coordenação

Janine Furtunato Queiroga Maciel

**Gerente de Políticas Educacionais do Ensino Médio
(GGEPEM/SEMP)**

Rômulo Guedes e Silva

**Gestor Pedagógico do Ensino Médio
(GGEPEM/SEMP)**

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

**Chefe da Unidade de Formação e Currículo do Ensino Médio
(GGEPEM/SEMP)**

Revisão

Ana Caroline Borba Filgueira Pacheco

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

Sumário

Introdução	3
Conteúdos bases I	4
Roteiro de Atividades	5
Conteúdos bases II	6
Roteiro de Atividades II	8
Conteúdos bases III	9
Roteiro de Atividades III	13
Culminância	13
Referencial bibliográfico	14

CADERNO DO ESTUDANTE

Introdução

1. Introdução

Caro estudante,

Este caderno foi escrito especialmente para você, estudante do ensino médio noturno, que tem uma dinâmica diferente em seu cotidiano. Aqui você encontrará uma abordagem sobre a unidade curricular **Cultura, Comunicação e Mídias Digitais** de maneira diversa do ensino médio diurno, com atividades e formas de discussão das temáticas de maneira mais próxima, mediada por este caderno. Dúvidas podem ser tiradas com seus professores, sejam eles os tutores ou não.

A Unidade Curricular **Cultura, Comunicação e Mídias Digitais**, que está presente na Trilha: *Diversidade Cultura e Territórios*, no Novo Ensino Médio da Rede Pública Estadual de Pernambuco, e tem o objetivo de aprofundar conhecimentos que você já estudou na Formação Geral Básica (FGB), do nosso currículo. Assim, nesta unidade curricular, estaremos juntos desenvolvendo atividades que possam potencializar seus conhecimentos e aprimorar habilidades.

A partir do estudo desta **Unidade Curricular** será possível aos estudantes investigar, analisar e compreender por meio da leitura de textos, imagens e outras mídias.

Dessa forma, este material de apoio ao estudante do Ensino Médio Regular Noturno está estruturado nos princípios e focos pedagógicos,

explorando, inicialmente, estimular a curiosidade científica do discente e, assim conduzir a leitura em ambientes digitais (curadoria), enquanto elementos fundamentais para despertar o interesse e mobilizar os alunos para o desenvolvimento dessas habilidades. Orienta-se, aqui, que a motivação, a pergunta propulsora da pesquisa parta prioritariamente de inquietações e desafios enfrentados pelos estudantes em seu cotidiano, nos seus contextos, identificando problemas de seu interesse ligados à Cultura e a Comunicação através das Mídias Digitais.

Agora vamos iniciar nosso trabalho e trilhar os caminhos do conhecimento, aumentando nossa bagagem intelectual sobre os temas propostos fazendo valer nossos estudos!

CADERNO DO ESTUDANTE

Conteúdos bases I

2. A leitura em ambientes digitais: uma nova perspectiva

O ato da leitura envolve múltiplos procedimentos e capacidades, dentre eles: *perceptuais, práticas cognitivas, afetivas, sociais, discursivas e linguísticas*. Todos dependentes das finalidades e contextos de leitura, algumas necessitando de estratégias (cognitivas, metacognitivas). Os procedimentos como um conjunto mais amplo de fazeres e de rituais que envolvem as práticas de leitura são essenciais para garantir a compreensão que vai desde ler da esquerda para a direita e de cima para baixo até folhear o livro da direita para a esquerda e de maneira sequencial e não salteada. Diversos procedimentos podem ser utilizados para agir como facilitadores e vai do docente orientar os estudantes quanto as mais diversas formas de analisar um texto, por exemplo, ler as manchetes de jornal para encontrar a temática e despertar interesse pela leitura; usar caneta marca-texto para destacar informações relevantes numa leitura de estudo ou de trabalho, entre outras. Embora estes procedimentos requeiram capacidades (perceptuais, práticas etc.) não constituem completamente o que normalmente chamamos, nas teorias, de capacidades (cognitivas, linguístico-discursivas) de leitura. Para aprofundar seus conhecimentos sobre a temática, sugerimos ao professor, acessar o QR code abaixo.



As diversas metodologias utilizadas pelo professor precisam estabelecer uma relação entre objetivo da leitura e estratégias de leitura correspondentes. Só assim será possível traçar um plano eficiente para conduzir a aula de forma que a capacidade de leitura seja a protagonista do processo. Nesta seção, vamos focar nas leituras e pesquisas em ambientes digitais e organizar nosso pensamento para colocar a leitura em evidência para execução dessa Unidade curricular.

No desenvolvimento das pesquisas e estudos, os estudantes tendem a copiar ou mesmo não ler os textos capturados da internet e isso é uma prática que os distanciam da leitura. A leitura passa, então, a ser enfocada não apenas como um ato de decodificação, de transposição de um código (escrito) a outro (oral), mas como um ato de cognição (fala/escrita), de compreensão, que envolve conhecimento de mundo, conhecimento de práticas sociais e conhecimentos linguísticos muito além dos fonemas. E esse é o caminho para repensar a ação da leitura na sala de aula. Precisamos

CADERNO DO ESTUDANTE

estabelecer a relação leitura e leitura em ambientes digitais para começarmos a olhar diante dessas novas perspectivas práticas que efetivem a compreensão leitora. Diante disso, se faz necessário nortear o conceito de leitura como atividade reflexiva, consciente e intencional, como apresenta Kleiman, (2008). A configuração da semiose das palavras no texto possibilita a compreensão do contexto gerando conhecimento linguístico para o entendimento do texto. É diante dessa premissa que há a percepção das palavras:

A nossa mente está ativa, ocupada em construir significados, e um dos primeiros passos nessa atividade é o agrupamento de frases [...] identificação esta que permitirá que esse processamento continue, até se chegar, eventualmente, à compreensão. (KLEIMAN, 2008, p.15).

A construção dos significados mencionados por Kleiman (2008) se potencializa e alcança maior êxito nos textos em ambientes virtuais devido a vários elementos multimodais que são próprios dos textos atuais. Esses elementos requerem uma habilidade maior na leitura de uma linguagem amplificada pelos meios digitais.

Logo, a formação do gosto pela leitura envolve uma leitura solitária que não demanda tempo determinado desde a infância segundo Alves (2001). Quando, na adolescência, essa leitura tende a se tornar uns hobbies, sendo possível ser um leitor mais atento. Daí surge a necessidade de analisar e contribuir com a formação de leitores mais críticos na educação básica, mais especificamente, no ensino médio. A ativação de nossa mente constrói significados e a junção do processamento dos elementos constituintes do texto, sendo eles quais forem, permite a compreensão como defende Kleiman (2008).

Levando em consideração o avanço científico-tecnológico, é cada dia mais desafiador o processo de leitura, pois como é endossado por Rojo (2012), a sociedade globalizada é caracterizada pela multiculturalidade e pela multimodalidade dos textos (semioses) - que é o meio pelo qual a multiculturalidade traz Informatividade e comunicabilidade – gerando um conceito novo para o ensino: os multiletramentos. No que tange a leitura, as metodologias aplicadas em sala de aula precisam estar em consonância com a multiplicidade cultural e com os meios pelos quais a sociedade se relaciona. Então, temos mais possibilidades de trabalhar a leitura em sala de aula; trazendo mecanismos facilitadores para o processo de ensino e de aprendizagem. Para tanto é preciso olhar para os seguintes aspectos em sala de aula: o uso das ferramentas tecnológicas como auxiliadoras no processo de ensino e de aprendizagem; as contribuições do uso do hipertexto em sala de aula; a importância da pedagogia dos multiletramentos para o atual contexto digital. Esses são alguns aspectos que abordaremos na atividade que vem a seguir.

Disponível em:
<https://portal.educacao.pe.gov.br/wp-content/uploads/2024/04/Cultura-Comunicacao-e-Midias-Digitais.pdf>. Acesso em: 13 mai 24.

Roteiro de Atividades

1. Trazer manchetes de jornal que abordam a temática estudada anteriormente - **A leitura em ambientes digitais**. Em seguida, elaborar a notícia sobre a manchete escolhida.
2. Elaborar um mapa conceitual sobre a temática abordada.

Este material foi produzido a partir do Material de Apoio a Ação Docente, disponível em: [Cultura-Comunicação-e-Mídias-Digitais](#).

Autor: Cléber Gonçalves da Silva

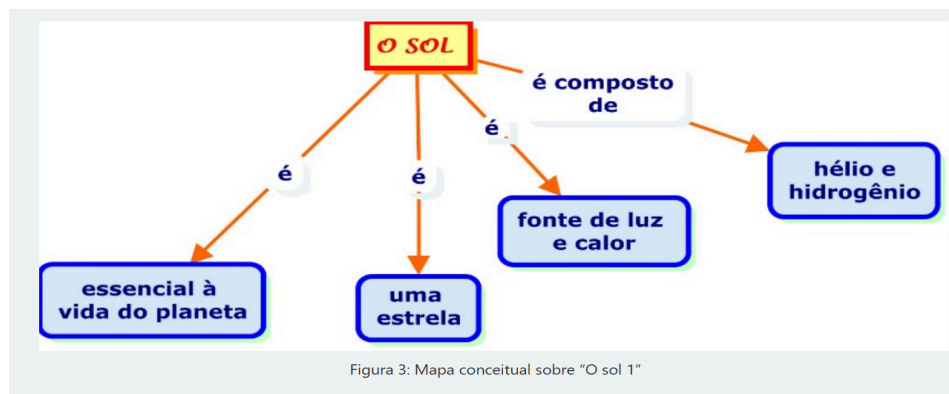
CADERNO DO ESTUDANTE

Saiba mais

Mapa conceitual: Um mapa conceitual ou mapa de conceitos é uma ferramenta visual para descrever ideias relacionadas a um tópico principal. Eles podem ser usados para definir, explicar e analisar estruturas complexas de pensamento ou processos, dividindo uma grande ideia em pequenas partes, tornando os detalhes mais fáceis de entender.

Disponível em: <https://miro.com/pt/mapa-conceitual/o-que-e-map-conceitual/>. Acesso: 17 mai 24.

Exemplo:



Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/4/a-utilizacao-dos-mapas-conceituais-como-ferramenta-didatica-nas-licenciaturas-de-fisica-e-matematica-do-ccerj>. Acesso em: 17 mai 24.

Conteúdos bases II

3. Ideologia, Produção e Consumo de informação na era digital

Esta seção se debruça sobre a utilização de métodos de pesquisas em sites de busca, verificando a confiabilidade das informações e comprometimento com o respeito à diversidade cultural, aos direitos humanos e à responsabilidade socioambiental.

É corrente na contemporaneidade, estudantes serem “bombardeados” nas redes sociais por várias informações, que em grande parte faltam com a verdade e o consumo de mentiras só aumenta a desinformação entre os aprendizes no ensino básico. Portanto, essa unidade curricular tem como proposta fortalecer a cultura investigativa e curadoria de informações de qualquer natureza e principalmente disseminada pela internet.

As informações coletadas, a partir de leituras críticas das informações e verificação da sua aplicação na construção/aquisição de conhecimentos relacionados à inclusão digital, à rede social e à cibercultura se faz necessário. E para discutirmos acerca desse importante aspecto, vale elucidar o conceito de curadoria digital e como trabalhar essa leitura investigativa na escola.

Segundo Castilho (2015), os termos curadoria e curador têm significados diferentes dependendo da pesquisa e conforme o contexto de

Este material foi produzido a partir do Material de Apoio a Ação Docente, disponível em: [Cultura-Comunicação-e-Mídias-Digitais](#).

Autor: Cléber Gonçalves da Silva

CADERNO DO ESTUDANTE

uso. O termo curadoria vem do latim curare, que significa “cuidado para” e está atrelado a uma vasta gama de atividades, tais como: cuidar, preservar e salvaguardar (Longair, 2015). Nesse sentido, a curadoria denota a seleção, cuidado e preservação com as informações e acervos em geral.

Nos anos 80 e 90, surge o termo "curadoria de dados" fazendo referência à gestão de dados científicos. Porém, em 2003, o foco foi dado à ideia de curadoria de dados dentro do contexto da e-science e da infraestrutura cibernética (Lee; Tibbo, 2011). Na realidade, a partir disso, o termo curadoria começou a ser trabalhado nas áreas da Ciência e da Informação, motivados pelo crescimento gigantesco da informação digital, dando origem à noção de Curadoria Digital.

Sobre curadoria digital, Lee e Tibbo (2011) também propõem como um conceito amplo que abrange atividades de diversas áreas do conhecimento. De fato, a curadoria digital apresenta um importante conceito nas atividades de leitura e nas atividades escolares, devido a sua aplicabilidade frente a uma gama de situações acadêmicas e domínios advindos de acervos da multiculturalidade, e-science, mídias sociais e a gestão dos registros sociais e organizacionais.

Segundo Beagrie (2004), o termo "curadoria digital" vem sendo cada vez mais utilizado para designar as ações necessárias para manter os dados de pesquisas em todo o seu ciclo de vida e ao longo do tempo para as gerações atuais e futuras. E na vida escolar não tem tanta diferença, pois os dados analisados e investigados farão parte da seleção

de informações comprometidas com a evolução na formação do indivíduo no ensino básico.

A era digital trouxe uma série de transformações significativas no que diz respeito à ideologia, produção e consumo de informação. Diante disso, o trabalho em sala de aula precisa ser feito com base em alguns pilares que iremos discutir a seguir:

- ✓ Diversificação e Amplificação de Perspectivas: A era digital democratizou a produção e disseminação de informações. Agora, uma variedade de vozes e perspectivas têm a capacidade de serem ouvidas, o que pode resultar em uma pluralidade de ideologias em circulação.
- ✓ Risco de Bolhas Informativas: Ao mesmo tempo, a personalização dos algoritmos de recomendação de conteúdo em plataformas digitais pode criar bolhas informativas, onde as pessoas são expostas principalmente a informações que corroboram suas crenças preexistentes.
- ☐ Produção de Informação
- ✓ Descentralização da Produção: Agora, qualquer pessoa com acesso à internet pode produzir e compartilhar conteúdo. Isso levou ao surgimento de novos produtores de informação, incluindo blogueiros, youtubers, podcasters, entre outros.

CADERNO DO ESTUDANTE

✓ **Desafios da Credibilidade:** Com a proliferação de fontes de informação, é fundamental que os consumidores de conteúdo sejam críticos e saibam discernir entre fontes confiáveis e desinformação - curadoria.

☐ Consumo de Informação

✓ **Filtros de Informação:** As pessoas frequentemente utilizam algoritmos e curadores para filtrar e selecionar o conteúdo que consomem. Essa prática pode ter o efeito de direcionar o consumo de informação com base em preferências pessoais.

✓ **Velocidade e Instantaneidade:** Na era digital, as notícias e informações circulam em tempo real. Isso exige que os consumidores de informação sejam capazes de processar e discernir informações rapidamente.

✓ **Desafios da Desinformação:** A facilidade com que a informação é produzida e disseminada também abre espaço para a desinformação e fake news, o que aumenta a importância de checar a veracidade das fontes.

✓ **Ativismo e Engajamento:** A era digital possibilita maior mobilização e ativismo online, proporcionando um meio eficaz para a disseminação de ideias e organização de movimentos sociais.

✓ **Manipulação da Opinião Pública:** A facilidade de disseminação de informação também pode ser usada de forma maliciosa para manipular a opinião pública, influenciando decisões políticas e comportamentos sociais.

Portanto, na era digital, a ideologia, produção e consumo de informação estão profundamente interligados e cabe ao docente trabalhar com os estudantes a curadoria de informações que estão com direcionamento nas habilidades da FGB em linguagens e humanas. A democratização da produção e disseminação de informações traz consigo oportunidades e desafios, que exigem uma abordagem crítica e consciente por parte dos consumidores de conteúdo nas redes digitais. Além disso, a promoção de fontes de informação confiáveis e a educação para a mídia são essenciais para garantir um ambiente informacional saudável e democrático. A seguir veremos uma atividade que contempla a curadoria de informação e pode ser utilizada com qualquer área de conhecimento.

Roteiro de Atividades

1. Como você processa as informações que recebe pelas Redes Sociais? Justifique sua resposta:

2. Como você se comporta como produtor e consumidor de informações pelas redes sociais? Responda escrevendo um pequeno texto.

CADERNO DO ESTUDANTE

Conteúdos bases III

4. Inclusão Digital, Rede Social e Cibercultura.: um novo desafio

Para entender com mais clareza as possibilidades de ensino e de aprendizagem no âmbito digital, é importante compreender as formas como as informações estão dispostas nos meios digitais e suas relações com o social; levando em consideração a cultura digital. Para Pierre Lévy (1997), a cibercultura é um conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem com o aumento do ciberespaço. Ela é um fluxo contínuo de ideias, ações e representações entre pessoas conectadas pelos meios digitais.

Não há exclusão do mundo físico pelo surgimento da cibercultura que não pode ser dissociada da cultura. O movimento engloba fenômenos que acontecem fora do mundo digital, mas que de alguma forma são impactados pelas novas tecnologias. Produções artísticas e intelectuais e a relação entre as pessoas podem ser consideradas expressão de uma nova forma cultural universal facilitadora do entendimento do usuário na nova era digital; proporcionando a ele conhecimento do mundo físico através dos ambientes virtuais. Para aprofundar esse conhecimento acesse o QR code abaixo e monte estratégias para aula.



Os processos da cibercultura acabam por inundar o mundo com informações a todo instante, por meio das novas tecnologias, por isso é importante para o professor diante desta unidade curricular, independente do perfil docente, focar na ação curadora e processo de investigação científica fazendo o discente ter mais atenção às informações vindas das mídias digitais e relacioná-las aos processos comunicativos nos ambientes digitais. Precisamos nos adaptar a essa nova condição e aprender a navegar em meio a tantas informações.

Relacionar os conceitos para aprofundar o estudo desta unidade curricular se faz necessário, então:

- **Inclusão Digital:**

A inclusão digital refere-se ao processo de garantir que todos, independentemente de sua origem socioeconômica, idade,

CADERNO DO ESTUDANTE

educação ou habilidades, tenham acesso e a capacidade de utilizar as tecnologias digitais, como computadores e a Internet. WARSCHAUER (2006) O objetivo é reduzir a lacuna digital e proporcionar oportunidades iguais para que as pessoas possam participar da sociedade digital. Isso envolve fornecer acesso a recursos tecnológicos, treinamento e habilidades para utilizar as ferramentas digitais de maneira eficaz.

- **Rede Social:**

Uma rede social é uma plataforma online que permite que indivíduos, grupos e organizações se conectem e interajam virtualmente. Elas fornecem um espaço para compartilhar informações, interesses, fotos, vídeos e outros tipos de conteúdo, além de possibilitar a comunicação em tempo real por meio de mensagens, comentários e compartilhamento de postagens. Exemplos populares de redes sociais incluem Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn e TikTok.

- **Cibercultura:**

A cibercultura é o conjunto de valores, comportamentos, práticas e expressões culturais que surgem do uso das tecnologias digitais e da Internet. Ela abrange a forma como as pessoas interagem online, criam comunidades virtuais, compartilham informações, produzem conteúdo digital e se envolvem em atividades culturais e sociais no ambiente online. A cibercultura também examina as mudanças nas normas sociais, identidade e comunicação devido ao impacto da tecnologia digital RÜDIGER (2004)

A relação entre esses conceitos é bastante intrincada. As redes sociais, por exemplo, fazem parte da cibercultura, já que moldam a maneira como as pessoas interagem e se relacionam online. A inclusão digital é importante para garantir que um número maior de pessoas possa participar da cibercultura e se beneficiar das oportunidades oferecidas pelas redes sociais e outras tecnologias digitais. A cibercultura, por sua vez, influencia a maneira como a inclusão digital é abordada, uma vez que a evolução da cultura digital afeta os tipos de habilidades e conhecimentos necessários para participar ativamente da sociedade digital.

É importante notar que esses conceitos estão em constante evolução, à medida que a tecnologia continua a se desenvolver e a maneira como as pessoas interagem com ela continua a mudar. A visão sociológica sobre Inclusão Digital, Rede Social e Cibercultura examina esses conceitos dentro do contexto das interações sociais, das estruturas de poder e das dinâmicas culturais. Aqui estão algumas perspectivas sociológicas sobre esses temas:

Sob uma perspectiva sociológica, a inclusão digital é vista como uma questão de justiça social e acesso equitativo às oportunidades tecnológicas. A sociologia explora como as desigualdades sociais, como renda, educação e localização geográfica, afetam o acesso das pessoas às tecnologias digitais. Ela também considera como a exclusão digital pode aprofundar as desigualdades existentes, dificultando o acesso a informações, serviços governamentais, educação online e oportunidades de emprego. A inclusão digital é estudada como uma forma de capacitar os grupos marginalizados,

CADERNO DO ESTUDANTE

permitindo-lhes participar plenamente da sociedade digital e aproveitar seus benefícios.

A sociologia das redes sociais examina como as plataformas online impactam a formação e a manutenção de relações sociais. Ela investiga como as redes sociais digitais podem tanto fortalecer laços sociais existentes como criar novas formas de conexão entre indivíduos e grupos. A análise sociológica das redes sociais explora como as relações online podem influenciar as relações off-line, como a identidade online se relaciona com a identidade no mundo real e como as dinâmicas de poder e influência se manifestam nas interações digitais.

A cibercultura é examinada sob uma perspectiva sociológica para entender como a cultura digital afeta a sociedade e as práticas culturais. A sociologia explora como as normas sociais são moldadas pela cultura digital, como a comunicação online influencia a linguagem e as interações sociais, e como as comunidades virtuais emergem e evoluem. A cibercultura também é vista como um espaço onde as identidades são construídas, desconstruídas e negociadas de maneiras novas e complexas, à medida que as pessoas participam de ambientes digitais diversos.

Em resumo, a visão sociológica sobre Inclusão Digital, Rede Social e Cibercultura enfoca as implicações sociais, culturais e estruturais desses conceitos na era digital. Isso envolve examinar como as tecnologias digitais estão moldando as relações sociais, a interação cultural e a distribuição de poder na sociedade contemporânea. Vivenciar isso em sala de aula é importante para incluir o estudante dentro das interações sociais e digitais.

Para aprofundar o conhecimento nesta unidade curricular, vale ressaltar alguns conceitos que servirão de aporte para elaboração de atividades e a critério informativo do docente.

Disponível em:
<https://portal.educacao.pe.gov.br/wp-content/uploads/2024/04/Cultura-Comunicacao-e-Midias-Digitais.pdf>. Acesso em: 17 mai 24.

CADERNO DO ESTUDANTE

Conceitos importantes de Pierre Lévy

Para compreender melhor o que é cibercultura, é preciso conhecer outros conceitos desenvolvidos por Pierre Lévy. A seguir você verá um resumo de quatro deles, adaptados do livro “Cibercultura”. A obra é fruto de um relatório encomendado pelo conselho da Europa para entender as implicações culturais do desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

A inteligência coletiva

A inteligência coletiva é um dos principais motores da cibercultura para Pierre Lévy. O filósofo a define como uma inteligência múltipla, distribuída por todo lugar e valorizada incessantemente. Ela tem como objetivo mobilizar as competências dos seres humanos. Sua condição de existência é a virtualização e desterritorialização das comunidades no ciberespaço.

O que é ciberespaço

Pierre Lévy define ciberespaço como um meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. Também chamado de rede, o conceito abrange tanto o aspecto material da comunicação digital, quanto o seu conteúdo e os seres humanos que o produzem e interagem nesse ambiente.

A ciberdemocracia

Pierre Lévy explica que o destino da democracia está ligado ao ciberespaço, que se expande e oferece novas formas de ação política.

Nesse sentido, entende-se a ciberdemocracia como uma forma do cidadão participar da coisa pública, por meio das TICs. Ela cria processos e mecanismos de discussão entre o indivíduo e o Estado para se chegar a uma política de decisões.

O que é virtual

Para Pierre Lévy, é virtual tudo o que existe apenas em potência e não em ato. Ou seja, é algo desterritorializado, que consegue gerar manifestações concretas em momentos e lugares diferentes sem estar preso a um deles.

Os livros de Pierre Lévy

Em mais de 30 anos como pesquisador, Pierre Lévy escreveu 13 livros, todos traduzidos para o português:

1. “A máquina universo: criação, cognição e cultura informática” (1987);
2. “As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática” (1990);
3. “A ideografia dinâmica: para uma imaginação artificial?” (1992);
4. “As árvores de conhecimentos” (1992);
5. “A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço” (1994);
6. “O que é o virtual?” (1995);
7. “Cibercultura” (1997);
8. “Filosofia world: o mercado, o ciberespaço, a consciência” (2000);
9. “A Conexão Planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência” (2000);
10. “Ciberdemocracia” (2002);

Este material foi produzido a partir do Material de Apoio a Ação Docente, disponível em: [Cultura-Comunicação-e-Mídias-Digitais](#).

Autor: Cléber Gonçalves da Silva

CADERNO DO ESTUDANTE

11. “O Fogo Liberador” (2006);
12. “O Futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária” (2010);
13. “A Esfera Semântica: computação, cognição, economia da informação” (2011).

Disponível em: Quem é Pierre Lévy, filósofo francês que definiu o que é cibercultura. Acesso em 10 dez. 2023.

Roteiro de Atividades 3

Refleta sobre as seguintes frases e coloque sua interpretação.

1. “As possibilidades tecnológicas são como espelhos que nos faz nos refletirmos nele, e ver o melhor que há em nós... e também o pior” (Pierre Lévy).

2. De que forma a falta de Inclusão Digital aprofunda as desigualdades já existente? Faça um resumo.

CULMINÂNCIA:

Agora com seu professor-tutor -. Pesquise sobre os impactos ambientais e as mudanças que impactaram o meio ambiente, como a transformação do espaço natural em espaço geográfico, bem como da contribuição nos arranjos dos centros urbanos e a produção de coleta e destinação do resíduo, como também as fontes de energias e sua utilização. Além disso, pesquisar também a utilização cada vez maior dos recursos naturais, como as águas e outros recursos da natureza para a geração de energias, e que representou impactos nos surgimentos e desenvolvimentos das doenças que acomete a populações afetando a qualidade de vida dos povos.



Hora da avaliação!

O quadro abaixo apresenta as etapas de avaliação do terceiro momento – **culminância**.

Qualquer dúvida dialogar com seu professor-tutor.

Apresentou as etapas inadequadamente (**Insatisfatório < 4**);

Realizou **parcialmente** a pesquisa sobre Leitura em Ambientes Digitais, mas não construiu o texto sob sua concepção de leitura nem apresentou o plano de estudos. (**Elementar 4-6**);

CADERNO DO ESTUDANTE

Realizou **completamente**, todas as atividades mas deixou a desejar em expressar sua concepção, não foi esclarecedor em algumas explicações (**Parcialmente satisfatório 6-8**);

Realizou todas as atividades, apresentando registros escritos, as fontes de onde foram extraídas as informações e imagens, foi muito coerente no debate, bem como expressar sua concepção sobre o tema pesquisado **completamente (Satisfatório 8-10)**.

Referencial bibliográfico

ALVES, J.M. Histórias em quadrinhos e educação infantil. Psicologia: Ciência e Profissão, v.21, n.3, 2001.

BEAGRIE, Charles. The digital curation centre. Learned Publishing, v. 17, n.1, jan. 2004

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf . Acesso em: 23 mar. 2018.

CASTILHO, C. A. V. O papel da curadoria na promoção do fluxo de notícias em espaços informativos voltados para a produção e conhecimento. 2015. 155f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

KLEIMAN, Ângela. Oficina da leitura: teoria e prática. Campinas, SP: Pontes, 1993. _____, Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura. 11. ed. Campinas: Pontes, 2008.

LONGAIR, S. Cultures of Curating: The Limits of Authority. Museum history journal, v. 8, n. 1, p. 1-7, Jan. 2015.

MACHADO, Ana Rachel. Trabalhos de pesquisa: diários de leitura para a revisão bibliográfica. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

CADERNO DO ESTUDANTE

ROJO, Roxane; MOURA, Eduarda (orgs.). Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: parábola editorial, 2009.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduarda (orgs.). Multiletramentos na escola. São Paulo: parábola editorial, 2012.

RÜDIGER, Francisco. Introdução Às teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 1997.

TIBBO, H. R.; HANK, C.; LEE, C. A. Challenges, curricula, and competencies: researcher and practitioner perspectives for informing the development of a digital curation curriculum. In: ARCHIVING 2008, Bern, 2008. Final Program and Proceedings. Springfield: Society for Imaging Science and Technology, 2008. Disponível em: . Acesso em: 10 out. 2022

WARSCHAUER, Mark. Tecnologia e inclusão social: exclusão digital em debate. São Paulo: Senac, 2006.

CADERNO DO ESTUDANTE



Este material foi produzido a partir do Material de Apoio a Ação Docente, disponível em: [Cultura-Comunicação-e-Mídias-Digitais](#).

Autor: Cléber Gonçalves da Silva