

Secretaria
de Educação e
Esportes



GOVERNO DE
**PER
NAM
BU**CO
ESTADO DE MUDANÇA

CULTURA, COMUNICAÇÃO E MÍDIAS DIGITAIS

Orientações para Novas Oportunidades
de Aprendizagem

Secretário de Educação e Esportes

Alexandre Schneider

Secretária Executiva de Gestão de Rede

Karen Martins Andrade Pinheiro

Secretária Executiva de Desenvolvimento da Educação

Tárcia Regina da Silva

Secretário Executivo do Ensino Médio e Profissional

Gilson Alves do Nascimento Filho

Secretário Executivo de Articulação Municipal

Natanael Silva

Secretário Executivo de Administração e Finanças

Gilson Monteiro Filho

Secretário Executivo de Obras

Rafael Cunha

Secretário Executivo de Esportes

Luciano Leonídio

Secretaria Executiva de Gestão de Pessoas

Rafaela Ramos

Elaboração

Ana Karine Pereira de Holanda Bastos

Equipe de coordenação

Janine Furtunato Queiroga Maciel

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

Rômulo Guedes e Silva

**Gestor de Formação e Currículo
(GGPEM/SEMP)**

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

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

Revisão

Ana Caroline Borba Filgueira Pacheco

Sumário

Introdução	3
Tecendo Conhecimento 1	4
Roteiro de atividade 1	4
Tecendo conhecimento 2	7
Roteiro de atividade 2	7
Tecendo conhecimento 3	10
Roteiro de atividade 3	11
Referencial Bibliográfico	13

Introdução

Olá estudante.

Este caderno foi escrito especialmente para você, estudante do Ensino Médio. Aqui você encontrará uma abordagem sobre a Unidade Curricular **Cultura, Comunicação e Mídias Digitais** com atividades e formas de discussão das temáticas de maneira mais próxima, mediada por este caderno. Dúvidas podem ser tiradas com seus professores na escola.

A Unidade Curricular (UC) **Cultura, Comunicação e Mídias Digitais** - integra a Trilha *Juventude, Liberdade e Protagonismo* do Novo Ensino Médio da Rede Pública Estadual de Pernambuco - tem o objetivo de aprofundar conhecimentos que você já estudou na Formação Geral Básica (FGB), do nosso currículo.

Este caderno de atividades baseados na Unidade Curricular **Cultura, Comunicação e Mídias Digitais** pretende que o(a)s estudantes desenvolvam atividades de leitura de textos de diferentes gêneros e mídias com o objetivo de compreensão e aprofundamento dos conceitos de vários temas, tais como: ideologia, produção e consumo de informação, *fake news*, internet, ferramentas e aplicativos de comunicação digital, inclusão digital, rede social e cibercultura; além disso, utilizar variados conhecimentos interdisciplinares como ferramentas para o enfrentamento de situações problemas que envolvam questões cotidianas em sua comunidade.

É importante que você estudante seja capaz de se comunicar em diferentes linguagens de modo a lidar com as mais diversas demandas exigidas pelos multiletramentos para repensar as novas formas de agir e interagir em sociedade, produzindo conhecimento de maneira ética, crítica e autônoma. Também não será possível aprofundar todos os objetos de conhecimento presentes na Unidade Curricular, mas fica aqui um convite às futuras reflexões.

Tecendo Conhecimento 1

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 você estudante 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 iluminar 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.

Roteiro de Atividade 1

Questão 1 - (ENEM/2017)

Romanos usavam redes sociais há dois mil anos, diz livro

Ao tuitar ou comentar embaixo do post de um de seus vários amigos no Facebook, você provavelmente se sente privilegiado por viver em um tempo na história em que é possível alcançar de forma imediata uma vasta rede de contatos por meio de um simples clique no botão “enviar”. Você talvez também reflita sobre como as gerações passadas puderam viver sem mídias sociais, desprovidas da capacidade de serem vistas, de receber, gerar e interagir com

uma imensa carga de informações. Mas o que você talvez não saiba é que os seres humanos usam ferramentas de interação social há mais de dois mil anos. É o que afirma Tom Standage, autor do livro *Writing on the Wall — Social Media, The first 2 000 Years* (Escrevendo no mural — mídias sociais, os primeiros 2 mil anos, em tradução livre).

Segundo Standage, Marco Túlio Cícero, filósofo e político romano, teria sido, junto com outros membros da elite romana, precursor do uso de redes sociais. O autor relata como Cícero usava um escravo, que posteriormente tornou-se seu escriba, para redigir mensagens em rolos de papiro que eram enviados a uma espécie de rede de contatos. Estas pessoas, por sua vez, copiavam seu texto, acrescentavam seus próprios comentários e repassavam adiante. “Hoje temos computadores e banda larga, mas os romanos tinham escravos e escribas que transmitiam suas mensagens”, disse Standage à BBC Brasil. “Membros da elite romana escreviam entre si constantemente, comentando sobre as últimas movimentações políticas e expressando opiniões.”

Além do papiro, outra plataforma comumente utilizada pelos romanos era uma tábua de cera do tamanho e da forma de um tablet moderno, em que escreviam recados, perguntas ou transmitiam os principais pontos da acta diurna, um “jornal” exposto diariamente no Fórum de Roma. Essa tábua, o “iPad da Roma Antiga”, era levada por um mensageiro até o destinatário, que respondia embaixo da mensagem.

NIDECKER, F. Disponível em: www.bbc.co.uk. Acesso em: 7 nov. 2013 (adaptado).

Na reportagem, há uma comparação entre tecnologias de comunicação antigas e atuais. Quanto ao gênero mensagem, identifica-se como característica que perdura ao longo dos tempos o(a)

- a) imediatismo das respostas.
- b) compartilhamento de informações.
- c) interferência direta de outros no texto original.
- d) recorrência de seu uso entre membros da elite.
- e) perfil social dos envolvidos na troca comunicativa.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=163705>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 2 - (ENEM/2017)

Mas assim que penetramos no universo da web, descobrimos que ele constitui não apenas um imenso “território” em expansão acelerada, mas que também oferece inúmeros “mapas”, filtros, seleções para ajudar o navegante a orientar-se. O melhor guia para a web é a própria web. Ainda que seja preciso ter a paciência de explorá-la. Ainda que seja preciso arriscar-se a ficar perdido, aceitar “a perda de tempo” para familiarizar-se com esta terra estranha. Talvez seja preciso ceder por um instante a seu aspecto lúdico para descobrir, no desvio de um link, os sites que mais se aproximam de nossos interesses profissionais ou de nossas paixões e que poderão, portanto, alimentar da melhor maneira possível nossa jornada pessoal.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

O usuário iniciante sente-se não raramente desorientado no oceano de informações e possibilidades disponíveis na rede mundial de computadores. Nesse sentido, Pierre Lévy destaca como um dos principais aspectos da internet o(a)

- a) espaço aberto para a aprendizagem.
- b) grande número de ferramentas de pesquisa.
- c) ausência de mapas ou guias explicativos.
- d) infinito número de páginas virtuais.
- e) dificuldade de acesso aos sites de pesquisa.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=1783244>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 3 - (ENEM/2023)

Na Idade Média, as notícias se propagavam com surpreendente eficácia. Segundo uma emérita professora de Sorbonne, um cavalo era capaz de percorrer 30 quilômetros por dia, mas o tempo podia se acelerar dependendo do interesse da notícia. As ordens mendicantes tinham um papel importante na disseminação de informações, assim como os jograis, os peregrinos e os vagabundos, porque todos eles percorriam grandes distâncias. As cidades também tinham correios

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

organizados e selos para lacrar mensagens e tentar certificar a veracidade das correspondências. Graças a tudo isso, a circulação de boatos era intensa e politicamente relevante. Um exemplo clássico de fake news da era medieval é a história do rei que desaparece na batalha e reaparece muito depois, idoso e transformado.

Disponível em: www.elpais.com.br Acesso em: 18 jun. 2018 (adaptado).

A propagação sistemática de informações é um fenômeno recorrente na história e no desenvolvimento das sociedades. No texto, a eficácia dessa propagação está diretamente relacionada ao(à)

- a) velocidade de circulação das notícias.
- b) nível de letramento da população marginalizada.
- c) poder de censura por parte dos serviços públicos.
- d) legitimidade da voz dos representantes da nobreza.
- e) diversidade dos meios disponíveis em uma época histórica.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=10319003>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 4 - (ENEM/2020)



Disponível em: www.iotforall.com. Acesso em 06 set. 2024.

A realidade virtual é uma tecnologia de informação que, conforme sugere a imagem, tem como uma de suas principais funções

- a) promover a manipulação eficiente de conhecimentos e informações de difícil compreensão no mundo físico.
- b) conduzir escolhas profissionais da área de ciência da computação, oferecendo um leque de opções de atuação.
- c) transferir conhecimento da inteligência artificial para as áreas tradicionais, como as das ciências exatas e naturais.
- d) levar o ser humano a experimentar mentalmente outras realidades, para as quais é transportado sem sair de seu próprio lugar.
- e) delimitar tecnologias exclusivas de jogos virtuais, a fim de oferecer maior emoção ao jogador por meio de outras realidades.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=3643767>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 5 - (ENEM/2020)

Quando quis agilizar o processo de seleção de novos alunos, a tradicional faculdade britânica de medicina St. George usou um software para definir quem deveria ser entrevistado. Ao reproduzir a forma como os funcionários faziam essa escolha, o programa eliminou, de cara, 60 de 2.000 candidatos. Só por causa do sexo ou da origem racial, numa dedução baseada em sobrenome e local de nascimento. Um estudo sobre o caso foi publicado em 1988, mas, 25 anos depois, Viajo Curitiba das conferências positivistas, elas são onze em Curitiba, há treze no mundo inteiro; do tocador de realejo que não roda a manivela desde que o macaquinho morreu; dos bravos soldados do fogo que passam chispano no carro vermelho atrás do incêndio que ninguém não viu, esta Curitiba e a do cachorro-quente com chope duplo no Buraco do Tatu eu viajo. outra pesquisa apontou que esse tipo de discriminação segue firme. O exemplo recente envolve o buscador do Google: ao digitar nomes comuns entre negros dos EUA, a chance de os anúncios automáticos oferecerem checagem de antecedentes criminais pode aumentar 25%. E pode piorar com a pergunta “detido?” logo após a palavra procurada.

Disponível em: <https://tab.uol.com.br>. Acesso em 06 set. 2024.

O texto permite o desnudamento da sociedade ao relacionar as tecnologias de informação e comunicação com o(a)

- a) agilidade dos softwares.
- b) passar dos anos.
- c) linguagem.
- d) preconceito.
- e) educação.

Questão 6 - (CIAAR/2020) - Analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

I. A internet produz alterações profundas no modo como os cidadãos se comunicam.

PORQUE

II. Com as novas tecnologias ao alcance de tantos milhões de usuários, qualquer um pode se tornar um emissor.

Sobre essas duas afirmativas, é correto afirmar que a/as

- a) primeira é uma afirmativa falsa; e a segunda, verdadeira.
- b) primeira é uma afirmativa verdadeira; e a segunda, falsa.
- c) duas são verdadeiras, mas não estabelecem relação entre si.
- d) duas são verdadeiras, e a segunda é uma justificativa correta da primeira.

Disponível em:

<https://concursos.estrategia.com/public/questoes/Analise-assercoes49c6cae313/>.

Acesso em 11 set. 2024.

Questão 7 - (ENEM/2019)

A rede é, antes de tudo, um instrumento de comunicação entre pessoas, um laço virtual em que as comunidades auxiliam seus membros a aprender o que querem saber. Os dados não representam senão a matéria-prima de um processo intelectual e social vivo, altamente elaborado. Enfim, toda inteligência coletiva do mundo jamais dispensará a inteligência pessoal, o esforço individual e o tempo necessário para aprender, pesquisar, avaliar e integrar-se a diversas comunidades, sejam elas virtuais ou não. A rede jamais pensará em seu lugar, fique tranquilo.

LÉVY, P. **A máquina universo: criação, cognição e cultura informática**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

No contexto das novas tecnologias de informação e comunicação, a circulação de saberes depende da

- a) otimização do tempo.
- b) confiabilidade dos sites.
- c) contribuição dos usuários.
- d) quantidade de informação.

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

e) colaboração de intelectuais.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=1252770>. Acesso em 11 set. 2024.

Tecendo Conhecimento 2

Ideologia, produção e consumo de informação na era digital

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.

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 uso. [...] O termo curadoria denota a seleção, cuidado e preservação de 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).

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**.

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.

Roteiro de Atividade 2

Questão 8 - (UEG/2022) - De acordo com Nelson Traquina (2008, p. 37), "as notícias são vistas como um 'bem altamente perecível', valorizando assim a velocidade". Nesse sentido, os ciberjornalistas devem

- valorizar o furo de reportagem e prezar pela publicação dos fatos o mais rápido possível, mesmo que nem todas as informações possam ser verificadas antes da publicação.
- observar o imediatismo no combate à deterioração do valor da informação, mas sem perder de vista a busca pela objetividade e pela veracidade do conteúdo.
- desconsiderar assuntos de interesse permanente, que não necessitam do atributo da atualidade.
- prezar pela objetividade, desconsiderando os desdobramentos da notícia.
- priorizar o imediatismo e a rapidez, focando prioritariamente no *dead-line*.

Disponível em:

<https://questoes.grancursosonline.com.br/questoes-de-concursos/comunicacao-social-ciberespaco-e-derivados-cibercomunicacao-cibercultura-cibereducacao-418187>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 9 - (FUNCERN/2024) - O advento da *internet* ampliou a quantidade de informações disponibilizadas, aumentou a interatividade entre os produtores de notícias e o público em geral, bem como proporcionou o surgimento do jornalismo digital. Sendo assim,

- a interconexão de conteúdos por meio de *links*, os quais redirecionam para textos complementares, fotos, vídeos e áudios, produz uma estrutura que permite leituras múltiplas e não lineares.
- é importante que os portais de notícias na *internet* possuam um só layout de apresentação para computador e dispositivos móveis, a fim de facilitar a distribuição do conteúdo.

c) é preferível, diante da abundância de informações disponíveis online, que as notícias do jornalismo digital evitem a multimídia, para que o público consiga apreender melhor o conteúdo.

d) as informações publicadas em portais de notícias devem ser replicadas nas redes sociais digitais sem alterações nem adaptações, para potencializar a divulgação das informações na internet.

Disponível em:

<https://www.gconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/6154ed5e-3b>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão¹ 10 - Associe corretamente as expressões abaixo aos seus respectivos significados.

- (A) Internet
- (B) TIC
- (C) Redes sociais
- (D) Marketing Digital

() Refere-se ao conjunto de processos, hardwares, programas e função dos dispositivos.

() Conjunto de estratégias utilizadas para atrair e conquistar clientes no ambiente virtual.

() Aplicativos que conectam clientes, familiares e amigos que compartilham interesses comuns.

() Sistema por onde circulam as informações em hipertexto.

Questão 11 - (ENEM/2015)

Embora particularidades na produção mediada pela tecnologia aproximem a escrita da oralidade, isso não significa que as pessoas estejam escrevendo errado. Muitos buscam, tão somente, adaptar o uso da linguagem ao suporte utilizado: “O contexto é que define o registro de língua. Se existe um limite de espaço, naturalmente, o sujeito irá

¹ Fonte:

<https://www.tudosaladeaula.com/2023/04/atividade-cultura-digital-anos-finais.html>

usar mais abreviaturas, como faria no papel”, afirma um professor do Departamento de Linguagem e Tecnologia do Cefet-MG. Da mesma forma, é preciso considerar a capacidade do destinatário de interpretar corretamente a mensagem emitida. No entendimento do pesquisador, a escola, às vezes, insiste em ensinar um registro utilizado apenas em contextos específicos, o que acaba por desestimular o aluno, que não vê sentido em empregar tal modelo em outras situações. Independentemente dos aparatos tecnológicos da atualidade, o emprego social da língua revela-se muito mais significativo do que seu uso escolar, conforme ressalta a diretora de Divulgação Científica da UFMG: “A dinâmica da língua oral é sempre presente. Não falamos ou escrevemos da mesma forma que nossos avós”. Some-se a isso o fato de os jovens se revelarem os principais usuários das novas tecnologias, por meio das quais conseguem se comunicar com facilidade. A professora ressalta, porém, que as pessoas precisam ter discernimento quanto às distintas situações, a fim de dominar outros códigos.

SILVA JR., M. G.; FONSECA, V. *Revista Minas Faz ciência*, n. 51, set.-nov. 2012 (adaptado).

Na esteira do desenvolvimento das tecnologias de informação e de comunicação, usos particulares da escrita foram surgindo. Diante dessa nova realidade, segundo o texto, cabe à escola levar o aluno a

- a) interagir por meio da linguagem formal no contexto digital.
- b) buscar alternativas para estabelecer melhores contatos on-line.
- c) adotar o uso de uma mesma norma nos diferentes suportes tecnológicos.
- d) desenvolver habilidades para compreender os textos postados na web.
- e) perceber as especificidades das linguagens em diferentes ambientes digitais.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=101194>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 12 - (ENEM/2019)

Na semana passada, os alunos do colégio do meu filho se mobilizaram, através do Twitter, para não comprarem na cantina da

escola naquele dia, pois acharam o preço do pão de queijo abusivo. São adolescentes. Quase senhores das novas tecnologias, transitam nas redes sociais, varrem o mundo através dos teclados dos celulares, iPads e se organizam para fazer um movimento pacífico de não comprar lanches por um dia. Foi parar na TV e em muitas páginas da internet.

GOMES, A. **A revolução silenciosa e o impacto na sociedade das redes sociais**. Disponível em: www.hsm.com.br

O texto aborda a temática das tecnologias da informação e comunicação, especificamente o uso de redes sociais. Muito se debate acerca dos benefícios e malefícios do uso desses recursos e, nesse sentido, o texto

- aborda a discriminação que as redes sociais sofrem de outros meios de comunicação.
- mostra que as reivindicações feitas nas redes sociais não têm impacto fora da internet.
- expõe a possibilidade de as redes sociais favorecerem comportamentos e manifestações violentos dos adolescentes que nelas se relacionam.
- trata as redes sociais como modo de agregar e empoderar grupos de pessoas, que se unem em prol de causas próprias ou de mudanças sociais.
- evidencia que as redes sociais são usadas inadequadamente pelos adolescentes, que, imaturos, não utilizam a ferramenta como forma de mudança social.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=1253069>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 13 - (ENEM/2012)

A marcha galopante das tecnologias teve por primeiro resultado multiplicar em enormes proporções tanto a massa das notícias que circulam quanto as ocasiões de sermos solicitados por elas. Os profissionais têm tendência a considerar esta inflação como automaticamente favorável ao público, pois dela tiram proveito e

tornam-se obcecados pela imagem liberal do grande mercado em que cada um, dotado de luzes por definição iguais, pode fazer sua escolha em toda liberdade. Isso jamais foi realizado e tende a nunca ser. Na verdade, os leitores, ouvintes, telespectadores, mesmo se se abandonam a sua bulimia*, não são realmente nutridos por esta indigesta sopa de informações e sua busca finaliza em frustração. Cada vez mais frequentemente, até, eles ressentem esse bombardeio de riquezas falsas como agressivo e se refugiam na resistência a toda ou qualquer informação. O verdadeiro problema das sociedades pós industriais não é a penúria**, mas a abundância. As sociedades modernas têm a sua disposição muito mais do que necessitam em objetos, informações e contatos. Ou, mais exatamente, disso resulta uma desarmonia entre uma oferta, não excessiva, mas incoerente, e uma demanda que, confusamente, exige uma escolha muito mais rápida a absorver. Por isso os órgãos de informação devem escolher, uma vez que o homem contemporâneo apressado, estressado, desorientado busca uma linha diretriz, uma classificação mais clara, um condensado do que é realmente importante.

(*) fome excessiva, desejo descontrolado.

(**) miséria, pobreza.

VOYENNE, B. **Informação hoje**. Lisboa: Armand Colin, 1975 (adaptado).

Com o uso das novas tecnologias, os domínios midiáticos obtiveram um avanço maior e uma presença mais atuante junto ao público, marcada ora pela quase simultaneidade das informações, ora pelo uso abundante de imagens. A relação entre as necessidades da sociedade moderna e a oferta de informação, segundo o texto, é desarmônica, porque

- o jornalista seleciona as informações mais importantes antes de publicá-las.
- o ser humano precisa de muito mais conhecimento do que a tecnologia pode dar.
- o problema da sociedade moderna é a abundância de informações e de liberdade de escolha.
- a oferta é incoerente com o tempo que as pessoas têm para digerir a quantidade de informação disponível.

e) a utilização dos meios de informação acontece de maneira desorganizada e sem controle efetivo.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=45883>. Acesso em 11 set. 2024.

Tecendo Conhecimento 3

Inclusão Digital, Rede Social e Cibercultura: um novo desafio

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.

O surgimento da cibercultura provocou mudanças culturais. Produções artísticas, intelectuais e a relação entre as pessoas podem ser consideradas expressões 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.

Os processos da cibercultura acabam por inundar o mundo com informações a todo instante, por meio das novas tecnologias, por isso é importante focar na ação de curadoria e no processo de investigação científica, além de 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. Então, se faz necessário: relacionar os conceitos para aprofundar o estudo desta unidade curricular:

Inclusão Digital: refere-se ao processo de garantir que todos, independentemente de sua origem socioeconômica, idade, educação ou habilidades, tenham acesso e a capacidade de utilizar as tecnologias digitais, como computadores e a Internet.

Rede Social: é uma plataforma online que permite aos indivíduos, grupos e organizações que 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.

Cibercultura: é um conjunto de valores, comportamentos, práticas e expressões culturais que surgem do uso das tecnologias digitais e da Internet, abrangendo 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).

Roteiro de Atividade 3

Questão 14 - (CEBRASPE/2021) - A respeito de aspectos da comunicação e das linguagens midiáticas, assinale a opção correta.

- a) O aparecimento de novas tecnologias de computador pouco afetou os processos da cultura.
- b) As linguagens nos meios de massa, antes consideradas do tempo — verbo, som e vídeo —, atualmente são espaciais — imagens, diagramas, fotos —, fluidas no ciberespaço.
- c) Texto, imagem e som permanecem os mesmos, apesar dos novos suportes mais modernos e arrojados.
- d) A multiplicidade e a hibridização midiática não afetam o espaço ocupado pela cultura, pois o papel dela é sempre o mesmo dentro da sociedade.
- e) O hipertexto é um sistema alfanumérico de telas eletrônicas inteiramente independente e distinto do texto escrito — o hipertexto é volátil, enquanto o texto escrito é sólido e fixo.

Disponível em:
<https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/aa17487c-81>.
Acesso em 11 set. 2024.

Questão 15 - (ENEM/2012)

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



Disponível em: www.ivancabral.com. Acesso em: 27 fev. 2012.

O efeito de sentido da charge é provocado pela combinação de informações visuais e recursos linguísticos. No contexto da ilustração, a frase proferida recorre à

- a) polissemia, ou seja, aos múltiplos sentidos da expressão “rede social” para transmitir a ideia que pretende veicular.
- b) ironia para conferir um novo significado ao termo “outra coisa”.
- c) homonímia para opor, a partir do advérbio de lugar, o espaço da população pobre e o espaço da população rica.
- d) personificação para opor o mundo real pobre ao mundo virtual rico.
- e) antonímia para comparar a rede mundial de computadores com a rede caseira de descanso da família.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=45861>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 16 - (ENADE/2006 - com adaptações)



(Disponível em www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/colunas/gd200306.htm.)

Texto II

Cada vez mais crianças e adolescentes americanos ouvem, veem ou leem várias mídias ao mesmo tempo: escutam música e trocam mensagens pela Internet enquanto assistem à televisão. Apesar de tanto acesso aos meios de comunicação, não pára de cair o interesse dos jovens americanos por economia, política ou temas internacionais veiculados pelos noticiários de jornal, TV, rádio ou Internet. Não mais que 6% deles teriam interesse pelos noticiários jornalísticos. No Brasil, levantamentos feitos pela Editora Abril e pela MTV constataram grande número de jovens confusos, bombardeados por informações, demandando auxílio para selecionar o que é relevante. Tal sensação também vai contaminando os adultos.

(Folha de S.Paulo, 20/3/2006, com adaptações.)

Com relação ao texto I — tira — e ao texto II — trecho retirado da Folha de S. Paulo —, julgue os itens a seguir.

I O texto I sugere que são os meios de comunicação que confundem os jovens.

II O texto II permite concluir que maior acesso à informação implica maior conhecimento.

III Conclui-se do texto II que mais informação resulta em maior capacitação para a cidadania.

IV Os dois textos fazem referência à saturação informacional proporcionada por novas tecnologias.

Assinale a opção correta.

- a) Apenas o item I está certo.
- b) Apenas o item III está certo.
- c) Apenas o item IV está certo.
- d) Apenas os itens II e IV estão certos.
- e) Apenas os itens I, II e III estão certos.

Disponível em:

<https://www.indagacao.com.br/2021/05/enade-com-relacao-ao-texto-i-tira-e-ao-texto-ii-tr-echo-retirado-da-folha-de-s-paulo-julgue-os-itens-a-seguir.html>. Acesso em 11 set. 2024.

Questão 17 - (CIAAR/2020) - Leia o texto a seguir e as informações sobre ele.



Fonte: <https://www.otempo.com.br/charges/charge-o-tempo-24-02-2020-1.2301919>

Esse texto aponta, de forma bem humorada, uma crítica à apropriação das novas tecnologias da informação no que diz respeito à/s

- a) inconveniências da democracia digital na era da cultura de convergência.
- b) convergência das velhas e das novas mídias de forma complexa e dinâmica, em uma tensão entre forças.
- c) habilidades particulares a certos indivíduos para participar mais ativamente da cultura midiática emergente do que outros.
- d) apreensão da realidade a partir de fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático, transformados em recursos por meio dos quais permeamos nossa vida cotidiana.

Questão 18 - (FUNDATEC/2022) - Sobre a cultura digital ou a cibercultura, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- () O uso e a multiplicação de novas tecnologias, com um público mais segmentado, exigente e individualizado, é o que se denomina cultura de massa.
 - () O ciberespaço compreende toda a interconexão da rede mundial de computadores, bem como o universo de informação que nela está abrigado e as pessoas que navegam neste mundo que é a internet.
 - () A cultura no ciberespaço propõe ser mais universal, humana e dinâmica, do que totalizável e fechada.
 - () Os três princípios básicos que contemplam a cibercultura são a conexão, as comunidades materiais e a inteligência individual.
- A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

- a) F – V – V – F.
- b) V – F – F – V.
- c) V – V – V – F.
- d) F – F – V – V.
- e) F – V – F – F.

Disponível em:

<https://www.gconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/df3f99ce-cf>. Acesso em 11 set. 2024.

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