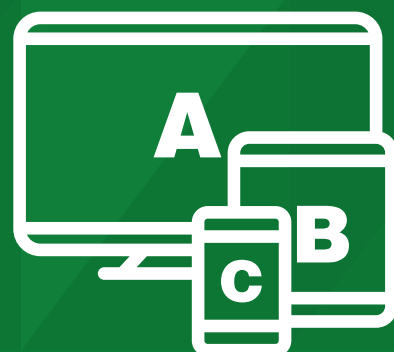


MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL



ESPECIALIZAÇÃO

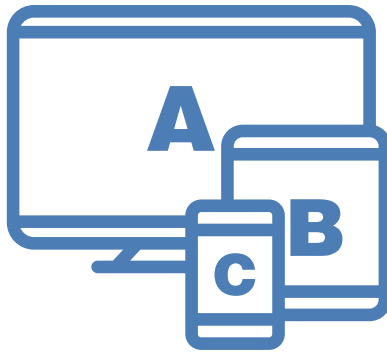
MÍDIAS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO

GUIA DE ESTUDO

▶ A CIBERCULTURA E A EDUCAÇÃO

2017

Universidade Federal de Mato Grosso
Secretaria de Tecnologia Educacional



A CIBERCULTURA E A EDUCAÇÃO

Benedito Diélcio Moreira

Professor Doutor em Educação

Claudia da Consolação Moreira

Professora Mestre em Educação

Depto. de Comunicação Social

Faculdade de Comunicação e Artes/UFMT

APRESENTAÇÃO

Caros e caras cursistas, sejam bem-vindos à disciplina Cibercultura e a educação.

Neste módulo, aprenderemos um pouco sobre as mídias tradicionais e digitais e seus fundamentos básicos. Iremos compreender o conceito de cibercultura, inteligência coletiva e como estas se constituem. Além de compreender o conceito de tecnologias da Educação e sua aplicação na escola. Refletiremos, por que o professor não é mais tão somente um ensinante.

Utilizaremos vídeoaulas, vídeos, publicações e atividades para nos auxiliar neste percurso. Aproveitem. Estaremos juntos nessa caminhada.

Os autores.

O CURSO

Carga Horária

30 horas

Ementa

Uma vez explicado panoramicamente o novo ambiente em que estamos surge a seguinte pergunta: Como as semelhanças e diferenças entre o mundo real e virtual interagem entre si, criando novas possibilidades para o mundo da educação?

Para começar a responder esta questão será explicada a noção de cibercultura e sua relação com a educação. Embora a palavra cibercultura assuma conotações diferentes entre grupos distintos, existe um estudo complexo sobre sua definição e atuação.

Por causa da velocidade de desenvolvimento das novas tecnologias e a incorporação destas no cotidiano das pessoas é muito difícil prever em horizonte mais amplo qual cenário iremos enfrentar e quais serão as soluções e dificuldades enfrentadas pelos futuros alunos em idade escolar. Podemos, entretanto, adiantar que muitas das funções hoje desempenhadas por pessoas serão modificadas pela presença de uma inteligência artificial, que nos trarão informações de maneira diferente das quais estamos acostumados. Isso implica, naturalmente, que as próximas gerações terão raciocínio e funções cognitivas com outras características, com menor ênfase na racionalidade, pois esta seria suplantada pela capacidade de processar dados.

A confiança nos meios eletrônicos também é outra questão que será abordada, tendo em vista a necessidade de comprovar a identidade e obter o correto acompanhamento para as práticas que se mostram interdependentes das máquinas e dos usuários. Hoje vemos que uma pequena confusão logo toma proporções maiores quando uma informação é reproduzida nas redes sociais sem que a identidade de quem gerou a informação seja confirmada, gerando impactos enormes com grandes prejuízos para pessoas difamadas por exemplo.

Tudo isso ocorre quando a internet avança para o que foi considerado pelos especialistas como WEB 2.0, onde o usuário passa a produzir informação e alimentar o sistema de forma mais incisiva. Só para nos situarmos, hoje estamos na WEB 3.0, onde presume-se que as máquinas têm capacidade de entender o que escrevemos (por isso quando realizamos buscas nos buscadores como o Google, ele sugere resultados para nossas pesquisas mesmo antes de terminarmos de digitar, e geralmente acerta!).

Independente de como o futuro se apresenta, podemos somente ter certeza que a educação com formação adequada e flexível, tendo contato com diversidade de situações e pessoas é o melhor caminho para dar conta das novas realidades. Acreditamos que os pilares da educação calcados no respeito e na capacidade de análise crítica são necessários para dar suporte às diversas situações dentro e fora da escola que os alunos da próxima geração já terão de enfrentar.

Embora as novas realidades estejam ainda sendo traçadas e em mudança radical, podemos inferir com certo grau de assertividade, que a formação do conhecimento contemporâneo não é mais centrado no conteúdo.

Este tipo de desenvolvimento científico ficou restrito a poucos campos onde o desenvolvimento tecnológico não alterou a forma de trabalhar.

Contudo, especificamente para o caso dos professores, a mudança dos dias atuais reflete uma alteração cada vez mais comum no ambiente laboral de toda a sociedade, o aprendizado à distância (virtual). Nos dias atuais, ocorre com frequência uma metodologia híbrida, que mescla momentos de estudo individual e virtual com encontros presenciais onde ocorre interação física com outros participantes do curso.

O próprio papel do professor assume outro viés, passando de fornecedor de conteúdo para um regente de pessoas que estarão em ritmos muito mais distintos do que quando em sala de aula.

Claro que a discussão só está começando, e há muitos pontos ainda em aberto. Se, por um lado, a relação de custo X benefício (comparada ao ensino presencial, os custos com planejamento e execução são menores aos cursos ofertados pelo sistema EaDs) deste tipo de modalidade é menos dispendiosa, por outro lado existem sérios desafios a serem vencidos antes da implementação deste sistema para a educação de crianças ou para outros públicos e /ou finalidades específicos.

Ainda nesta disciplina será abordada uma outra característica dos ensinamentos virtuais: a utilização de jogos educacionais. Isto ocorre pois apesar da utilização dos jogos para o aprendizado não ser algo novo, a capacidade de transmitir informações nos jogos virtuais é muito maior e ganha possibilidades distintas ao explorar jogos de uma maneira mais integrada a múltiplos estímulos, muitas vezes de forma indireta.

OBJETIVOS

- Compreender o que são e o que significam as tecnologias da informação;
- Identificar os conceitos básicos da formação de uma cultura da convergência e a cibercultura;
- As Mídias tradicionais e digitais e seus fundamentos básicos ;
- Compreender o conceito de cibercultura e como esta cultura se constitui;
- Compreender o conceito de Inteligência coletiva;
- Compreender porque a cibercultura e a inteligência coletiva formam uma nova cultura: colaborativa e compartilhável;
- Compreender o conceito de tecnologias da Educação e sua aplicação na escola;
- Por que o professor não é mais tão somente um ensinante?;
- Jogos educacionais: conceitos e aplicações;

CONTEÚDO

1. Mídias e a Cibercultura

- 1.1 Tecnologias e Informação
- 1.2 Cultura da Convergência
- 1.3 Discutir as mídias

2. Cibercultura

- 2.1 O que é Cibercultura?
- 2.2 Inteligência Coletiva
- 2.3 Cultura Colaborativa

3. Tecnologia educacional e o professor mediador

- 3.1 Tecnologias e Educação
- 3.2 Mediação
- 3.3 Jogos Educacionais

METODOLOGIA

- Realização das atividades de autoaprendizagem das videoaulas;
- Postagem de atividades no ambiente virtual de aprendizagem (AVA);
- Discussões/tira dúvidas com o/a tutor/a e professor/a formador/a presencial e virtualmente;
- Exploração de leituras complementares;
- Apreciação de vídeos e filmes indicados.

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

A avaliação da aprendizagem se dará no decorrer do processo de desenvolvimento da disciplina e compreenderá no desenvolvimento de três atividades ao longo dos 21 dias.

1ª SEMANA: 25/09 A 02/10/2017

a) Vídeo de apresentação da disciplina e do módulo da primeira semana

Conceito de Tecnologia

Ferramenta: Audiovisual

Mídia: Vídeo

b) Vídeo – Cultura da Convergência

Ferramenta: Audiovisual

Mídia: Vídeo

https://www.youtube.com/watch?v=ec6vVN_SPj0

c) Videoaula – As Mídias e seus Fundamentos

Texto de Apoio

Autores: Benedito Dielcio Moreira e Bernhard Johann Fichtner. Juventudes, tecnologias e consumo midiático: Andanças virtuais revelam a constituição do novo

<https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/13122>

d) Material Complementar

JENKINS, Henry: **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

SILVERSTONE, Roger. **Por que Estudar as Mídias**. São Paulo: Loyola, 2002.

Atividade 1 – a partir da videoaula sobre as mídias e do texto de apoio sobre juventudes e tecnologias, produzir uma síntese do que foi apresentado, escrevendo um texto de, no máximo, duas páginas. O texto deve conter os principais tópicos contido no texto de apoio e na videoaula e deve ser enviado no ambiente virtual.

2ª SEMANA: 03/10 A 09/10/17

Vídeo de apresentação do segundo módulo.

a) O que é Cibercultura – Vídeo com André Lemos

<https://www.youtube.com/watch?v=hCFXsKels0w>

Texto de Apoio

Cibercultura, por André Lemos

http://www.hrenatoh.net/curso/textos/andrelemos_remix.pdf

b) Inteligência Coletiva

Texto de Pierre Lévy

<http://www.projeto.unisinos.br/humanismo/antropos/IColetiva.pdf>

c) Cultura da colaboração e a educação

Texto de Benedito Dielcio Moreira (a ser disponibilizado)

d) Vídeo 1. Excedente Cognitivo – Clay Shirky

<https://www.youtube.com/watch?v=wu9cVuYdHR4>

e) Material Complementar

SHIRKY, Clay. **Cultura da Participação. Criatividade e generosidade no mundo conectado**.

Rio de Janeiro: Zahar, 2011

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática.** São Paulo: Editora 34, 1995

Atividade 2 – Produzir um texto de até duas páginas sintetizando os principais pontos da cibercultura, da inteligência coletiva e da cultura da participação.

3ª SEMANA: 10/10 A 16/10/17

Vídeo de apresentação deste módulo com discussão sobre tecnologias na educação

a) Texto de Apoio

Autor: Benedito Dielcio Moreira

Juventudes e Tecnologias: entre a poética e o controle técnico (p.21-42). In: SOUSA, Ângelo. Juventudes e tecnologias. Sociabilidades e aprendizagem. Brasília: Liber/UNESCO, 2015

b) O professor e as tecnologias da educação

Texto de Benedito Dielcio Moreira (a ser disponibilizado)

Textos de apoio

<http://www.redalyc.org/pdf/2912/291221870006.pdf>

http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/novtec.pdf

c) Texto de Benedito Dielcio Moreira

Jogo Educativos. Conceitos e Benefícios

Texto de Apoio

Jogos Educacionais

<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/30-jogoseducacionais.pdf>

Atividade 3 – Nos dois módulos anteriores você produziu dois pequenos textos, um de cada módulo. Produza agora um terceiro, de 02 a 04 páginas, tratando das tecnologias, do papel do professor e a importância dos jogos.

NOTAS

- Cada atividade valerá de 0 a 100.
- A nota final corresponde a soma das notas dividido por três.

RECURSOS MATERIAIS

- Vídeoaulas específicas da disciplina;
- Vídeos complementares;
- AVA e suas interfaces e
- Materiais Complementares.

REFERÊNCIAS

JENKINS, Henry: **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 1995.

SHIRKY, Clay. **Cultura da Participação. Criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVERSTONE, Roger. **Por que Estudar as Mídias**. São Paulo: Loyola, 2002.

