



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
SECRETARIA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

## PLANO DE ENSINO

### Identificação

Curso: Especialização em Mídias Digitais para a Educação - 2022(154) | Turma 2022

Nível: Pós Graduação

Disciplina: A cibercultura e a educação

Código: 502 Período: 20231 Carga Horária: 30 horas

Professor(a)(s):

- BRUNO BERNARDO DE ARAUJO

Status: Homologado

### 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 assume 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.

### Justificativa

A cibercultura refere-se ao conjunto de práticas, valores, crenças, costumes e comportamentos associados ao uso da tecnologia digital e à cultura da Internet. Estudar a cibercultura na educação, questão central da presente disciplina, é importante por várias razões: (I) Compreensão do mundo atual: A cibercultura é uma parte integrante do mundo atual e influencia significativamente nossas vidas diárias. É importante que os estudantes entendam a natureza da cibercultura e como ela afeta a sociedade, a economia, a política e a cultura. (II) Competências digitais: A cibercultura oferece inúmeras oportunidades para o desenvolvimento de habilidades digitais. Estudar a cibercultura na educação ajuda os estudantes a adquirir habilidades práticas em tecnologia digital e a desenvolver competências importantes em comunicação, colaboração, resolução de problemas e pensamento crítico.

(III) Alfabetização digital: A alfabetização digital é um elemento-chave da cidadania digital. A cibercultura envolve a compreensão de questões como privacidade, segurança, direitos autorais, responsabilidade, ética e comportamento on-line. O estudo da cibercultura na educação ajuda os estudantes a se tornarem usuários mais conscientes, responsáveis e éticos da tecnologia digital. (IV) Inovação pedagógica: O uso da tecnologia digital está transformando a educação, abrindo novas oportunidades para o ensino e a aprendizagem. O estudo da cibercultura na educação permite que os educadores explorem as possibilidades oferecidas pela tecnologia digital para melhorar a eficácia do ensino e da aprendizagem. (V) Preparação para o futuro: A cibercultura está em constante evolução e é provável que continue a moldar o mundo no futuro. Estudar a cibercultura na educação ajuda os estudantes a se prepararem para um mundo em que a tecnologia digital é uma parte cada vez mais importante de suas vidas profissionais e pessoais. Em resumo, o estudo da cibercultura na educação é importante para preparar os estudantes para o mundo digital em constante mudança, ajudá-los a desenvolver habilidades digitais e competências, e promover a cidadania digital responsável e ética.

## Objetivo Geral

Discutir como a cibercultura e a convergência midiática afetam processos de transformação social com repercussões na instituição escolar e na prática de docentes e discentes.

## Objetivos Específicos

- Identificar e problematizar os principais impactos da cibercultura nas práticas escolares e pedagógicas, identidades e sujeitos do universo escolar.
- (Re)pensar o papel e o lugar do professor em um contexto sociocultural marcado pela proliferação de lógicas midiáticas e ciberulturais.
- Dotar os/as estudantes de conhecimentos teóricos para a construção de uma reflexão crítica acerca de suas vivências como sujeitos afetados pelas mudanças tecnológicas e culturais dos últimos anos.
- Proporcionar discussões críticas a partir de uma abordagem dialógica entre docente, tutores e alunos, por meio do uso de diversos recursos de interação.
- Oferecer subsídios para que o/a estudante expanda o seu horizonte de leituras e de conhecimentos de forma a prepará-lo (a) para uma reflexão autônoma e crítica acerca do objeto da disciplina e do curso.

## Conteúdo Programático

Tópico / Subtópico
Unidade 1 - A mídia como agente de transformação social: da sociedade dos meios à sociedade da midiatização
Unidade 2 - Cibercultura, convergência e virtualização da sociedade: (I) o que é cibercultura e (II) convergência midiática: principais características
Unidade 3 - Cibercultura e educação: A escola e a cibercultura: reconfigurando práticas e identidades

## Metodologia

Com carga-horária de 30h e duração de 50 dias, entre 7 de março e 25 de abril de 2023, a disciplina exige do/a estudante a leitura ativa dos textos e a visualização dos conteúdos audiovisuais disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem. De forma complementar, o docente dará uma aula semanal, durante três semanas, em horário noturno, para que os/as alunos/as possam tirar dúvidas a respeito das leituras obrigatórias, realizadas previamente. As aulas serão uma atividade complementar, não devendo, em nenhuma hipótese, substituir a leitura e o estudo do material da disciplina, disponibilizado no AVA.

Por outro lado, os/as estudantes participarão de fóruns de discussão, abertos semanalmente no AVA, com um tema relacionado ao conteúdo da disciplina. Além dos fóruns de discussão, haverá um fórum permanente, chamado de “Plantão de dúvidas”, ao qual os/as estudantes deverão recorrer para sanar dúvidas a respeito do conteúdo e/ou do andamento da disciplina. Com auxílio do professor, os tutores responderão às dúvidas dos/as estudantes no fórum. Além do fórum, os tutores do curso vão ofertar um horário, durante a semana, para atender, virtualmente, em sala de videoconferência, os/as alunos/as que preferam colocar as dúvidas oralmente.

O/a estudante é convidado/a participar de forma ativa das atividades, quer no âmbito da produção de reflexões nos fóruns, quer na discussão com o docente durante as aulas a distância. Incentiva-se que as reflexões realizadas levem em conta a vivência cotidiana do/a estudante na instituição escolar que integra. Sistematizando, a disciplina organiza-se em torno de:

- Leitura, visualização e estudo de conteúdos disponibilizados no AVA.
- Aula semanal para a discussão dos conteúdos previamente estudados.
- Fóruns de discussão no AVA sobre temas elencados no programa da disciplina.
- Atendimento, pelos tutores, para a retirada de dúvidas dos/as estudantes.
- Entrega de reflexões críticas pelo AVA.

## Avaliação

A avaliação na disciplina será de forma continuada e considerará o cumprimento das atividades previstas neste Guia de Estudos, apresentadas a seguir:

- Participação qualificada em 2 fóruns de discussão sobre temas relativos à disciplina: Os/as estudantes devem participar de DOIS fóruns de discussão, a serem abertos no AVA de acordo com o cronograma de atividades. Cada aluno/a deve fazer UMA postagem sobre o tema proposto no Fórum e realizar DOIS comentários em postagens dos/as colegas. Atenção: a participação no fórum só será considerada completa se o/a estudante fizer UMA postagem sua + DOIS comentários em postagens de colegas. As postagens e os comentários devem ser reflexões acerca do tema sugerido no fórum, devendo o participante mencionar mobilizar ideias discutidas nas aulas e nas da leitura dos materiais/textos de apoio disponíveis no AVA. É desejável que, sempre que possível, o discente relacione as ideias com a sua prática profissional na escola. A participação não nos fóruns - 2 fóruns no total - vale 10 pontos.
- Prazo para o Fórum 1: até 27 de março de 2023; Prazo para o Fórum 2: até 3 de abril de 2023.
- Entrega de texto reflexivo sobre tema relacionado às discussões da disciplina: o/a estudante deverá entregar uma reflexão crítica sobre um dos temas a seguir, articulando ideias/conceitos/discussões realizadas na disciplina com a sua prática cotidiana na escola ou em outro ambiente de trabalho em que esteja inserido: “Desafios da escola na cibercultura”, “Prática pedagógica e cultura participativa”, “Ser professor em tempos de convergência e cibercultura”, “Escola, pandemia e desafios digitais”. Escolhido o tema, o/a aluno/a deve escrever um texto com extensão entre 4.000 a 7.000 mil caracteres, com espaços, redigido em fonte Times New Roman ou Arial, tamanho 12, justificado, espaçamento 1,5. Atenção: a prática de plágio é terminantemente proibida e implica a atribuição de nota “0” na atividade, quando constatado, sem possibilidade de reentrega do trabalho. Os trabalhos devem ser submetidos no prazo estipulado no AVA. Após a data, o sistema não receberá novos arquivos. A atividade vale 10 pontos. Critérios de avaliação: capacidade de síntese e articulação das ideias/conceitos trabalhados na disciplina; clareza e correção na escrita; respeito às exigências formais da atividade, em termos de extensão e formatação. Prazo de entrega da reflexão: 14 de abril de 2023.

Observação 1: A média para aprovação na disciplina é de 7 pontos.

Observação 2: A nota final será computada pela soma das notas obtidas em cada atividade avaliativa e sua divisão por três.

## Bibliografia

Referência	Existe na Biblioteca	Tipo
JENKINS, Henry: Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.		Básica
LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1995		Básica
LEMOS, André. Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.		Básica
MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria das Mídias Digitais. Petrópolis: Vozes, 2014.		Básica

Referência	Existe na Biblioteca	Tipo
MOREIRA, Benedito Dielcio e FICHTNER, Bernhard Johann. Juventudes, tecnologias e consumo midiático: Andanças virtuais revelam a constituição do novo. <a href="https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/13122">https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/13122</a>		Complementar

### Aprovação

Aprovado em reunião do Colegiado do Curso realizada em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_, \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Coordenador(a) do Curso