



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: Mídias digitais na educação

Código: 503 Período: 20231 Carga Horária: 30 horas

Professor(a)(s):

- JANAINA SARAH PEDROTTI

Status: Homologado

Ementa

Visto como a organização digital modifica nossos dias, especificamente o aspecto educacional, surgem questões mais específicas e diretas relacionadas a utilização de mídias, inclusive em sala de aula. O letramento digital é imprescindível nos dias atuais, porém como a modificação dos meios eletrônicos apresentam novidades numa frequência muito elevada, manter-se atualizado é tarefa árdua. Entretanto, muitas destas possibilidades são, em última instância, soluções para problemas existentes e que sem a ajuda da tecnologia seria complicado contorná-los de forma adequada. Dentre os exemplos mais diretos de incorporar as mídias na sala de aula para auxiliar um problema de difícil resolução é a integração de uma pessoa cuja comunicação ocorre por meios não verbais, como o caso dos surdos, ou ainda dos que não sabem o idioma nativo, caso de estrangeiros. Também poderíamos citar a utilização de mídias móveis para apresentar gráficos em perspectivas, auxiliando no entendimento de geometria, ou ainda de imagens mais fidedignas de órgãos, células, e outros elementos microscópicos, com o mesmo propósito. Outra aplicação muito útil para a educação, desta vez voltada para o público universitário, é a possibilidade de produzir algoritmos que simulam o comportamento de seres vivos (plantas, animais, bactérias etc.) ou inertes (circuitos eletrônicos, interação química ou física até programas que simulam construção civil indicando se estruturas cairiam ou permaneceriam de pé caso fossem construídos) e assim ter um retrato mais apurado de como uma alteração no ambiente poderia resultar, reduzindo assim os custos e principalmente o tempo para conclusão de estudos complexos. Para experiências socioculturais há a possibilidade de se relatar experiências em microambientes, divulgando os resultados sob a perspectiva dos participantes e conduzindo assim para um melhoramento contínuo a partir de reproduções em outros contextos. O compartilhamento de informação em canais específicos, como jornais acadêmicos, ajuda a divulgar tais experiências e dar mais organização, porém em essência estas práticas podem ocorrer em diversos canais de comunicação, desde blogs, fóruns ou ainda grupos de discussão. Há ainda a utilização de ferramentas específicas para o auxílio de tarefas que ocupam muito tempo ou recurso. É muito comum que tais práticas acabem por transformar o processo numa dependência da própria ferramenta, porém é inegável que muitas soluções auxiliam que o trabalho seja feito automaticamente. Desta forma a ênfase passa da elaboração do trabalho, cuja tarefa é reduzida, para a conferência do trabalho depois de terminado. Principalmente para jovens, cuja ênfase costuma ser a produção do trabalho ao invés do compromisso com o resultado, há casos de plágio ou desconformidade entre as partes ou ainda, erros graves que não passam por uma cuidadosa conferência final. Portanto, se por um lado as mídias colaboram para reduzir o trabalho, automatizando processos, por outro também os modificam e demandam assim outras funções que precisam ser consideradas.

Justificativa

Teremos a oportunidade de pensar a sociedade em rede na qual vivemos e discutir temas

relevantes que afetam a vida do homem contemporâneo, com ênfase na educação. Assim,

identificaremos conceitos teóricos que nos ajudam a refletir sobre a questão das mídias

digitais na educação, como o letramento digital. Também iremos pensar a sociedade

contemporânea em suas formas de comunicação, aprendizado e entretenimento, uma vez que pensar a educação na atualidade, exige considerar o modo pelo qual nos comunicamos e consumimos conteúdos.

Objetivo Geral

Apresentar as ideias fundamentais e os conceitos de mídia aplicados ao contexto educacional.

Pensar a educação no contexto da sociedade mediatizada ou em mediatização. Apresentar as

tecnologias básicas e os tipos de mídia. Apresentar o estado da arte, perspectivas teóricas relacionadas às mídias digitais e a educação. Incentivar o contato do estudante com as mídias digitais aplicadas ao ensino-aprendizagem.

Objetivos Específicos

- Identificar e refletir sobre o processo educacional no contexto da sociedade mediatizada.
- Compreender e avaliar os desafios da educação considerando contribuições das ideias relacionadas ao conceito de letramento digital.
- Observar e analisar ações educativas que envolvam mídias digitais com ênfase na produção de conteúdo dos sujeitos partícipes do processo educacional.

Conteúdo Programático

Tópico / Subtópico
Módulo 1: Sociedade mediatizada ou em mediatização
1.1 Perspectiva histórica das mídias
1.2 Tipos de mídia, plataformas multimídia
1.3 Mediação e mediatização
Módulo 2: Educação, inclusão e autonomia
2.1 Perspectiva educacional em meio a saberes
2.2 Letramento Digital
Módulo 3. Práticas educacionais em mídias digitais

Metodologia

Atividades síncronas com os participantes da disciplina com apresentação de conteúdo e diálogo sobre as temáticas e exercícios propostos.

Material de referência disponibilizado para leitura.

Orientação sobre pesquisa e leitura de acordo com o interesse individual a partir da participação nos momentos síncronos e fóruns de discussão.

Fóruns de discussão.

Desenvolvimento de projeto/atividade que utilize mídias digitais no contexto educacional tendo como resultado uma nova produção de conhecimento pelos alunos envolvidos na atividade.

Avaliação

A avaliação será feita mediante a realização das seguintes atividades:

- Participação em 2 fóruns de discussão disponíveis no AVA. > Valor: 10,0 (dez) pontos para cada fórum. Cada aluno/a deve fazer DUAS postagem sobre o tema proposto no Fórum e realizar UM comentário em postagens de seus/suas colegas (concordando, discordando,
- Elaboração de um projeto/atividade que utilize mídias digitais no contexto educacional

01/08/2023, 20:56

UFMT - Mídias digitais na educação

tendo como resultado uma nova produção de conhecimento pelos alunos envolvidos na atividade. Instruções postadas no AVA. > Valor: 10,0 (dez) pontos.

A nota final da disciplina será a média aritmética das avaliações parciais: fórum de discussão 1 + fórum de discussão 2 + projeto

acrescentando outras informações, ampliando a discussão etc.)

Bibliografia

Referência	Existe na Biblioteca	Tipo
FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido, 17ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.	✗	Básica
Teoria das Mídias Digitais/2014 (e-book) MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria das mídias digitais. Editora Vozes, 2014. 294 p. ISBN 9788532647405.	✓	Básica
Cultura da convergência - 2. ed., ampl. e a / 2009 - (Livros) JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed., ampl. e atual. São Paulo: Aleph, 2009. 428 p. ISBN 9788576570844.Número de chamada: 316.7 J52c 2. ed. (CUI)	✓	Básica
CANTANHEDE, Ytalo. A sociedade midiaticizada: reflexões teóricos-metodológicas acerca do panorama midiático. Avesso: Pensamento, Memória e Sociedade. Vol 2, Num, 1, 2021.	✗	Complementar
SOUZA, Márcio Viera. Mídias digitais, globalização, redes e cidadania no Brasil. In: Mídias digitais, redes sociais e educação em rede. Experiências na pesquisa e extensão universitária. [livro eletrônico]/organizado por Márcio Vieira de Souza e Kamil Giglio. São Paulo: Blucher, Coleção Mídia, Educação, Inovação e Conhecimento. Vol I. 2015.	✗	Complementar

Aprovação

Aprovado em reunião do Colegiado do Curso realizada em ____/____/____.

_____,____/____/____.

Coordenador(a) do Curso