



**EMENTA**

**COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA DIGITAL - E JA ENSINO  
ENSINO FUNDAMENTAL (EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA) 5ª  
ETAPA**

**IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA  
DIGITAL**

**EMENTA**

O Componente Curricular Cultura Digital na EJA Ensino Fundamental (Educação Escolar Indígena) deve propiciar ao(a) estudante o conhecimento básico acerca das diferentes possibilidades de comunicação e interação digital na atualidade. Reconhecer o ciberespaço como ambiente para o exercício da curiosidade intelectual. Conhecer a Cultura digital suas linguagens e tecnologias. Utilizar as tecnologias digitais como forma de ressignificar sua realidade e agir sobre a mesma amparada em princípios éticos, combatendo preconceitos e quaisquer outras formas de discriminação. Ampliar seu repertório cultural, tecnológico e científico a partir do domínio dos diferentes mecanismos de pesquisa disponíveis. Conhecer os mecanismos de funcionamento e operação das ferramentas básicas no ciberespaço a partir da compreensão do seu mecanismo de funcionamento dos sistemas computacionais. Possibilitar a produção e o compartilhamento de mídias, informações e novos conhecimentos.

Para tanto, deve-se propor ao/a estudante as reflexões sobre as temáticas que o ementário aborda para contribuir com o exercício de sua

cidadania, tornando-se aptos a se expressar, aprender e produzir inovação utilizando tecnologia, além de incluir no seu dia a dia práticas que desenvolvam a autonomia e o protagonismo, o pensamento reflexivo e a análise crítica, a ética e a responsabilidade dos(as) estudantes alunos. Assim, os cidadãos formados estarão melhor preparados para os desafios do futuro.

Pretende-se, com essa organização, ampliar as reflexões sobre a cultura digital na EJA Ensino Médio e potencializar o uso de tecnologia na aprendizagem nessa etapa da educação básica.

Considerando esse objetivo e de acordo com o proposto no Documento das ***Diretrizes Pedagógicas e Operacionais para a Educação de Jovens e Adultos e para EJA Ensino Fundamental (Educação Escolar Indígena)*** referentes ao ano letivo de 2022, o componente curricular Cultura Digital deve levar os(as) educandos(as) jovens, adultos e idosos/as trabalhadores/as ao processo de inclusão social e à superação da exclusão digital. Alinhado às competências gerais e às habilidades da Base, o ementário aqui proposto visa auxiliar a implementação do que estabelece a 5ª competência geral: “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva” (BRASIL, 2017). As temáticas da cultura digital devem ser trabalhadas de modo transversal aos demais temas abordados no Currículo.

À luz do estímulo à diversificação curricular da educação de jovens e adultos, articulando a formação básica e a preparação para o mundo do trabalho e estabelecendo inter-relações entre teoria e prática, nos eixos da ciência, do trabalho, da tecnologia e da cultura e cidadania, de forma a organizar o tempo e o espaço pedagógicos adequados às características desses alunos e alunas da rede pública estadual de

ensino, viu-se potencial para integrar Cultura Digital ao currículo dessa modalidade de ensino para buscar atingir metas de aumento da inclusão digital relacionadas com o mundo do trabalho de forma interdisciplinar e contextualizada, mostrando aos estudantes novos horizontes de algo que já faz parte de suas vidas. Com isso, pretende-se não apenas garantir a permanência dos/as estudantes da EJA na escola, mas também buscar alavancar a qualidade de vida no trabalho desses cidadãos.

## **OBJETIVOS GERAIS**

### **EIXO: CULTURA DIGITAL**

- Aplicar protocolos de segurança e privacidade em ambientes virtuais;
- Reconhecer o funcionamento de sistemas de informação;
- Analisar as tomadas de decisão sobre usos da tecnologia e suas relações com a sustentabilidade;
- Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar no ambiente digital, respeitando a ética e a diversidade;
- Analisar problemas sociais de sua cidade ou estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções;
- Comparar sistemas de informação do passado e do presente, considerando questões de sustentabilidade econômica, política e social;
- Documentar e sequenciar tarefas de uma atividade ou projeto;
- Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web;
- Identificar e refletir sobre cyberbullying, propondo ações;
- Compreender os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade de forma mais ampla;
- Analisar o papel da industrialização e dos avanços tecnológicos e sua

relação com as mudanças na sociedade.

### **EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL**

- Comparar diferentes formas de entrada de dados por dispositivos computacionais;
- Conhecer a arquitetura básica de um computador;
- Compreender fundamentos básicos do funcionamento da internet;
- Compreender o conceito de banco de dados e os fundamentos da organização da informação em bancos de dados e planilhas;
- Compreender princípios básicos da interação humano-computador;
- Compreender o conceito de interface gráfica do usuário;
- Conhecer diferentes serviços oferecidos na internet.

### **EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

- Interpretar um algoritmo em pseudolinguagem e transpor para uma linguagem de programação visual e vice-versa;
- Experienciar e construir algoritmos com desvios condicionais utilizando uma linguagem de programação visual (blocos);
- Encontrar e solucionar problemas em programas (depurar) utilizando uma
- linguagem de programação visual (blocos);
- Identificar e categorizar elementos que compõem a interface de um ambiente de programação visual (menus, botões, painéis etc.);
- Identificar padrões de instruções que se repetem em um algoritmo e utilizar
- um módulo ou função para representar estas instruções;
- Conhecer o conceito de grafo e identificar instâncias do mundo real e digital
- que podem ser representadas por um grafo;
- Identificar o uso da recursão nas diferentes áreas (artes, literatura, matemática etc.);

- Experienciar e construir diferentes algoritmos com repetições, utilizando uma linguagem de programação textual, identificando as semelhanças
- com a linguagem de programação visual (blocos);
- Compreender que a automatização de um problema é composta pela definição dos dados (representação abstrata da realidade) e do processo (algoritmo);
- Identificar elementos que se repetem em diferentes softwares e compreender a modularização ou reuso de algoritmos.

### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

BRITTO, Rovilson Robbi. **Cibercultura: sob o olhar das culturas digitais**. Saraiva, São Paulo, 2009.

**Guia Definitivo para o Google**: O poderoso manual do usuário

Manzano & Manzano. **Estudo Dirigido de Informática Básica**. Érica, 7ª edição, 2007.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais da internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

Torres, Gabriel. **Redes de computadores** – versão revisada e atualizada. Nova Terra, 2010.

### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERNY, R. Z.; BURIGO, C. C. D.; TOSSATI, N. M. O currículo na cultura digital: impressões de autores de materiais didáticos para formação de professores. **Revista de Educação Pública**, v. 25, n. 59/1, p. 341-353, 2016.

DIAS, Carla; GOMES, Roseli; COELHO, Patrícia. A capacidade adaptativa da cultura digital e sua relação com a tecnocultura. Teccogs: **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 16, p. 138-152, jul-dez. 2018.

HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA Magda. Cultura digital e educação: uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 12, n. esp. 2, p. 1349-1371,

Ago.2017. Disponível em:  
<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10301/6689>. Acesso em:  
13. Jan.2020.

JENKIS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009

LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

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

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1997.

LUCENA, Simone. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. **Educação em Revista**, Curitiba, n. 59, p. 277-290, Mar. 2016. Disponível em:  
<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-40602016000100277&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602016000100277&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 13. Jan. 2020.

MILL, D. **Escritos sobre educação: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com as tecnologias emergentes**. São Paulo: Paulus, 2013.

MONTEIRO, D. M.; RIBEIRO, V. M. B.; e STRUCHINER, M. As tecnologias da informação e da comunicação nas práticas educativas: espaços de interação? Estudo de um fórum virtual. **Educação & Sociedade**. v. 28, n. 101, 2007, p. 1435-1454. Disponível em:  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=000132&pid=S0101-733020120010001600012&lng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000132&pid=S0101-733020120010001600012&lng=pt) . Acesso em: 13 de mai. 2013.

MONTEIRO, Mário. **Introdução à Organização de Computadores**. 4ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2001.

NEGROPONTE, Nicholas. **Vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NORTON, Peter. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 2007.

PALFREY, J. GASSER, U. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Trad. Magda França Lopes. Porto Alegre: Editora Artmed, 2011.

PEIXOTO, J.; ARAUJO, C. H. dos S. Tecnologia e Educação; algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. **Educação & Sociedade**. Campinas, v. 33, n. 18, jan/mar 2012. Disponível em:  
<http://www.scielo.br/pdf/es/v33n118/v33n118a16.pdf>. Acesso em: 20. jan. 2020.

SAVAZONI, R.; COHN, S. (Org). **Cultura digital.br**. Azougue Editorial: Rio de Janeiro 2009.

VIGOTSKI, L.S. **Pensamento e Linguagem**. Editora Martins Fontes. São Paulo, 2003.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Consulte as Bibliografias na Bibioteca Virtual <https://app.arvore.com.br/> e/ou no Catálogo de Livros Físicos <https://bibliotecas.sedu.es.gov.br>