



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

EMENTA

COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA DIGITAL – 1ª, 2ª, 3ª E 4ª ETAPAS - E JA ENSINO FUNDAMENTAL 1º SEGMENTO

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA DIGITAL

EMENTA

O Componente Curricular Cultura Digital na EJA Ensino Fundamental 1º Segmento deve propiciar ao(a) estudante o conhecimento básico acerca das diferentes possibilidades de comunicação e interação digital na atualidade, considerando que na sociedade atual as novas tecnologias adentraram a vida dos cidadãos, sendo uma exigência para o Mundo do Trabalho. Conhecer a Cultura digital, suas linguagens e tecnologias, apreendendo noções básicas do mundo virtual e digital. Reconhecer o ciberespaço como ambiente para o exercício da curiosidade intelectual. 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. Aplicação de conhecimentos digitais no ambiente de trabalho, melhorando o desempenho e otimizando recursos. Espera-se que o estudante seja apresentado ao mundo digital e virtual, dominando as noções básicas das tecnologias de informação e comunicação.

Aliada 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 sempre de forma articulada com os componentes curriculares da Base Nacional Comum e com as temáticas propostas para o 1º segmento, sobretudo com o Mundo do Trabalho.

OBJETIVOS GERAIS

EIXO: CULTURA DIGITAL

- Apropriar-se das ferramentas tecnológicas existentes em seu universo;
- Reconhecer o funcionamento de sistemas de informação;
- Aplicar protocolos de segurança e privacidade em ambientes virtuais;
- 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.

EIXO: TECNOLOGIA DIGITAL

- Conhecer a arquitetura básica de um computador;
- Compreender fundamentos básicos do funcionamento da internet;

- Aplicar os conhecimentos adquiridos em situações diárias.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BRASIL. Ministério da Cultura. **Cultura digital**. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/cultura-digital>

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

LEMO, 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. 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=S0101-733020120001001600012&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/v33n18/v33n18a16.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.