



EMENTA
COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA DIGITAL - E JA ENSINO
MÉDIO (NOTURNO) 3ª ETAPA

IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA DIGITAL

EMENTA

O Componente Curricular Cultura Digital na EJA Ensino Médio (noturno) 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 e o reconhecimento dessa Cibercultura. 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 propiciar ao/a estudante conhecimentos e práticas referentes a e-sports; diagramação e editoração; desenho técnico e

vetorial; modelagem 3d; fabricação digital; simulação de fenômenos naturais; robótica.

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 Médio (noturno) 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

E-SPORTS

- Compreender o processo histórico evolutivo dos games aos e-Sports;
- Compreender as semelhanças e diferenças entre os esportes eletrônicos profissionais e os esportes tradicionais;
- Compreender o papel da colaboração, das habilidades de comunicação, organização e estratégia em uma equipe em jogos eletrônicos cooperativos;
- Conhecer as possibilidades profissionais no segmento dos esportes eletrônicos profissionais;
- Compreender os efeitos positivos e negativos dos jogos eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos.

DIAGRAMAÇÃO E EDITORAÇÃO

- Identificar princípios e técnicas de diagramação e editoração, refletindo sobre sua aplicabilidade e usos;
- Utilizar diferentes softwares de diagramação e editoração;
- Diagramar materiais gráficos e produção de e-book, considerando autoria, intencionalidade e comunicação do texto.

DESENHO TÉCNICO E VETORIAL

- Compreender os fundamentos do desenho técnico e vetorial, refletindo sobre sua aplicabilidade e usos;

- Identificar ferramentas de editoração eletrônica de imagens e de projeto assistido por computador (CAD);
- Desenvolver projetos com uso de ferramentas de editoração eletrônica ou de projeto assistido por computador (CAD).

SIMULAÇÃO DE FENÔMENOS NATURAIS

- Desenvolver ou utilizar modelos matemáticos que descrevam ou expliquem fenômenos naturais;
- Criar programas de computador para a obtenção de soluções de modelos matemáticos;
- Criar programas de computador que simulem o comportamento de um fenômeno natural;
- Utilizar os dados obtidos por meio da comparação entre os fenômenos observados e os simulados para raciocinar sobre a qualidade e a fidelidade do modelo utilizado pelo simulador.

ROBÓTICA

- Aplicar diferentes tipos de estruturas de acordo com suas propriedades e à necessidade de uso, conhecendo as características mecânicas de diversos tipos de materiais e seus comportamentos quando submetidos a cargas e aplicação de forças;
- Conhecer as máquinas simples e saber como utilizá-las para obter vantagens mecânicas em diferentes contextos;
- Combinar máquinas simples e outros elementos mecânicos para criar autômatos complexos para a realização de tarefas em diferentes contextos;
- Utilizar dispositivos de controle programáveis para automatizar mecanismos utilizando sensores, motores, luzes e sons;
- Realizar testes em montagens e construções, coletando dados para mensurar o desempenho e identificar oportunidades de melhoria.

MODELAGEM 3D

- Identificar os recursos das ferramentas de modelagem tridimensional;
- Compreender os fundamentos de animação e engines de jogos;
- Projetar sólidos para impressão 3D;
- Desenhar e animar logotipos e imagens bidimensionais e tridimensionais.

FABRICAÇÃO DIGITAL

- Compreender a fabricação digital e seus impactos na atualidade;
- Identificar e avaliar as principais ferramentas e recursos para fabricação digital (Cortadora a laser, fresadora CNC, impressora 3D, dentre outras);
- Responsabilizar-se na condução de projetos.

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>. 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. 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. 118, 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 Biblioteca Virtual <https://app.arvore.com.br/> e/ou no Catálogo de Livros Físicos <https://bibliotecas.sedu.es.gov.br>