

O QUE É



CULTURA DIGITAL?

MATERIAL DO(A) ALUNO(A)

Elaine Teixeira



Elaine Teixeira
Professora e pesquisadora

SOBRE O MATERIAL

O que é Cultura Digital?. Material do(a) aluno(a). Elaine Teixeira. Campos dos Goytacazes, 2022.

Material produzido para professores e estudantes da Educação Básica com foco na BNCC, Linguagens e suas Tecnologias, Ensino Médio.

Capa: Canva

Imagens sem informação: Canva

Edição e produção: Elaine Teixeira

O que é Cultura Digital? de Elaine Teixeira está licenciado com uma licença Creative Commons (CC-BY) 4.0 International



Professora e pesquisadora na área da linguagem e tecnologia, dos REA, multimodalidade e Semiótica Social.

Elaine Teixeira

<https://elaineteixeira.pro.br/>



Elaine Teixeira

Professora e pesquisadora

SOBRE ESTE MATERIAL

Público alvo: Estudantes da 1ª Série do Ensino Médio.

Disciplina: Linguagens Aplicadas às Tecnologias

OBJETIVOS

- Conhecer o conceito de Cultura Digital e a sua relação com a educação.
- Entender como os multiletramentos, a multimodalidade e a Cultura Digital estão relacionados e são usados no ensino e aprendizagem.
- Produzir um glossário multimodal digital e colaborativo com recursos das tecnologias digitais.

HABILIDADES

(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

AOS ESTUDANTES

O ambiente digital promove a aprendizagem colaborativa e ubíqua, isso porque os/as estudantes fazem parte de uma geração chamada de *geração P* (KALANTZIS; COPE; PINHEIRO, 2020) de participativos e que lidam com as tecnologias digitais com mais habilidade que seus docentes, e estão dispostos a lidarem com as transformações sociais e culturais da Cultura Digital.

O material é composto por explicações, dicas, atividade e um glossário.

Espero que este material possa contribuir com o seu aprendizado e te ajudar a atuar com pensamento crítico e ético no universo da Cultura Digital, dos multiletramentos e da multimodalidade.

Elaine Teixeira

A Cultura Digital faz parte de um dos eixos que compõe as etapas da Educação



Imagem: Currículo de Referência em Tecnologia e Computação (2018)

Fonte: <https://curriculo.cieb.net.br/>

Conheça todos os eixos no site do CiEB, acesse [aqui](#).



A Cultura Digital está subdividida nos conceitos de:

- Letramento Digital - que diz respeito aos modos de ler e escrever em contextos digitais.
- Cidadania Digital - refere-se ao uso consciente da tecnologia pelas pessoas.
- Tecnologia e Sociedade - refere-se aos avanços das tecnologias e o que isso para as pessoas.

Fonte: CiEB, acesse [aqui](#).



DEFINIÇÃO DE CULTURA DIGITAL



O conceito surgiu com o ciberespaço e a linguagem usada na Internet, advindos de outro termo, a cibercultura, ou seja, uma nova forma de cultura no ambiente virtual/digital.

As transformações sociais e culturais advindas com as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) modificaram as formas de comunicação entre as pessoas.

As TDIC trouxeram ferramentas que possibilitam essa comunicação: softwares, aplicativos, smartphones, redes sociais etc.

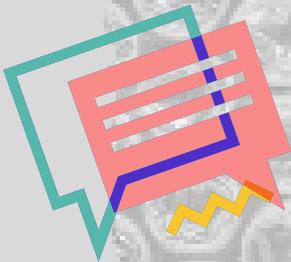
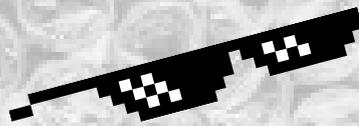
Saiba mais sobre Cultura Digital [aqui](#).



Entenda a definição dos termos ciberespaço e cibercultura no glossário, na parte final do material.

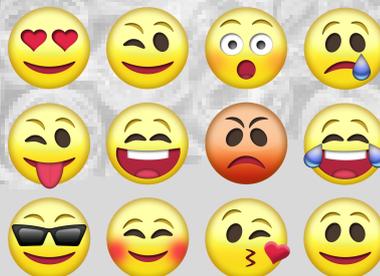
SAIBA MAIS

As tecnologias digitais como já dito, modificaram as formas como nos comunicamos no ambiente mediado pela Internet, fazendo surgir novos gêneros textuais ou discursivos, que também são conhecidos como gêneros digitais, porque são (re)produzidos e (re)compartilhados no ambiente digital.



ALGUNS EXEMPLOS DE GÊNEROS DIGITAIS

Meme, emoji, chat, vlog, fanfic, e-zine, fan-zine, e-mail, blog, site, political remix, wik, trailer honesto, charge digital, pastiche, ciberpoema etc.



A comunicação no ambiente digital exige que mudemos nossas práticas de ler, escrever, ouvir e falar:

- podemos ler uma notícia em um site;
- podemos ouvir músicas em um stream, como Spotify ou Deezer;
- podemos enviar mensagens de voz em um mensageiro como WhatsApp ou Telegram;
- podemos escrever mensagens de texto em um chat, fazer um diário em um blog.

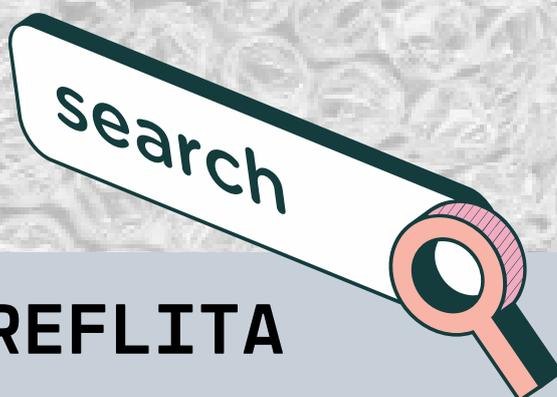
São infinitas as formas como expressamos e nos comunicamos no ambiente digital.

Há muitas ferramentas que nos ajudam a produzir nossas formas de comunicação, como softwares e aplicativos.



ALGUNS EXEMPLOS

- Os smartphones possuem recursos para filmar e fotografar e que podem ser editados com recursos próprios dos aparelhos.
- Os aplicativos ou app, que podem ser baixados nos celulares para a produção e compartilhamento, como o TikTok.



PESQUISE, REFLITA

Quais outras ferramentas, aplicativos ou softwares que podem ser usados para a produção de textos, escritos ou falados?

Já usou algum? Como foi a experiência?

Todas essas novas formas de nos comunicarmos estão inseridas nos multiletramentos. Ou seja, a Cultura Digital aponta para as múltiplas formas de comunicação e para novos letramentos.

Os multiletramentos referem-se a dois aspectos ligados aos letramentos: o primeiro é a multiculturalidade e o segundo a multimodalidade.

- **Multiculturalidade:** a diversidade cultural influencia na nossa forma de comunicar. O contexto social, cultural e linguístico modificam a nossa maneira de expressar.
- **Multimodalidade:** todo texto, falado ou escrito, é multimodal, pois em sua construção possui variados modos, como: escrita, imagens, som, vídeo etc.

Entenda a definição de multiletramentos e multimodalidade no glossário, na parte final do material.

DÚVIDA



?

I.O que a Cultura Digital e os multiletramentos têm a ver com o ensino e a aprendizagem?

TUDO!!

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento oficial que rege a nossa educação desde 2018, os currículos precisam se adequar a essa nova realidade e, portanto,

"contemplar a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes letramentos, desde aqueles basicamente lineares, com baixo nível de hipertextualidade, até aqueles que envolvem a hipermídia" (BNCC, 2018, p. 70).

DÚVIDA



2. Em que a Cultura Digital vai contribuir na formação dos/das estudantes?

Trabalhar a Cultura Digital no ambiente escolar contribuirá na formação de estudantes para o pensamento crítico, ético e capaz de se comunicar por meio de variados textos multissemióticos e com diversas ferramentas digitais e midiáticas. Veja o que a BNCC (2018, p. 72) diz:

Refletir sobre as transformações ocorridas nos campos de atividades em função do desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação, do uso do hipertexto e da hipermídia e do surgimento da Web 2.0: novos gêneros do discurso e novas práticas de linguagem próprias da cultura digital, transmutação ou reelaboração dos gêneros em função das transformações pelas quais passam o texto (de formatação e em função da convergência de mídias e do funcionamento hipertextual), novas formas de interação e de compartilhamento de textos/conteúdos/informações, reconfiguração do papel de leitor, que passa a ser também produtor, dentre outros, como forma de ampliar as possibilidades de participação na cultura digital e contemplar os novos e os multiletramentos.

DÚVIDA



3. E os multiletramentos?

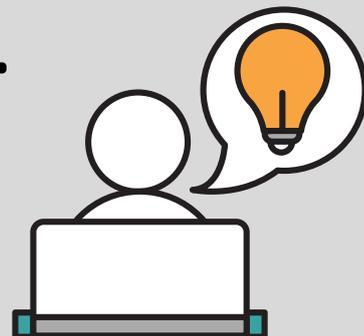
Entender como os textos, falados e escritos, podem ser produzidos, onde são compartilhados, os recursos usados na e para a produção deles constituem uma formação de cidadão críticos, éticos e conscientes de sua atuação no mundo.

Veja o que a BNCC (2018, p. 70 diz):

Essa consideração dos novos e multiletramentos; e das práticas da cultura digital no currículo não contribui somente para que uma **participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem** por parte dos estudantes possa ter lugar, mas permite também que se possa ter em mente mais do que um “usuário da língua/das linguagens”, na direção do que alguns autores vão denominar de designer: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade. Parte do sentido de criatividade em circulação nos dias atuais (“economias criativas”, “cidades criativas” etc.) tem algum tipo de relação com esses fenômenos de reciclagem, mistura, apropriação e redistribuição.

PROPOSTA DIDÁTICA

PRODUZINDO UM GLOSSÁRIO MULTIMODAL DIGITAL



METODOLOGIA

I. Após estudar o conceito de Cultura Digital, produza um glossário multimodal digital colaborativo com os termos provenientes das tecnologias digitais e da Cultura Digital como: **letramento digital, TDIC, hipermídia, hipertexto, hiperlink, letramento midiático, software, licenças abertas etc.** No final deste material tem um glossário que pode servir de exemplo, mas não pode usar as mesmas palavras dele, o interessante é buscar novos termos. Veja um outro exemplo [aqui](#).

2. A atividade pode ser feita em duplas, trios ou quartetos e cada grupo ficará responsável por pesquisar **um termo que será indicado por seu/sua professor(a).**

ORIENTAÇÕES PARA A PRODUÇÃO

1. Os termos do glossário devem conter: o significado e exemplos.
2. Mínimo de página 1 e máximo 3 páginas.
3. Imagens e textos deverão ter a fonte indicada.
4. Título centralizado
5. Nome dos/das estudantes logo abaixo do título e também centralizados.
6. Um espaço de enter entre o título e os nomes dos autores.
7. Texto justificado.
8. Local para a produção:
 - Usaremos a ferramenta digital Canva, que tem várias opções de layout de textos com modelos variados para a produção, que poderá ser escolhido por você, assim poderá exercer o seu protagonismo juvenil na realização da atividade!

PARA FINALIZAR

Você e seu grupo receberão o link para acessar a atividade para realizar o trabalho de produção do glossário. Como é um trabalho colaborativo, onde todas as equipes trabalharão juntas, cada grupo ficará com responsável por sua(s) página(s) do termo escolhido. Seu(sua) professor(a) irá acompanhar as produções e irá orientá-los, tanto na correção dos eventuais erros, como sugerindo melhorias.

Ao término das produções o glossário será compartilhado em um site para que todos possam conhecer o trabalho e para servir de consulta por outras pessoas.

Ferrarezi Jr. e Carvalho (2015, p. 196-197), os/as estudantes quando têm seus trabalhos publicados se sentem mais motivados a produzirem as tarefas.

Então, capriche na produção



DICAS

Sempre que possível, use banco de imagens com licenças abertas, isso é importante quando falamos de Cultura Digital. As licenças abertas não ferem os direitos autorais e podem ser usadas livremente.

Um banco de imagens com licenças abertas é o Pixabay.

Acesse [aqui](#).



A plataforma Canva é uma boa opção para a produção de recursos mais atrativos, como cores, imagens, fontes das letras etc. Ela tem a opção gratuita com muitos recursos incríveis nessa categoria, e tem a versão paga. A plataforma oferece uma opção para educadores e você pode criar a sua equipe para o trabalho colaborativo.

Ah, as imagens disponíveis já estão licenciadas.

Acesse a plataforma Canva [aqui](#) e saiba mais.

Canva

GLOSSÁRIO

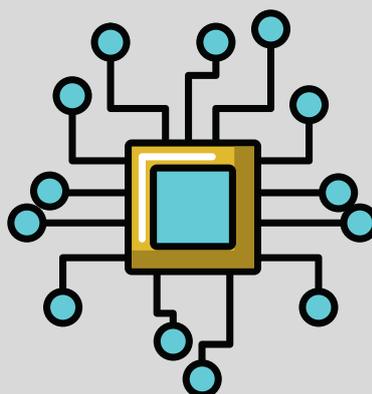
Ciberespaço

o conceito foi trazido por Pierre Lévy (1996, 1999) ao apresentar as transformações advindas com a Internet. Segundo ele, ciberespaço

"é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores"

e

"o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo" (LÉVY, 1999, p, 17).



Cibercultura

Também denominado por Lévy, que, segundo ele é um neologismo para representar

"o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (LÉVY, 1999, p. 17).



Multiletramentos

O termo, do inglês do inglês "multiliteracy", surgiu em 1996 com o Grupo Nova Londres, formado por professores e pesquisadores de áreas distintas da linguagem preocupados com o rumo do ensino de línguas em virtude da crescente presença das tecnologias digitais no cotidiano das pessoas (CAZDEN et al., 2021).

Saiba mais sobre os multiletramentos [aqui](#).



Multimodalidade

A multimodalidade está relacionada com a forma em que os textos, escritos e falados, são produzidos hoje, eles são multimodais, ou seja, possuem vários modos, imagens, palavras, áudio, vídeo, layout etc.

Mesmo que um texto escrito possua aparentemente apenas palavras, na sua construção o/a produtor(a) usou fonte ou fontes diferentes, cores, a posição do texto - centralizado, justificado, alinhado - , um texto nunca é monomodal, sempre modos semióticos misturados para trazer significado ao que é produzido.

Como afirma Dias (2015, p. 307), um texto multimodal:

"[...]implica no uso de vários modos de representação para expressar sentidos em textos de variados gêneros na modalidade oral e na escrita por meio das "affordances" (possibilidades) das tecnologias digitais."



Referências

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 14 de jan. 2022.

CAZDEN et al. Uma pedagogia dos multiletramentos. Desenhando futuros sociais. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.

DIAS, R. Multimodalidade e multiletramento: novas identidades para os textos, novas formas de ensinar inglês. In.: SILVA, K. A. da. ARAÚJO, J. (Orgs.). Letramentos, discursos midiáticos e identidades: novas perspectivas. V. I5, Pontes Editora, 2015, p. 305 - 325.

FERRAREZI JR, C.; CARVALHO, R. S. de. Produzir textos na educação básica: o que saber, como fazer. I.ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. Letramentos. Trad. Petrilson Pinheiro. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2020.

LÉVY, P. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÉVY, P. O que é o virtual? Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.