

**ATV2 - PLAC 3**

**Elaine Cristina**

**Registro do olhar, aprendizagens,  
emoções, descobertas, caminhos e  
possibilidades para a Cultura Digital  
na prática pedagógica e  
na escola.**

As inovações em computadores, interfaces e aplicativos têm se aperfeiçoado de forma cada vez mais veloz. Elas se constituem pela transformação no modo que o ser humano interage com a máquina.

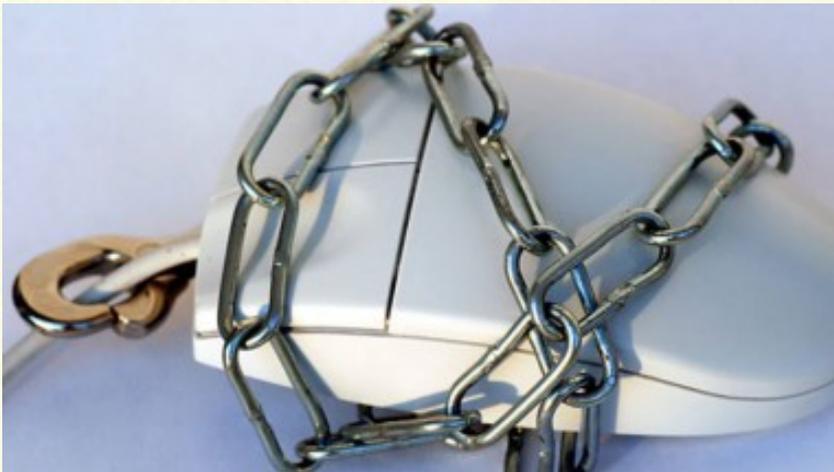


A linguagem tem sido utilizada no contexto das tecnologias digitais da comunicação e informação (TDIC) de maneira mais comum, menos formal. Alguns autores com o objetivo de atingir por meio do canal Internet maior número de receptores de informação, o que não significa dizer que há capacidade individual do usuário para utilizar a informação, incorporando-a a vida.





ESTAMOS NO CAMINHO??? OU AINDA AMARRADOS  
E COM MEDO DO DESCONHECIDO!!!!



Podendo ser o computador comparado a um laboratório experimental onde diferentes mídias podem se encontrar e suas técnicas e linguagens são compatíveis na criação de novas espécies de linguagens originando assim uma nova forma de se comunicar que hoje são facilmente encontradas: publicidade gráfica televisiva, vídeos musicais, animações curtas, vinhetas de televisão, títulos de filmes, páginas da Web. Isso apresenta um novo campo de produção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: a gráfica animada, que combina as linguagens do design, tipografia, animação 3D, pintura, cinematografia, linguagens que encontram seu clímax de interatividade nos games. Em um sistema como esse, os conceitos de escrita e de texto sofrem mudanças substanciais. Sendo assim como administrar esse novo jeito de ler e interagir com esses elementos textuais interativos, abertos, variáveis e híbridos?

## PONTOS POSITIVOS

- Investigamos as possibilidades e as contribuições que a cultura digital das redes pode trazer para a aprendizagem dos gêneros textuais e digitais;
- Estudamos aspectos da sociedade contemporânea através da língua, marcada pela presença forte das novas tecnologias;
- Analisamos e descrevemos as características de um conjunto de gêneros textuais que estão emergindo no contexto da tecnologia digital em ambientes virtuais;
- Analisamos hipertexto e gêneros textuais como representação social;
- Analisamos o comportamento das pessoas através do discurso x história;
- Demonstramos como a tecnologia transformou o uso da linguagem nos tempos atuais.



Vê-se a Cultura Digital como oportunidade se fazer educação de outro jeito, começando pela formação de professores. Claro que essa não cumprirá todos os desafios que requerem numa reformulação da educação, porém é capaz de possibilitar caminhos, além do pensamento crítico necessário a uma reforma cultural.



## PONTOS NEGATIVOS

- Dificuldades de comunicação instantânea;
- Plataforma que modificou várias vezes;
- Plataforma fora do ar;
- Difícil navegação;
- Falta de feedback em algumas atividades;
- Atividades repetitivas.



# NÚCLEO ESPECÍFICO

A base de toda a evolução, mudança de postura, crescimento e práticas pedagógicas se inicia com pesquisas e estudos teóricos. Nesse núcleo específico após o aporte teórico fizemos pesquisa de campo onde na construção dos gráficos verificamos que a maioria dos professores possuem equipamentos tecnológicos e digitais, dos mais simples como forno micro-ondas, aparelho celular e tv a cabo, até os mais sofisticados como smartphome, iphone, a pesquisa afirma que a maioria dos entrevistados tem dificuldade em manipular esses aparelhos, sejam eles de tecnologia simples ou avançada. Contraditoriamente, ao serem questionados se tem interesse em participar de cursos de formação relacionado a cultura digital principalmente para auxiliá-los a utilizar as tecnologias em sala de aula, o resultado aponta para resposta negativa em quase 100%. Comodismo? Medo? Falta de tempo? Dificuldade?



