

### Dados da Disciplina

**Departamento:** PG em Políticas Públicas e Gestão Educacional - Mestrado Profissional

**Código:** PPPG817 **Carga Horária Total:** 60 **Créditos:** 4

**Nome:** CULTURA DIGITAL, MÍDIAS SOCIAIS E GAMES

### Objetivos

### Conteúdo Programático

#### PROGRAMA

Cultura contemporânea e o impacto dos processos tecnológicos com a evolução da internet e das novas mídias sociais (blogs, redes sociais, etc). Estilos de interação, comunicação, aprendizagem e práticas educativas na cultura digital. Comunidades virtuais: conceitos, características e possibilidades comunicacionais e pedagógicas. Games (jogos digitais) e redes sociais no contexto da sociedade e escola: novas formas de sentir, pensar, agir e interagir a partir de possibilidades pedagógicas. Cyberbullying: a violência virtual.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AXT, M.; SCHUCH, E. Ambientes de Realidade Virtual e Educação: que Real é este? Interface: Comunicação, Saúde, Educação, Fundação UNI. Botucatu: UNESP, v. 5, n. 9, p. 11-30, 2001. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-32832001000200002&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-32832001000200002&script=sci_arttext)> Acesso em ago de 2013.

CASTELLS, M. A sociedade em rede. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

CYBERCULTURA: o que muda na educação? TV Escola, Coleção Salto para o Futuro. Ministério da Educação. Abril 2011. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/212448cibercultura.pdf>> Acesso em out de 2013. GERGEN, K. J. Construcionismo Social: um convite ao diálogo. Rio de Janeiro: Instituto Noos, 2010.

LÉVY, P. Educação e cybercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

PELLANDA, N. M. C.; PELLANDA, E. C. (Orgs.). Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALVES, L. Game over: jogos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

CARVALHO, J. de S. Redes e comunidades: ensino-aprendizagem pela internet. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011.

COUTO, E. S.; ROCHA, T. B. (Orgs.). A vida no Orkut: narrativas e aprendizagens nas redes sociais. Salvador: EDUFBA, 2010.

JOHNSON, S. Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

MALDONADO, M. T. Bullying e Cyberbullying. O que fazemos com o que fazem conosco? São Paulo: Moderna, 2011.