

Unidade Curricular (UC) Complementar: Inovação em Linguagens Digitais

Docentes Responsáveis:

Prof Dra Paula Carolei (coordenadora)

Prof. Dr. Cicero Inácio da Silva

Prof. Dra. Izabel Patrícia Meister

Prof. Dr. Marcelo de Paiva Guimarães

Prof. Dra. Valéria Sperduti Lima

Prof. Dr Luciano Gamez

Prof Dr Felipe Mancini

Carga Horária: 50 horas

Departamento / Disciplina: Universidade Aberta do Brasil

E-mail do responsável: pcarolei@unifesp.br

Telefones e/ou ramais: 8863

Pré-Requisitos: Não há

Ementa: aborda as linguagens digitais e suas inovações como: games e gamificação, realidade virtual, realidade aumentada, as formas de telepresença, as mídias locativas e os movimentos da cultura maker e seus impactos culturais, especialmente no processo de ensino-aprendizagem.

Objetivos Gerais: conhecer as principais inovações nas linguagens digitais e suas potencialidades comunicacionais e educativas; discutir impactos sociais e culturais que estão surgindo a partir da incorporação dessas novas linguagens.

Objetivos Específicos:

- Analisar e produzir alguns recursos e experiências educacionais incorporando essas linguagens como os games, o audiovisual digital, as realidades aumentada e mituradas, as mídias locativas, etc.

- Investigar os impactos e desafios atuais e elaborar propostas de ações de intervenção com incorporação dessas linguagens contextualizadas na sua futura prática profissional.

- Discutir os potenciais imersivos, simbólicos, corporais, cognitivos e emocionais dessas linguagens;
- Analisar e experimentar potencial colaborativo e imersivos dessas linguagens relacionando com as características e movimentos dos agentes envolvidos;
- Conhecer novos espaços e novas configurações de trabalho e aprendizagem possibilitados por essas novas linguagens

Conteúdos/Cronograma¹

Temas	Período	Responsáveis
Ambientação: O que é inovação?	05/10 a 11/10	Paula Carolei
Cultura verbal digital e seu potencial colaborativa	12/10 a 18/10	Váleria Sperdutti Lima e Luciano Gamez
Realidade Virtual	19/10 a 25/10	Marcelo Paiva Guimarães
Realidade aumentada	26/10 a 03/11	Marcelo Paiva Guimarães
Audiovisual digital e suas novas configurações	2/11 a 8/11	Paula Carolei
Games e gamificação	09/11 a 15/11	Cicero Inácio da Silva
Mídia locativa, games pervasivos e telepresença	16/11 a 22/11	Cicero Inácio da Silva
Cultura Maker	23/11 a 29/11	Paula Carolei
Redes sociais	30/11 a 6/12	Izabel Meister e Felipe Mancini
Visualização de dados	7 a 11/12	Izabel Meister e Felipe Mancini
Fechamento	12/12 a 19/12	Todos os professores

¹ (Cronograma atualizado depois dos atraso na matrícula)

Divisão da carga horária presencial e a distância:

2 horas síncronas (2 encontros) e 48 a distância

Prática: 28 horas (Momentos de produção de recursos didáticos ou outros materiais midiáticos utilizando as linguagens estudadas)

Teórica: 20 horas (Momentos de análise de produtos midiáticos e discussão das produções realizadas)

Vagas: Número de Vagas Mínimas: 7 / Número de Vagas Máximas: 50

Série(s) e Curso(s) aceitos: todos os alunos de qualquer campus ou curso (10 por Campi)

Tipo de Avaliação:

Fórum de discussão/contextualização

Portfólio de produções e análises dos produtos

Tipos de atividades:

a)Encontros presenciais:

- Visitas a espaços que foram transformados por essas novas linguagens digitais. (Opcional: Visita a um fablab ou um museu numa atividade gamificada)

Atividades online:

a)Assíncronas

- Atividades de análise de produtos.

- Atividades de discussão: para aprofundar os conceitos apresentados nos textos, compartilhar práticas e propostas, aprofundar conceitos, argumentar sobre controvérsias e impactos, etc. (assíncrono)

b)Atividades síncronas

- Webconferência e transmissão streaming de alguma ação que vão ser um momento de experimentação de telepresença

- Atividades de produção colaborativa (em grupos pequenos ou com a turma toda): produção de alguns recursos educacionais ou experiências incorporando a linguagem

Horário das aulas presenciais e síncronas: (a definir)

Bibliografia Básica

PERISSINOTO, P. BARRETO. R. Teoria Digital: Ten Years of File Festival, São Paulo, 2010

MEISTER, I. P. Terceira Margem: o conhecimento nas redes sociais. São Paulo: Editora Mackenzie, 2014.

THOMAS, D.; BROWN, J. S. A new culture of learning: cultivating the imagination for a World of Constant Change. Lexington, USA: Createspace, 2011.

COLL, C. MONEREO, C. e colaboradores. Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

Bibliografia complementar

RÜDIGER, F. Introdução às Teorias da Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2007.
GONZALEZ, C. The Role of Blended Learning in the World of Technology. 2004.
Disponível em:

<http://www.unt.edu/benchmarks/archives/2004/september04/eis.htm> Acessado em 19/06/12

KENSKI, V. M. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 3.ed. Campinas: Papirus, 2006

LATOUR, Bruno. Networks, Societies, Spheres – Reflections of an Actor-Network Theorist. Disponível em <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/121-CASTELLS-GB.pdf>> Acessado em 11 jan. 2015