

## ÍNDICE



# Ensinar e Aprender NO MUNDO DIGITAL

PLURALIDADE CULTURAL  
DENTRO DAS ESCOLAS

6





# Ensinar e Aprender

NO MUNDO DIGITAL

PLURALIDADE CULTURAL  
DENTRO DAS ESCOLAS

6

ender  
DO DIGITAL

# PLURALIDADE CULTURAL DENTRO DAS ESCOLAS

6



# ÍNDICE

Para Entender

Na Prática

Atividade



Introdução



PCN's e Eixos  
Temáticos



Cyberbullying.



Cultura de Paz



Ferramentas  
Colaborativas



Direitos  
Autorais







Introdução



PCN's e  
Temát

# INDICUL

Para Entender





dução



PCN's e Eixos  
Temáticos



Cyberbullying



N's e Eixos  
temáticos

Cyberbullying.

Cultura de Pa



berbullying.



Cultura de Paz



Ferramentas  
Colaborativas

# Na Prática







Ferramentas  
Colaborativas



Direitos  
Autorais

# Atividade





# Ensinar e Aprender

NO MUNDO DIGITAL

PLURALIDADE CULTURAL  
DENTRO DAS ESCOLAS

6



20

Nosso fascículo tem como tema principal a questão da Pluralidade Cultural, isto porque este é um dos temas transversais previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental e Médio.

Abordaremos também o conceito de Ferramentas Colaborativas, recursos gratuitos na web que permitem a montagem, edição, publicação e compartilhamento de diversos tipos de material em texto, áudio e vídeo. Cada vez mais elas são utilizadas e é essencial desenvolver essa habilidade multimídia - interativa.





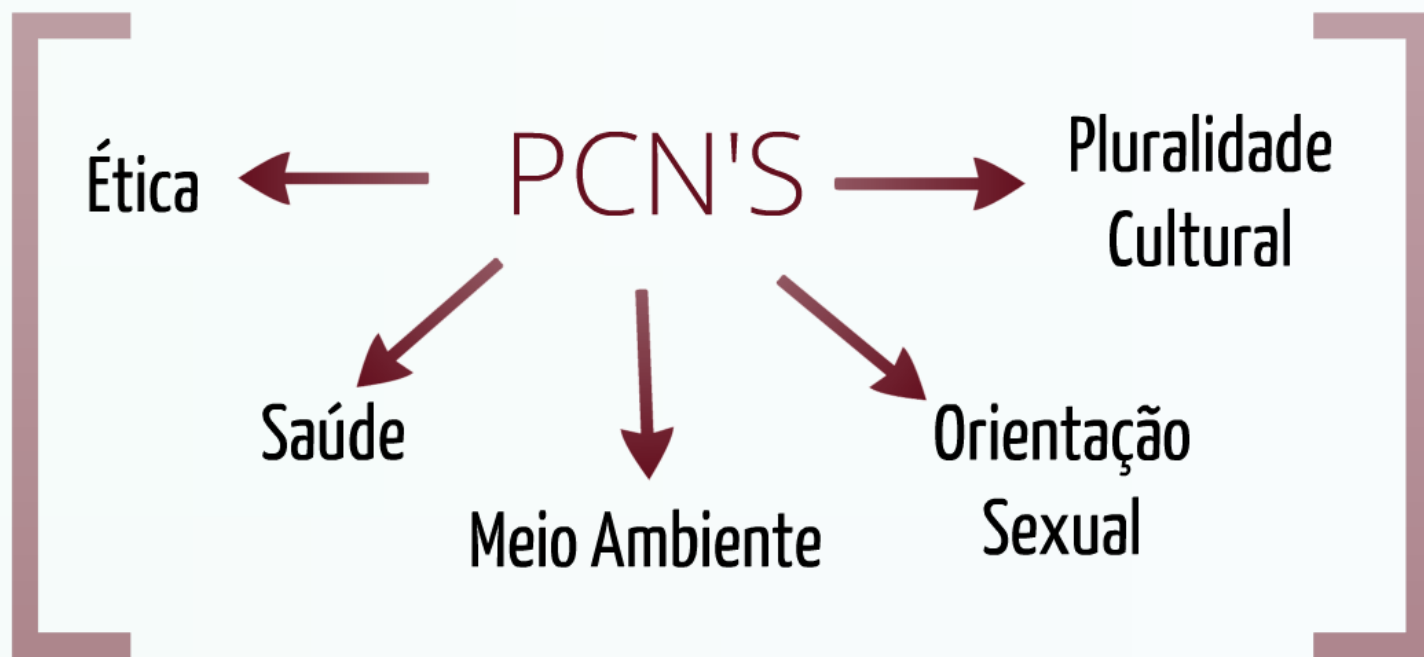
# Os PCNs e EIXOS TEMÁTICOS

Os PCNs indicam que os objetivos da educação no Brasil devem prever a plena formação dos estudantes quanto cidadãos participativos, que se posicionam de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais. Estes cidadãos devem conhecer e respeitar a cultura e a pluralidade cultural brasileira, desenvolvendo capacidades afetiva, física, cognitiva, ética, estética, de inter-relação pessoal e interação social.

Os PCNs prevêm também que os alunos saibam entender, utilizar as diferentes fontes de informação e tecnologias, através das diferentes linguagens.

Aqui podemos entender que o papel que temos como professores, previsto nos PCNs, é de um professor que não promova apenas uma educação de conteúdos acumulados, mas também uma educação que possibilite o aluno ser um cidadão completo dentro da sociedade na qual vivemos.

É por isto que além de direcionar os parâmetros disciplinares, os PCNs definem EIXOS TRANSVERSAIS, que são temas que expressam conceitos e valores essenciais para democracia e cidadania. Estes temas devem ser trabalhados dentro de todas as disciplinas e através delas, pois os eixos transversais atuam unificadores e reintegradores educacionais. Por isso o professor e a escola devem não se ater à rigidez e fragmentação dos currículos, buscando sim uma educação que seja efetivamente transformadora.



# Pluralidade Cultural

A optamos neste fascículo por abordar a Pluralidade Cultural, que passa principalmente pela ideia de respeito às diferenças, diversidade, coexistência e formação da identidade nacional.

A questão da Pluralidade Cultural também deve prever a compreensão das relações humanas que estão imersas em diferenças sociais e econômicas e mesmo assim valorizar esta diversidade por ser uma característica básica de desenvolvimento e de real democracia. Todos devem ser ouvidos e respeitados em suas opiniões e culturas.



# Pluralidade Cultural na Escola

A Pluralidade Cultural na Escola pode ser trabalhada tanto nos assuntos que as disciplinas tratam, quanto nas relações existentes na comunidade escolar. Levar diferentes visões de culturas, provocar discussões, promover trabalhos em grupo que pensem estes temas e reforçar os laços da escola com o bairro e cidade na qual está inserida são funções que os professores (como mediadores) e equipe gestora tem neste processo.



YouTube



# Cyberbullying

O que é?

O bullying é um termo em inglês que define um padrão repetitivo de comportamentos agressivos, que visam prejudicar uma pessoa ou um grupo. Pode acontecer em qualquer lugar: na escola, no playground do condomínio, na torcida do futebol etc. Ameaças, agressões físicas ou verbais, intimidações e humilhações são exemplos de bullying. Em geral, são alvos do bullying aquelas pessoas (crianças ou não) que se destacam por algum motivo - estão acima ou abaixo do peso, têm alguma deficiência física, são muito tímidas, muito inteligentes, "nerds" etc.



O agressor pode agredir por vários motivos. Pode não ter a capacidade da empatia, pode ser alguém querendo se destacar em seu grupo, ou até alguém que se sente incomodado por uma característica em particular da vítima.

É importante ressaltar que a vítima de hoje pode ser o agressor de amanhã e vice-versa. Não há regras, mas o bullying acontece com mais frequência entre crianças e adolescentes.

Na internet, o problema é intensificado pela rapidez com que as agressões se espalham através da rede por meio de e-mails, redes sociais, blogs, vídeos e mensagens via celular. O bullying praticado pela web é chamado cyberbullying. Na web, a minoridade penal e o suposto anonimato (com o uso de perfis falsos) contribuem para a sensação de impunidade do agressor e podem fazê-lo ser ainda mais cruel do que no bullying, onde agressor e vítima estão frente à frente.

Tanto o bullying quanto o cyberbullying são problemas muito sérios e não devem ser ignorados. A agressão pela web pode surgir de qualquer lado, a qualquer hora. Uma vez na internet, o conteúdo ganha vida própria e pode nunca mais desaparecer por completo.



**NO CASO, COMO TAMBÉM SEUS PAIS,**

YouTube

# O papel do professor

- Trabalhar o assunto dentro de sala de aula e estar atento para identificar possíveis casos de intimidação;
- Agir como intermediário entre os pais das vítimas e dos agressores para resolver o problema;
- Mostrar às vítimas que elas não são culpadas pela situação, que terão apoio e devem procurar ajuda da escola;
- Mostrar aos agressores, que eles serão responsabilizados por seus atos.

# O papel da escola



- Oferecer um ambiente de convívio sadio entre os alunos e, para isso, é necessário mostrar que agressão não é diversão;
  - desenvolver programas anti-bullying;
  - uso de estratégias de canalização das energias agressivas para fins construtivo
- Criar uma cultura escolar na qual comportamentos de bullying sejam vistos como inaceitáveis e onde se valorize o respeito, a solidariedade e a cooperação;
- Elaborar contratos de convivência; trabalhar a empatia; enfatizar as consequências para os agressores como reparação dos danos; e valorizar a brincadeira saudável, e não às custas do sofrimento alheio;
- Encorajar os alunos a contarem aos professores, caso achem que sabem de algum caso de bullying ou cyberbullying



- Notificar o provedor (de email, rede social etc.) caso um aluno esteja sofrendo ameaça ou intimidação por meio dele. Dependendo do caso, o provedor poderá fornecer informações da conta para fins de processos legais ou até remover o conteúdo;
- Em caso de ataque, é importante mostrar à vítima que ela tem o apoio da escola;
- Lembrar aos alunos que um ataque nunca deve ser respondido, pois revidar pode encorajar mais ameaças.

# O papel dos pais

- Estar atento à vida digital de seu filho. Estabelecer limites de tempo na utilização da web e oriente-o sobre conduta e procedimentos adequados;
- Ficar atento a mudanças de comportamento, como desinteresse pelos estudos, queda no rendimento escolar, depressão e isolamento;
- Encorajar os alunos a contarem aos professores, caso achem que sabem de algum caso de bullying ou cyberbullying.

# Cultura da Paz

A Cultura de Paz significa a busca por solucionar conflitos através do diálogo, do entendimento e do respeito à diferença. Ela possui valores que pretendem humanizar a humanidade, em que o ser é maior do que o ter:

- Respeitar a vida e a diversidade
- Rejeitar a violência
- Preservar o planeta
- Redescobrir a solidariedade
- Buscar equilíbrio nas relações de gênero e étnicas
- Fortalecer a democracia e os direitos humanos

Um exemplo de projeto que tem como base a cultura da paz e não-violência é o "Programa Abrindo Espaços" (link abaixo) , da UNESCO, uma iniciativa que utiliza diversos recursos para estimular nas crianças das escolas associadas a resolver conflitos sem violência e a canalizar a agressividade para fins construtivos, incentivando a melhoria da qualidade da escola e a participação cultural, entre outras ações.

<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/special-themes/preventing-youth-violence/open-schools-programme/>

Nossos alunos estão imersos na era tecnológica, sendo que muitos deles já nasceram neste mundo digital, com fácil acesso aos computadores, celulares, televisão e especialmente a internet, que estão inseridos em nosso cotidiano, transformando-o e sendo transformados por ele.

Torna-se cada vez mais necessária a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC's) como ferramenta de ensino nas salas de aula, o reconhecimento destas ferramentas por parte dos educandos torna o processo de aprendizagem mais fluido, facilitado pelos meios. Por isso que é cada vez mais essencial a capacitação dos professores e educadores na utilização destes novos recursos.

Propomos trabalhar de maneira educomunicativa elucidando atividades que possam ser propostas nas salas de aulas pelos professores, a fim de auxiliá-los a enxergar essas novas mídias como ferramentas no ensino.

A abordagem utilizada neste fascículo será de discutir algumas ferramentas colaborativas propondo atividades tendo como base o tema “Pluralidade Cultural” e como os espaços colaborativos podem facilitar a propagação dessa prática em sala de aula.



Nosso objetivo é trabalhar a pluralidade cultural nas escolas a fim de promover uma maior integração entre alunos e professores e a busca constante pelo respeito às diferentes culturas e o repúdio a qualquer forma de discriminação, sempre promovendo o respeito entre todas as partes.

Como ferramentas nos propomos a trabalhar com os diferentes meios de comunicações virtuais, atualizando os professores a trabalhar com essas novas práticas.

# Ferramentas Colaborativas

Thomas Jefferson, ex-presidente americano, foi quem começou a perceber que um indivíduo poderia e deveria ser beneficiado por suas ideias. Dessa forma, foram surgindo inúmeros mecanismos de protecionismo e direitos autorais até os dias de hoje, tornando-se um dos assuntos mais discutidos da atualidade:

Se a natureza fez alguma coisa menos susceptível que todas as outras de propriedade exclusiva, esta é a ação do poder do pensamento chamado uma idéia, que um indivíduo pode possuir exclusivamente enquanto a guarda em si; mas no momento em que é

Se a natureza fez alguma coisa menos susceptível que todas as outras de propriedade exclusiva, esta é a ação do poder do pensamento chamado uma idéia, que um indivíduo pode possuir exclusivamente enquanto a guarda em si; mas no momento em que é divulgada, cai na posse de todos, e aqueles que a recebem não podem se despossuir dela.

Seu caráter peculiar reside nisto também, que ninguém a possui menos, em virtude de qualquer outra pessoa possuí-la toda. Quem recebe uma idéia de mim, recebe instrução sem diminuir a minha, assim como quem acende sua vela na minha recebe luz sem me deixar no escuro.

# Atividade

Leitura de notícias e mão na massa!

Por estarmos inseridos em um meio que sofre influência da mídia, pela forma que nos transmite notícias e informações, temos a necessidade de desenvolver uma “Leitura Crítica dos Meios”. E essa preocupação necessita partir de um ambiente de ensino/ aprendizado, com a elaboração de projetos, atividades, que despertem no alunos, nos receptores que convivem com essas mídias de forma geral, uma percepção da manipulação de informações e isso é se torna possível por meio da conscientização.

# Como conscientizar?



# Passo-a-passo

1º - Ligue seu computador e localize um Navegador de acesso a internet.

Navegador é um programa de computador que habilita seus usuários a interagirem com documentos virtuais da Internet.

Você também pode ouvi-lo ser chamado Browser.

2º - Para conseguirmos “desmembrar a mídia”, mostrar quais são as partes que unidas “formam” a informação que é transmitida em um jornal ou em um telejornal, precisamos ilustrar com alguns exemplos.

Clique em seu navegador e acesse sites de notícias. Atualmente, existem muitos sites e canais de notícias, se você já conhece ou acessa algum pode começar sua pesquisa nos que já possui contato, caso não conheça seguem alguns links dos mais populares.

- <http://www.bbc.co.uk/portuguese/> - Canal de notícias da BBC Brasil.

- <http://www.abril.com.br/> - Canal de notícias da Editora Abril, por meio dele você poderá ter acesso a outras publicações da Editora Abril.

- <http://veja.abril.com.br/> - Por meio da Abril você poderá ter também acesso a Revista Veja e seu acervo digital.

<http://revistaescola.abril.com.br/> - Por meio da Abril você poderá ter acesso ao site da Revista Nova Escola.

- <http://www.istoe.com.br/capa> - Canal de Noticias da Revista Istoé, onde você poderá também ter acesso ao acervo digital.
- <http://www.uol.com.br/> - Canal de noticias da UOL.
- <http://www.folha.uol.com.br/> - Por meio da Uol, você também poderá ter acesso a versão virtual do Jornal A Folha de São Paulo.
- <http://www.estadao.com.br/> - Portal de Noticias do Jornal Estado de São Paulo, onde você pode ter acesso a sua versão virtual.

- <http://www.terra.com.br/portal/> - Canal de noticias do site Terra.
- <http://g1.globo.com/> - Portal de Noticias da Rede Globo de Televisão.
- <http://noticias.r7.com/> - Portal de Noticias da Rede Record de Televisão.

Lembrando que esses link's são apenas algumas sugestões!

3º - Busque nesses sites fatos ou notícias que tragam em seu contexto a Pluralidade Cultural, ou casos onde a pluralidade e a diversidade não foram devidamente respeitadas. Selecione um fato que aconteceu, podendo ser recente ou não, e busque esta informação em alguns veículos. Peça, também, para que seus alunos pesquisem sobre esse acontecimento. Se possível imprima essas notícias.

4º - Em sala de aula, com as matérias em mãos, promova um debate entre o professor e os alunos sobre as notícias que eles trouxeram para a aula sobre o fato escolhido sobre o tema “Pluralidade Cultural”.

A proposta agora é discutir como a pluralidade foi empregada nos diferentes veículos, pergunte por que isso ocorreu? Como isso ocorreu? De que forma poderia ter sido obtida uma atitude diferente com relação às partes envolvidas? Como os conceitos de pluralidade poderiam ter sido empregados nessa situação?



Após esse momento, questione as estruturas e abordagens dos textos, o que eles têm de diferença? Quais são as semelhanças?

Procure estabelecer com seus alunos um dialogo de maneira que eles possam expressar sua opinião diante desse fato. Quanto maior for à comunicação na sala de aula, melhor será o desempenho da atividade.

Depois desse debate com os alunos, sobre a manipulação da informação e de como é formado do texto jornalístico o que acha de propor a eles se tornarem “uma mídia”? Que tal agora divulgar as ideias e informações locais por meio de um blog?

É muito simples montar um blog, vamos passo a passo:

Primeiro passo: converse com seu alunos sobre a definição da temática do blog e o público alvo. Após isso, defina o nome do blog.

O Blog é uma plataforma, um site, onde se permite atualizações de postagens de maneira rápida, assíncrona, interativa, e converge várias linguagens.

Público-alvo é a parcela da população que se pretende atingir com uma mensagem.

Segundo passo: Acesse o seu navegador e escolha uma plataforma. Existem várias plataformas, sugeriremos as três plataformas mais usadas:



[www.blogger.com](http://www.blogger.com)



[www.tumblr.com](http://www.tumblr.com)



[www.wordpress.com](http://www.wordpress.com)

3º - Crie um e-mail para específico para esta atividade (todos os alunos terão a senha deste e-mail). Para tanto, você poderá utilizar um provedor de e-mail gratuito. Sugerimos que você utilize o “gmail” ([www.gmail.com](http://www.gmail.com))

4º - Crie uma conta em uma das plataformas apresentadas no Segundo Passo utilizando o e-mail criado no passo anterior.

5º - Escolha o design que você deseja dar para o seu blog. E pronto já pode postar.

Explore com os alunos, nesse blog, a possibilidade de se expressarem. Trabalhe com uma proposta de comunicabilidade marcada pela colaboração entre educandos e educadores, em uma relação democrática. Trazendo a tona temas e assuntos de diversas disciplinas, além da prática intencional de cidadania, garantindo um discurso próprio e autoral sobre o mundo através de produção midiática que os próprios integrantes são capazes de realizar.



# Um Olhar sobre a Diversidade nos Jogos Eletrônicos

O videogame é um tipo de jogo eletrônico no qual depende de um controle remoto externo e uma plataforma para pode rodar. É o resultado dos desdobramentos da revolução tecnológica, não havendo propriamente a necessidade da criação de jogos de entretenimento, identidade hoje atribuída ao videogame. O próprio conceito de videogame, adotado em vários países em substituição ao termo jogo eletrônico é mais um emblema do aculturamento da linguagem em favor da dominação ideológica.

É difícil separar a história do videogame da história do computador à medida que uma se entrecruza com a outra. Assim, o computador é um instrumento no espaço de produção de sentidos, assim como o videogame, sua função parte de dispositivos computacionais que encerra em si possibilidades incontáveis de informações e formatos, de um ponto de vista, do que poderia denominar Inteligência Artificial.

Os videogames apresentam características bem definidas. As atividades são semi-estruturadas ou estruturadas. Além disso, possuem regras que estão inseridas dentro de um contexto, que não seja responsável apenas por calcular resultados diretos a partir de uma entrada (como calculadoras, processadores de texto etc.), e sim gerar um ambiente de interação contínua com o usuário, tendo suas ações-reações que abrem a possibilidade de outras ações (iguais ou diferentes), até que um fim seja alcançado (o término do programa por alguma regra definida, ou pelo usuário).

Outra característica é o envolvimento emocional do jogador, uma vez que é um tipo de atividade espontânea e criativa. As limitações de tempo e do espaço possibilitam o dinamismo e a repetição, Além de auxiliar no processo de interação social, já que lida com o mundo real e o lúdico, no qual favorece a estimulação da imaginação, auto-afirmação e autonomia.

# JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCOMUNICAÇÃO

O ato de refletir e criticar transfigura em ação comunicativa no sentido amplo da educação, possibilita retomar suas próprias contradições. Ao analisar o papel que ocupa no cenário educativo o jogo eletrônico, necessário se faz questionar também o seu sentido a partir do que se espera de uma sociedade mais humana a partir da experiência.

A produção informativa do videogame idealiza seus recursos como possibilidade de interação entre a criança e o meio social; de modo simplista, inverte a lógica da alienação falseando as contradições da realidade. Aspectos subjetivos da identificação com jogos e personagens são subsumidos pelos efeitos da prática de jogar e valores são invertidos.

Assim como qualquer ferramenta a aprendizagem depende muito da aplicação. Um professor (ou mediador) nesse contexto pode ser um facilitador do aprendizado, alguém que, apesar de portar a informação, deve agir como um orientador, auxiliando o aluno a construir o conhecimento e, dessa forma, aprendê-lo de forma mais abrangente.

Mas mesmo quando não pretendem educar, os jogos podem ensinar. É o caso de uma grande geração que aprendeu a língua inglesa (predominante nos jogos) pela prática diária de jogar narrativas contadas nesta língua.

Hoje também podemos considerar o jogo como uma forma de arte, que proporciona diversas formas de interpretações subjetivas, tornando-o, por si só, uma ferramenta de forte análise educativa.



# Gamification

“Gamification é a estratégia de interação entre pessoas e empresas com base no oferecimento de incentivos que estimulem o engajamento do público com as marcas de maneira lúdica.”

“Na prática, as empresas oferecem recompensas a participantes que realizam tarefas pré-determinadas, voltadas para a recomendação, a divulgação, a avaliação ou a captação de novos clientes para a marca.” (KENSKI, Leandro, 2011)

(<http://exame.abril.com.br/pme/dicas-de-especialista/noticias/o-que-e-gamification>)

Iniciativas como o Gamefication tem grande impacto no mundo empresarial e pode ser usada como base para novos conceitos de aplicação pedagógica.

## DIVERSIDADE NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos tipo MMORPG, que são jogos online para múltiplos jogadores, juntam pessoas / personagens com características diferentes em um mesmo mundo. O participante acompanha o processo do desenvolvimento de um espaço (planeta / civilização / etc) e precisa cooperar e depender das ações dos outros jogadores. Cada personagem possui seus poderes, aparência e habilidades, que muitas vezes diferem dentro de um mesmo grupo.

Quem joga um MMORPG percebe que cada um tem seu jeito, mas esta diversidade não é vista como negativa, muito pelo contrário, na maioria dos jogos, quanto maior a diversidade de características mais chances o grupo terá de atingir os objetivos propostos.

Existem diversos jogos (gratuitos e pagos) com o conceito MMORPG, sendo que justamente por permitirem jogadores múltiplos, podem servir de uma ótima ferramenta para o professor mediador iniciar questionamentos sobre a sociedade, história, geografia, por exemplo. Provocando um olhar diferenciado sobre o jogo e seu conteúdo. Os games permitem também aplicar de forma diferente os conhecimentos e provocar reflexões com os alunos. É importante o olhar atento do professor na percepção de ganchos que podem surgir durante as campanhas investidas pelos alunos dentro do ambiente virtual.

## ATIVIDADE PRÁTICA:

Como atividade prática estamos apresentando alguns jogos de diferentes temas e faixas etareas, sendo que o professor deve escolher quando e onde inserir o jogo dentro de sua ação pedagógica. É importante que o professor jogue antes de propor a atividade para os alunos:

Bom-senso Digital

=> Galáxia Internet

(gratuito – acessível em: <http://www.galaxiainternet.org.br/2011/>)

A partir do jogo Galáxia Internet podemos trabalhar

- Netiqueta
- Respeito aos outros usuários
- Como se portar na WEB

O que saliente a Pluralidade Cultural também no meio virtual, uma vez que o respeito, a ética e a moral com o próximo devem ser universais independentemente de sua nação, etnia, religião, etc. O mundo virtual inclusive amplia essa necessidade, uma vez que mistura em um mesmo espaço metafísico diferenças globais, gerando, inclusive, uma nova forma de relacionar-se.



Realidade Social

Darfur is Dying

(Gratuito – acessível em: <http://www.darfurisdying.com/>)

Questões de preconceito, Genocídio, Questões ligadas á infância

Darfur é uma comunidade no Sudão que para conseguir água tem que enfrentar as milícias inimigas. E pela facilidade de se esconder e por correrem mais rápido as crianças que tem por volta de 10 a 12 anos são as responsáveis por conseguir água.

Também pode se trabalhar questões geográficas e a cultura de povos que vivem em locais de difícil sobrevivência pelas condições do bioma, etc

# Modelos Sociais

## The Sims

(pago)

Questões do sexismo, modelos sociais

Perceber e provocar os alunos quanto às questões de modelos sociais, principalmente em relação aos papéis que cada um desenvolve, por exemplo o papel de mulher, o papel do homem, o trabalho, amigos e festas. Pode-se trabalhar as diferentes identidades que cada pessoa tem em si e como se dá o relacionamento entre pessoas em uma comunidade.

# Questões de diversidade física e de habilidades

## World of Warcraft

(pago)

### Diversidade, Habilidades, Raciocínio Lógico

O jogo World of Warcraft é um MMORPG, sendo assim o professor pode trabalhar as questões de relacionamento entre grupos e a necessidade de ser cooperativo respeitando as diferenças. O raciocínio lógico é trabalhado dentro das necessidades de se optar e planejar ações que podem levar ao sucesso dentro da lista de objetivos do grupo.



# Ensinar e Aprender

NO MUNDO DIGITAL

PLURALIDADE CULTURAL  
DENTRO DAS ESCOLAS

6