

Antropológica do espelho

Para navegar no século XXI/21

teorias, políticas e práticas

Crianças e tecnologias

Gamificação na EducaçãoPimenta Cultural

Esta obra tem como tema a arte-educação, e busca compreender os desafios e as tendências desse campo, no que diz respeito à sensibilização e articulação do computador para o ensino das Artes. Propõe rastrear as produções referentes ao campo da arte-educação e computador, problematizando as tradições e instrumentos culturais e suas articulações nas escolas.

A book with participation of: Lucia Santaella (Forewords) Ana Tereza Brandão Carlos Augusto M. da Nobrega Carlos Henrique Paulino Carlos Henrique Rezende Falci Casey Reas Caíllia Rodrigues Barbosa Celina Figueiredo Lage Deilbora Aita Gasparetto Francisco Carlos de Carvalho Marinho Helena Barranha Iltalo Travenzoli Izabela Marcolino Carvalho Costa Joaão Victor Boechat Gomide Joseil Ricardo da Costa Miranda Júnior Jussi Parikka Lynn Alves Lucia Dossin Marcelo Franco Porto Margreet Riphagen Maria Luiza P. G. Fragoso Marinah R. C. Ribeiro Miriam Rasch Nara Cristina Santos Pablo Gobira Regina Mota Renata Maria Abrantes Baracho Rogelirio Barbosa da Silva Suzete Venturelli Tadeus Mucelli Talinia Fraga Tatiana Paz Tulio Ottoni "(...) There are at least two meanings in which post-digital can be understood. First, considering the prefix "post" in its temporal meaning, "after", post-digital would be referring to everything that came after the expanding and refined installation of computational algorithms in all human activities. It is a neutral, strictly chronological sense. But there is also a critical sense: it is necessary to go through its gains and losses. This is what is meant by "post-digital". Gone are the days of euphoria, by the way, accompanied by dysphoria that in its extremes nostalgically announced the apocalypse. Fortunately, a time of exceeding thoughts concerning the digital has gone. Now is time to face its ambivalences, paradoxes and contradictions. This is precisely what has been called "post-digital". The book contains a myriad of perspectives, fine prismatic subdivisions of the technological art in its digital features with specific details of the production that makes use of new generation devices and resources, such as kinect cameras,multi interactive media, cyber interventions, mixed and augmented reality, three-dimensional modeling, programmable environments, complex algorithms, neural helmets, etc. On the other hand, the book is punctuated with theoretical and critical essays in which the new conditions of the museum, artists' books, hybrid arts, authorship, digital art festival, digital cinematography and last but not least, geophysical materiality and geochemistry of the media are rethought and faced in the light of the most current challenges." - from preface by Lucia Santaella.

Em um estudo sobre a interatividade e o humor no aplicativo WhatsApp, o qual tem feito grande sucesso entre pessoas de variadas faixas etárias, Aline Wendpapp mistura suas raízes cuiabanas à linguagem e ao mundo dos memes.

Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia

Artes digitais; new media art; arte tecnológica; arte ciência; cultura digital; humanidades digitais; educação

A GALÁXIA DE ZUCKERBERG E A FORMAÇÃO DO NARRADOR ELETRÔNICO

Co-Existing in Real Virtuality

Sistemas audiovisuais e interfaces multimídia

Moving from Traditional to Digital

Sistemas Audiovisuais e Interfaces Multimídia trata de serviços de streaming de música, de produção, distribuição e consumo de curtas-metragens e de midiativismo, não apenas pelo aspecto sedutor dos aplicativos, mas também pelo viés aprisionador que eles podem provocar em seus usuários. Ademais, o hackativismo via portais, enquanto agente numa guerra midiatizada, também é tratado neste livro. Evidencia-se diariamente o crescimento do acesso à internet a partir de dispositivos móveis. Várias pesquisas de opinião feitas no Brasil e no mundo corroboram para tal evidência. Um fator relevante a se considerar por conta desse crescimento é o aumento dos mais diversos tipos de aplicativos pa ra plataformas móveis. As lojas de aplicativos demon stram a ascensão paulatina tanto de novos produtos como de seus clientes ou usuários. Esse é o cenário contemporâneo inspirador dos autores deste livro para a abordagem de temas que tratam do universo dos aplicativos. O conhecimento dos assuntos abordados é apenas uma amostra das inúmeras possibilidades providas por aplicativos. O livro pretende promover nos leitores a curiosidade para que fiquem atentos ao cenário futuro que se configura por meio da atualidade do universo dos aplicativos.

A Web 2.0 e sua explosão participativa são, hoje, o vivo convite para a decifração da relevância social da comunicação distribuída e sua nova era.

The potential of virtual world technologies to improve teaching and learning has been recognized in recent years, creating new possibilities for teaching and learning processes, with virtual environments impacting the achievement of student learning and collaboration. Learning in Metaverses: Co-Existing in Real Virtuality discusses a better way to understand this new learning universe, exploring the possibilities of new social organization through the use of avatars in virtual worlds. Examining platforms such as Web 3D, metaverse, MDV3D, ECODI, hybrid living and sharing spaces, gamification, alternate reality, mingled reality, and augmented reality to evaluate the possibilities for their implementation in education, this reference book will be of use to academics, educators, students, researchers, gamers, and professionals.

Sem a mediação teórica para se tornar práxis, a experiência sozinha conduz ao tecnicismo. Da mesma forma, uma teoria não mediada pela prática se torna mero palavreado. Por isso a centralidade da mediação pedagógica está na dimensão relacional na medida em que a educação articula-se com o todo, coopera para produzir e reproduzir relações sociais, construindo conhecimentos num processo de disputa entre distintas concepções de mundo. A diversidade de pensadoras e pensadores de diferentes disciplinas e campos de conhecimento presentes nas discussões revela que uma construção teórica que dê conta dos desafios postos, em cada tempo presente, não pode prescindir de múltiplos olhares e fazeres na pesquisa. Com essa intencionalidade transformadora, e com fundamento nos ensinamentos de Paulo Freire, este livro oferece ampla gama de subsídios para educadoras(es) e pesquisadoras(es) que se sentem desafiadas(os) a compreender os limites e explorar possibilidades das práticas educativas e investigativas.

Strategy of Deception

Fotografia

tecnologias do imaginário e cibercultura

Itinerâncias investigativas em currículo

Marketing 4.0

Midiatização e redes digitais: os usos e as apropriações entre a dádiva e os mercados

These collected essays intend to discuss the emergent cyberculture from three axes of problematization. The first one is the concept of virtual subject, examined with the help of an archaeological analysis of its metaphysical roots. The second one is the concept of object, put into question in the present context of progressive migration from real to the virtual world. The last one is the concept of interactivity, against which we will argue denouncing the political reinforcement of the figure of modern subject verified with the development of the new media. These points are discussed recurring, by order, to the ideas of Nietzsche, Heidegger and Simmel.

Literatura é necessário? Como ensinar literatura na escola? Por onde começar? Sim, é necessário. Ensinar com metodologias acessíveis inseridas no contexto do leitor, além de principiar pelo contexto do sujeito. Essas questões podem ter inúmeras respostas se tomadas a partir da multiplicidade de saberes estruturada socialmente. Ensinar literatura não significa desconsiderar o trabalho com a língua, nem se desfazer das metodologias que melhor se adequem às finalidades de reverberação da aprendizagem de uma literatura necessária, encantadora e propiciadora do senso crítico do sujeito leitor e produtor. Todos nós temos, de certo modo, uma relação de aproximação com as obras literárias e o propósito de cada reflexão apresentada neste livro postula o ensino da literatura implicado na mediação procedimental da sequência didática em que as interfaces são debatidas. Se, por um lado, queremos formar leitores competentes, por outro, almejamos também contribuir com a formação da identidade e, sobretudo com a valorização das nossas gêneses literárias.

Este livro se constitui no estudo sobre os sinais e sintomas relativos à função paterna nas sociedades contemporâneas. Para isso, parti da hipótese de que essa função apresenta-se em estágio de flagrante declínio que se manifesta em muitos meios de entretenimento. Por permitir o acesso direto ao que as pessoas pensam e sentem, o meio de aferição escolhido de como se dá esse declínio foi o Facebook, com o objetivo de rastrear as páginas temáticas em busca de dados empíricos que sustentassem a hipótese mencionada. Os fundamentos teóricos da pesquisa foram buscados na psicanálise freudiana e lacaniana já que a função simbólica, no que diz respeito à existência contingente do pai real, determina uma das bases mais fundamentais da clínica psicanalítica. A análise levanta algumas categorias de convergência dos enunciados tais como o amor e a religião e essas convergências revelam que a rede social Facebook é também um fenômeno cultural criado para driblar o mal-estar na civilização e simular a convalescença do pai enfraquecido libidinalmente.

The Anthropocene has become a field of studies in which the influence of human activity on the Earth System and nature is both the main threat and the potential solution. Social Representations Theory has been evolving since the 1960s.It links knowledge and practice in everyday life and is an effective way to deal with systemic crises based on common sense. This book assembles key contributions by Latin American scholars working with social representations in the social sciences that are of conceptual relevance to the study of the Anthropocene and that investigate the societal consequences of complex interrelations between common sense and topics of global relevance, such asthe contradictions of sustainable development, the construction of risks beyond risk-perception, health, negotiation and governance in the field of education, gender equality, the usefulness of longitudinal and systemic ethnography and case studies, and agency and the link between inequality, crises and risk society in the context of COVID-19, presenting theoretical and methodological innovations fromSpanish, Portuguese and Frenchresearchthat have rarely been available in English. • This is the first book to address the relevance of Social Representations Theory for the Anthropocene as a societal era• It presents the multidisciplinary scope of Social Representations• This book covers emerging research contributions in Social Representations Theory from Latin America• This book presents innovative research and commentaries by established researchers in the field• This multidisciplinary book should be in the libraries of many disciplines in the social sciences and humanities

Corpo, palavra e interfaces cibernéticas

A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame

uma teoria da comunicação linear e em rede

Cyberculture

Comunicação em transformação

Teologia e comunicação