



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Cajazeiras			
CURSO: <i>CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas</i>			
DISCIPLINA: <i>História da Sociedade Tecnológica da Informação</i>	CÓDIGO DA DISCIPLINA: TEC.2430		
PRÉ-REQUISITO:			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [] Optativa [x] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 2025.01		
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 50h	PRÁTICA:	EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 3 h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 50h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Ildegarde Elouise Alves			

EMENTA

História da sociedade tecnológica da informação: economia, política e cultura. Espaço, tempo e cultura da virtualização. Tecnologias da informação, trajetórias de inovação e ciência. Tecnologias da informação, desenvolvimento humano e sustentabilidade ambiental. Mundo digital, gênero e diversidade étnica. Informação, legislação, ética e democracia.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

• Objetivo Geral

Compreender o desenvolvimento histórico da sociedade da informação, analisando as transformações econômicas, políticas e culturais impulsionadas pelas tecnologias da informação.

• Objetivos Específicos

Investigar a evolução da tecnologia da informação e sua relação com a economia, a política e a cultura.

Discussar a virtualização do espaço e do tempo e seus impactos sociais e culturais.

Analizar trajetórias de inovação tecnológica e o papel da ciência no avanço da sociedade digital.

Relacionar as tecnologias da informação ao desenvolvimento humano e à sustentabilidade ambiental.

Refletir sobre questões de gênero e diversidade étnica no mundo digital.

Examinar aspectos legais, éticos e democráticos da informação na era digital.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

Unidade 1: História da Sociedade da Informação
O conceito de sociedade da informação
Evolução da tecnologia da informação ao longo da história
Impactos econômicos, políticos e culturais das inovações tecnológicas
Unidade 2: Virtualização e Sociedade
O espaço e o tempo na era digital
Cultura digital e novas formas de sociabilidade
Conectividade, redes sociais e subjetividades na sociedade da informação

ETAPA 02

Unidade 3: Ciência, Tecnologia e Inovação
Revolução tecnológicas e suas trajetórias históricas
Inteligência artificial, big data e o futuro da inovação
Tecnologia e produção do conhecimento científico
Unidade 4: Tecnologia, Desenvolvimento Humano e Sustentabilidade
Tecnologia da informação e desenvolvimento social
Desafios ambientais e a sustentabilidade digital
O impacto das novas tecnologias na economia e no mercado de trabalho

ETAPA 03

Unidade 5: Mundo Digital, Gênero e Diversidade Étnica
Inclusão digital e desigualdades sociais
Representatividade de gênero e diversidade na tecnologia
Desafios da acessibilidade digital
Unidade 6: Informação, Legislação, Ética e Democracia
Regulação da internet e leis de proteção de dados
Desafios éticos da inteligência artificial e do uso da informação
Tecnologia, participação política e democracia digital.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aula expositiva dialogada
Leitura e análise de textos acadêmicos
Resolução de situações-problema
Linha do Tempo Interativa
Debate regrado
Análise de caso com apresentação de pitch
Prova.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [x] Quadro
- [x] Projetor
- [x] Vídeos/DVDs
- [x] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [x] Equipamento de Som
- [] Laboratório
- [] Softwares²
- [x] Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação – avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

trabalhados ao longo do semestre.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2017.
LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 2010.
MATTELART, Armand. História da sociedade da Informação. São Paulo: Loyola, 2006.

Bibliografia Complementar:

- SILVA, Tarcízio. Comunidades, algoritmos e ativismos digitais: Olhares afrodispóricos. São Paulo, LiteraRua, 2020.
BATISTA, Sueli Soares dos Santos; FREIRE, Emerson. Sociedade e tecnologia na era digital. São Paulo: Érica: 2014.
CASTELLS, Manuel. O poder da identidade. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
BURKE, Peter. Uma história social do conhecimento. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
ÁVILA, Ana Paula Oliveira; WOŁOSZYN, André Luisa. Tutela jurídica da privacidade e do sigilo na era digital: doutrina, legislação e jurisprudência. Revista de Investigações Constitucionais. 2017, v. 4, n. 3, p. 167-200.
Epub 15 Abr 2019. ISSN 2359-5639. Disponível em: <<https://doi.org/10.5380/rinc.v4i3.51295>>. Acesso em: 25 mar 2022.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

Descrição das metodologias ativas:

Situações-Problema na Sociedade da Informação

Objetivo

Desenvolver o pensamento crítico dos alunos a partir da análise de situações-problema relacionadas à sociedade da informação, considerando aspectos históricos, políticos, econômicos, culturais e éticos.

Metodologia

Os alunos devem trabalhar em grupos de 3 a 5 pessoas. Cada grupo analisará uma situação-problema, discutirá possíveis soluções e apresentará suas conclusões em uma discussão coletiva.

Forma de entrega

Relatório escrito com a análise do problema e as soluções propostas (2 a 3 páginas);
Apresentação oral.

Critérios de avaliação

Clareza e profundidade na análise da situação-problema (40%)
Coerência e viabilidade das soluções propostas (30%)
Articulação com os conceitos estudados na disciplina (20%)
Participação e argumentação na discussão coletiva (10%)

Situações-Problema

Situação 1: A Falácia da Inclusão Digital

O governo de um país X investiu na distribuição de computadores para escolas públicas em regiões de baixa renda. No entanto, três anos depois, pesquisas indicam que os índices de aprendizado digital não melhoraram significativamente. Muitos alunos não utilizam os equipamentos de forma produtiva, e professores relatam dificuldades na integração da tecnologia ao ensino.

Desafio: O que pode estar falhando na política de inclusão digital? Como melhorar o impacto da tecnologia no aprendizado e reduzir desigualdades educacionais?

Situação 2: Fake News e Democracia Digital

Durante um período eleitoral, um aplicativo de mensagens se tornou o principal meio de disseminação de informações políticas. No entanto, muitas dessas informações eram falsas ou distorcidas, influenciando a opinião pública. Parte da população acredita que a regulação dessas plataformas é uma forma de censura, enquanto outra parte defende a necessidade de controle.

Desafio: Como equilibrar a liberdade de expressão e a necessidade de combater fake news? Que medidas podem ser adotadas para preservar a democracia digital?

Situação 3: Inteligência Artificial e Discriminação Algorítmica

Uma grande empresa de tecnologia desenvolveu um sistema de recrutamento baseado em inteligência artificial. Após um tempo, descobriu-se que o algoritmo rejeitava um número desproporcional de candidaturas de mulheres e pessoas negras. A empresa afirma que o sistema foi treinado com dados históricos do mercado de trabalho.

Desafio: Como os algoritmos podem perpetuar desigualdades sociais? Quais soluções poderiam ser adotadas para tornar a inteligência artificial mais ética e justa?

Situação 4: Sustentabilidade na Era Digital

O crescimento da sociedade digital gerou uma explosão no consumo de dados e dispositivos eletrônicos. O descarte inadequado de lixo eletrônico e o consumo excessivo de energia por data centers levantam preocupações sobre a sustentabilidade ambiental da tecnologia.

Desafio: Como conciliar inovação tecnológica com sustentabilidade ambiental? Que soluções podem ser aplicadas para reduzir o impacto ecológico da era digital?

Situação 5: Trabalho e Automação

Uma rede de supermercados decidiu substituir funcionários de caixa por sistemas de autoatendimento. Como resultado, muitos trabalhadores perderam seus empregos, enquanto a empresa obteve maior eficiência operacional. O governo e sindicatos argumentam que isso pode gerar desemprego em larga escala no futuro.

Desafio: Como lidar com o impacto da automação no mercado de trabalho? Que políticas públicas ou estratégias empresariais podem minimizar os efeitos negativos da automação?

Finalização da atividade: Após a apresentação dos grupos, o professor deve mediar um debate geral para comparar as diferentes abordagens dos alunos e estimular a reflexão sobre as soluções propostas.

Linha do Tempo Interativa da Sociedade da Informação

Objetivo

Compreender a evolução histórica da sociedade da informação, relacionando inovações tecnológicas com transformações econômicas, políticas e culturais.

Metodologia

Divisão da turma: Os alunos serão divididos em grupos de 3 a 5 pessoas. Cada grupo ficará responsável por um período histórico ou uma revolução tecnológica específica, como:

Revolução Industrial e os primórdios da comunicação

Invenção do telégrafo, telefone e rádio

Computadores e a Revolução Digital

Surgimento da internet e das redes sociais

Inteligência artificial e o futuro da informação

Pesquisa e produção do conteúdo:

Cada grupo deverá pesquisar seu período, focando nos impactos sociais, econômicos e políticos das inovações tecnológicas.

Com base na pesquisa, deverão criar uma linha do tempo interativa, podendo utilizar cartazes, infográficos digitais ou plataformas interativas.

Apresentação: Cada grupo terá 10 a 15 minutos para apresentar sua linha do tempo, destacando os principais marcos e discutindo a relação entre tecnologia e sociedade.

Discussão coletiva: Após todas as apresentações, o professor promove um debate conectando os períodos estudados e incentivando reflexões sobre a continuidade das inovações tecnológicas e seus impactos na sociedade.

Avaliação

Qualidade da pesquisa e aprofundamento do tema (40%)

Criatividade e clareza na apresentação da linha do tempo (30%)
Participação dos integrantes e capacidade de argumentação (30%)

Debate Regrado – Tecnologia, Ética e Sociedade

Objetivo

Estimular a argumentação crítica sobre questões éticas e sociais relacionadas às tecnologias da informação.

Metodologia

Definição dos temas de debate: O professor escolherá temas controversos para debate, como:

A privacidade na era digital: segurança ou vigilância?
Redes sociais: espaços de liberdade ou manipulação?
Inteligência artificial: ameaça ou aliada do trabalho humano?
Algoritmos e bolhas informacionais: os riscos da personalização de conteúdo.

Divisão dos grupos

Os alunos serão divididos em dois grupos por tema, representando posições opostas (pró e contra).

Cada grupo terá tempo para pesquisar argumentos e preparar sua defesa.

Regras do debate

Cada lado terá 5 minutos para apresentar seus argumentos iniciais.

Depois, haverá réplicas e tréplicas com direito a contestação.

O professor pode atuar como mediador e, ao final, incentivar os alunos a refletirem sobre os prós e contras de cada posição.

Encerramento: O professor fecha a atividade destacando pontos-chave do debate e fazendo conexões com os conteúdos da disciplina.

Avaliação

Qualidade dos argumentos apresentados (40%)

Uso de referências e fundamentação teórica (30%)

Respeito às regras do debate e capacidade de argumentação (30%)

Análise de Caso – Impactos Sociais da Sociedade da Informação

Objetivo

Relacionar conceitos da disciplina com casos reais, analisando impactos sociais das tecnologias da informação.

Metodologia

Escolha dos casos: O professor selecionará estudos de caso reais ou fictícios, como:

O impacto do ChatGPT e da IA generativa na produção de conhecimento.
O caso Cambridge Analytica e a manipulação de eleições por meio de dados.
O impacto das fake news na pandemia de Covid-19.
A censura digital e os desafios da democracia online.

Divisão dos grupo

Cada grupo será responsável por um caso específico e deverá:

Ler um texto-base fornecido pelo professor ou realizar pesquisa independente.

Identificar os principais desafios, atores envolvidos e impactos sociais.

Propor soluções ou formas de lidar com a questão.

Apresentação e discussão

Cada grupo apresentará sua análise por meio de um pitch, destacando pontos críticos do caso.

Após as apresentações, será feito um debate aberto para discutir semelhanças entre os casos.

Avaliação

Profundidade da análise e identificação de impactos sociais (40%)

Clareza na apresentação do caso e das soluções propostas (30%)

Uso de referências e embasamento teórico (30%)

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.

3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.

4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.

5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Ildegarde Elouise Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 22/03/2025 00:15:16.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 21/03/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 686502

Verificador: 237b0f0567

Código de Autenticação:



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100