



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2018: SIC - XXX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2018
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	“Alice na Contemporaneidade”: E-book no curso de Pedagogia On-line
<b>Autor</b>	GABRIELLY DA BOIT DE OLIVEIRA
<b>Orientador</b>	LUCIANA BACKES

## “Alice na Contemporaneidade”: E-book no curso de Pedagogia On-line

Gabrielly Da Boit de Oliveira  
Douglas Fonseca Campos  
Karen Cardoso Barchinski  
Luciana Backes

Universidade La Salle

No contexto cibercultural foi construído o e-book: Educação, Tecnologias e Cibercultura para a disciplina de mesmo nome, do curso de Pedagogia on-line na Universidade La Salle. O e-book conta a história da Alice na Contemporaneidade, percorrendo diferentes mundos em companhia dos personagens de sua história original, bem como com os estudantes desta disciplina, interagindo com as tecnologias e os conhecimentos (teoria) contemplados no componente curricular. O e-book contempla os seguintes elementos: Literaturalização das ciências - Metáforas epistêmicas, Gamificação, Representação da imersão, Hibridismo tecnológico, Hibridismo das linguagens e Dialogicidade. Logo, emerge a seguinte questão: De que forma estes elementos são explorados no texto do e-book? Para a reflexão identificamos o significado de cada elemento. A literaturalização das ciências é compreendida no entrelaçamento narrativo dos personagens da história ficcional com os conhecimentos. As metáforas apresentadas possuem cunho epistêmicos, pois foram construídas em relação ao conhecimento destacando suas características e particularidades. As narrativas são exploradas por meio do hibridismo das linguagens, com textos ficcionais (interatividade na escrita); textos instrucionais (resolução de problemas); textos artísticos (exploração da criatividade); e textos conceituais (abordando diferentes referenciais teóricos). O contexto é desenvolvido no hibridismo tecnológico, por meio de diversas formas de interação e comunicação na articulação de tecnologias (digitais e analógicas), configurando espaços digitais virtuais e espaços geográficos. No e-book a gamificação não se trata diretamente de um jogo, mas sim de desafios, pontuação e regras similares a games, para prosseguir com a história. A representação da imersão ocorre na vivência do estudante dentro da história. No e-book, o estudante é instigado a imaginar-se percorrendo os diferentes ambientes e construindo novos conhecimentos com os personagens do texto. A representação da imersão, ocorre também, por meio da dialogicidade entre os personagens da história que interagem entre si, a fim de construir o conhecimento. Essa pesquisa se insere no contexto da linha de pesquisa Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação e no Grupo de Pesquisa COTEDIC UNILASALLE/CNPq. A abordagem dessa pesquisa é qualitativa, por meio da metodologia de Estudo de Caso. Os dados empíricos serão coletados a partir da participação dos estudantes (registros por meio das tecnologias digitais) e dos processos de interação ocorridos durante as atividades propostas na disciplina. Atualmente, estamos encerrando a disciplina que utiliza o e-book na sua íntegra. Ao final do semestre será feita a observação dos dados empíricos e a análise. Nessa etapa, destacamos que os elementos presentes no e-book são explorados durante a narrativa a partir dos diálogos dos personagens e da sequência de ações, auxiliando na compreensão dos estudantes sobre os conhecimentos problematizados e contextualizados.