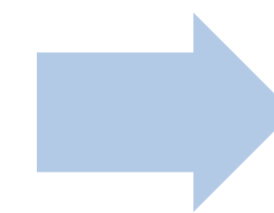
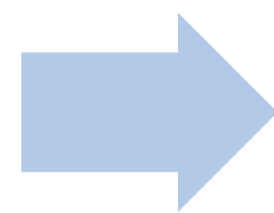
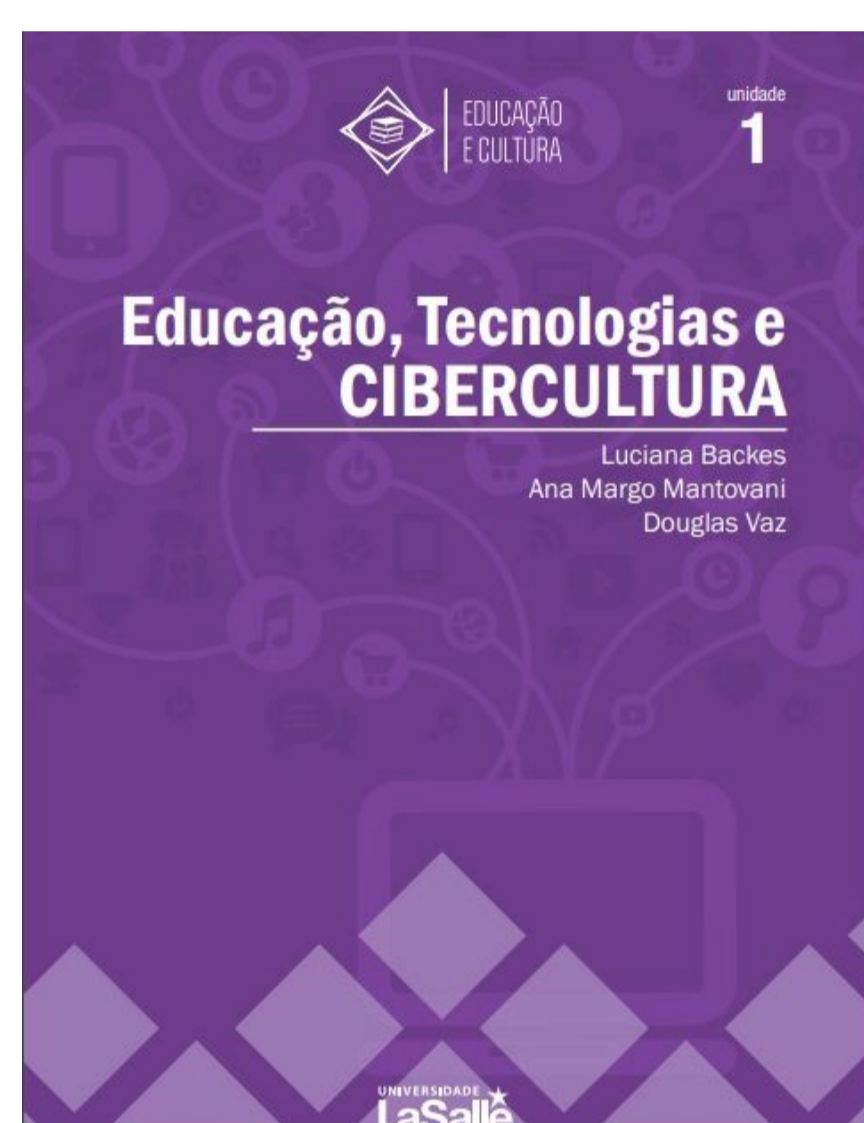


## “Alice na contemporaneidade”: E-book no Curso de Pedagogia On-line

Gabrielly Da Boit de Oliveira, Luciana Backes  
Curso de Psicologia – Universidade La Salle Canoas.  
[daboitgabrielly@gmail.com](mailto:daboitgabrielly@gmail.com), [lucianabackes@gmail.com](mailto:lucianabackes@gmail.com)

Vivemos em um contexto onde as tecnologias digitais (TD) estão inseridas em nosso cotidiano. Essa inserção não se limita apenas na evolução tecnológica, mas também transforma as vivências e a cultura. Novas formas de ensino e aprendizagem foram desenvolvidas no contexto cibercultural. A partir disso, foi criado o E-book: “Educação, Tecnologias e Cibercultura”, para a disciplina de mesmo nome do curso de Pedagogia On-line na Universidade La Salle - Canoas.



Fonte: TEIXEIRA, 2017.

O E-book contempla tais elementos: Literaturalização das Ciências, Metáforas Epistêmicas, Hibridismo Tecnológico, Hibridismo das Linguagens, Gamificação, Representação da Imersão e Dialogicidade. Assim, emerge a seguinte questão: **De que forma esses elementos são explorados dentro do E-book?**

Literaturalização das Ciências	Metáforas Epistêmicas	Hibridismo Tecnológico	Hibridismo das Linguagens	Gamificação	Representação da Imersão	Dialogicidade
Entrelaçamento narrativo dos personagens da história ficcional com os conhecimentos.	Construção em relação ao conhecimento destacando suas características e particularidades com outros objetos.	Articulação entre diferentes tecnologias, para potencializar a interação, a comunicação e a representação. A articulação pode ser entre tecnologias digitais e analógicas.	As narrativas são exploradas por meio de textos ficcionais, instrucionais, artísticos e conceituais.	Não se trata diretamente de um jogo, mas sim de desafios, pontuação e regras similares a games, para prosseguir com a narrativa.	A experiência de se sentir vivendo a história, de tal forma que passa a fazer parte do contexto e constrói conhecimento.	A representação da imersão, ocorre também, por meio da Dialogicidade entre os personagens que interagem entre si, a fim de construir o conhecimento.



“Educação On-line: reconfigurações, reconstruções e significados da prática pedagógica para ensino e aprendizagem”

Estudo de Caso

Programa de Pós-Graduação em Educação –Universidade La Salle.

Linha de Pesquisa: Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação.

Os dados empíricos estão sendo coletados através da participação dos estudantes, que foram registradas a partir das TDs e também pelos processos de interação ocorridos durante as atividades propostas no decorrer da disciplina.

A partir da observação e da análise de dados, identificamos que os elementos apresentados no E-book são explorados na narrativa, que propõe a interação entre os estudantes e os personagens da história, assim como atividades referentes aos conhecimentos da disciplina. Os elementos contribuem para problematização, contextualização e compreensão dos conhecimentos (teoria), por meio do protagonismo dos estudantes para o aprendizado.