



**SEFIC2017
UNILASALLE**

**A PESQUISA E O
RESPEITO À DIVERSIDADE**

16 A 20 DE OUTUBRO DE 2017

ISSN 1983-6783

A (RE)CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM: EBOOK

Karen Cardoso Barchinski, Ana Carolina dos Anjos Pereira da Silva
Luciana Backes (orientador)
Universidade La Salle

Área Temática: Linguagens, Linguística e Artes

Resumo: Atualmente vivenciamos experiências significativas com as tecnologias, a partir de processos de interação constante que possibilitam ampliar: as compreensões, as formas de ações e a criação de novas alternativas para o cotidiano. Assim as aprendizagens se ressignificam, necessitando ressignificar também o material didático e as atividades propostas da educação on-line. Desta forma ocorreu a (re)criação da “Alice no País das Maravilhas” e seus personagens, os quais agora percorrem o “País da Contemporaneidade”, interagindo com as novas tecnologias e formas de fazer-se presente no meio em que estão inseridos para ressignificar as aprendizagens dos conhecimentos curriculares. A (re)criação da Alice e seus personagens emerge a partir dessas experiências, sistematizadas no E-Book “Educação, Tecnologias e Cibercultura”, construído para a disciplina de mesmo nome, componente curricular do curso de Pedagogia On-line da Unilasalle, que será ofertado em 2018. Nesse contexto alguns personagens ganham características peculiares que podem representar diferentes ações a cada novo conhecimento construído. Como no e-book mencionado, a Alice e a Lebre de Março são desafiados a uma nova aprendizagem, que causa tal reação na Lebre de Março: “Desafio aceito! Vamos logo! - disse a Lebre de Março e, ansiosamente, começou a sua busca, mexendo suas orelhas freneticamente.” (BACKES; MANTOVANI; VAZ, Pg. 110). No momento em que há a movimentação das orelhas da Lebre de Março, estabelecemos a metáfora entre a movimentação de suas orelhas e a movimentação cognitiva, necessária às novas aprendizagens, envolvendo representação, emoção, perturbação e interação. Pensando nisto, emerge a questão: Como ocorre a (re)construção do personagem, dentro do e-book, de forma que seja significativa no processo de aprendizagem para o estudante? A reflexão ocorre no grupo de pesquisa COTEDIC – Convivência e Tecnologia Digital na Contemporaneidade, contemplando o projeto “Educação On-Line: reconfigurações, reconstruções e significados na prática pedagógica para ensino e aprendizado”; na linha de pesquisa - Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação, do PPG em Educação – Unilasalle. É possível analisar a construção do conhecimento que dá-se através da Lebre de Março na metáfora em que é constatada, pois a cada movimentação há uma ressignificação em suas representações do conhecimento, compartilhamento com Alice, emoções, perturbações por meio dos desafios e construção de novos conhecimentos, de forma metafórica, pois também há toda essa movimentação no estudante quando o mesmo aprende. Entretanto, essa movimentação no processo de aprendizagem, por parte do estudante, por meio do e-book, só será possível analisá-la a partir de 2018, com o início do curso de Pedagogia On-line, enquanto isso esses resultados foram verificados em experiências realizadas em 2017, com o grupo de pesquisa COTEDIC e a disciplina na modalidade EaD de “Informática e Mídias na Educação”, ambos da Unilasalle.

Palavras-Chave: E-book, Metáforas, Processo de Aprendizagem.