



## **Jogo On-line Trove: A Potencialidade para Construções de Metáforas**

*Douglas Fonseca Campos*  
*Universidade La Salle*

*Luciana Backes (Orientadora)*

### **Tipo do trabalho**

Comunicação oral e Pôster

### **Tema**

Ciências Humanas

### **Palavras-chave**

*Metáforas, Hibridismo, Construção, Conhecimento.*

### **OBJETIVO**

Este resumo tem o objetivo de refletir sobre a representação metafórica do conceito de Hibridismo, no Seminário Temático *¿Repensar o Contexto Híbrido na Contemporaneidade¿*, do Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade La Salle, no contexto da linha de pesquisa Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação e integrado ao grupo de pesquisa COTEDIC UNILASALLE/CNPq.

### **MATERIAL**

Esse trabalho faz parte do projeto *¿Educação On-line: reconfigurações, reconstruções e significados na prática pedagógica¿*, financiado pela Chamada universal MCTI/CNPq N° 01/2016 Processo n° 421586/2016-8, com metodologia de Estudo de Caso, abordagem qualitativa e análise de conteúdo.

### **METODOLOGIA**

As representações construídas pelos participantes do seminário resultam da percepção sobre o conhecimento e das associações sobre a temática estudada. Assim, foram construídas em grupos quatro metáforas, a partir de um novo mundo criado no jogo on-line Trove. A *¿Cartola Mágica¿* representa o hibridismo das modalidades, utilizando fios com aparência dinâmica que emergem da cartola, indicando o surgimento de novas modalidades. O *¿Novelos de lã¿* representa a hipertextualidade, através de novelos conectados, formando redes de entrelaçamentos onde não há início e fim. O *¿Pequeno Mundo¿* representa a literaturalização das ciências por meio de metáforas epistêmicas, com a réplica do *¿Pequeno Príncipe¿* explorando elementos do livro de Saint Exupery que caracterizam as analogias entre conhecimento e o mundo metafórico. *¿Os Polvos¿* tratam do hibridismo tecnológico e do hibridismo tecnológico digital, cada polvo carrega diferentes tecnologias analógicas e digitais em seus tentáculos, destacando novas formas de comunicação. Tais metáforas são criadas e construídas entre os participantes do seminário temático para representar o hibridismo e suas características teóricas através da construção de objetos. Ao entrar no mundo COTEDIC (jogo on-line Trove) o participante é instigado a interagir e explorar o espaço digital pela metáfora central a *¿Bolha¿*, criada pelos



membros do grupo de pesquisa. Essa metáfora representa a compreensão do hibridismo, tornando-se híbrida na medida em que os outros participantes a utilizam para a construção das novas metáforas.

### **RESULTADOS**

As metáforas resultam da interação dos conhecimentos prévios com as características dos conhecimentos teóricos (Hibridismo), configurando uma metáfora epistêmica, ou seja, envolvem características do conhecimento fazendo analogias, não simplesmente colocadas de forma banal, mas com causa e discurso científico (PALMA, 2015).

### **CONCLUSÃO**

O seminário temático desenvolvido no jogo on-line Trove foi configurado no fluxo de interação mantido a partir da perturbação dessa nova forma de representação do conhecimento articulando os objetos do jogo com os textos teóricos, explorando diferentes linguagens e construindo conhecimento em congruência com a contemporaneidade.