



**Universidade:  
presente!**

**UFRGS**  
PROPEAQ



**XXXI SIC**

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	É Hora de Sair da Bolha!": Construção de Metáfora para a Compreensão do Conceito de Hibridismo
<b>Autor</b>	DOUGLAS FONSECA CAMPOS
<b>Orientador</b>	LUCIANA BACKES

## **“É HORA DE SAIR DA BOLHA!”: CONSTRUÇÃO DE METÁFORA PARA A COMPREENSÃO DO CONCEITO DE HIBRIDISMO**

Douglas Fonseca Campos  
Rafael Henrique Oliveira de Carvalho  
Gabrielly Da Boit de Oliveira  
Orientador (a): Luciana Backes  
Co-orientadora: Karen Cardoso Barchinski  
Universidade La Salle - Canoas

Este trabalho tem o objetivo de refletir sobre a representação do conceito de “Hibridismo”, no Seminário Temático “Repensar o Contexto Híbrido na Contemporaneidade”, do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) da Universidade La Salle, integrado ao grupo de pesquisa COTEDIC UNILASALLE/CNPq. Essa representação é o resultado da percepção sobre o conhecimento nas identificações e nas associações, para a construção da metáfora sobre a temática estudada. Assim, foi construída, a partir da criação de um novo mundo no jogo on-line Trove, a “Bolha”. A metáfora da “Bolha” surge em uma discussão entre os membros do grupo de pesquisa, com o intuito de ampliar as possibilidades de construção do conhecimento sobre hibridismo e instigar os participantes na exploração do espaço digital virtual. Ao entrar no ambiente em que a “Bolha” está representada, o participante recebe a seguinte mensagem: “Nesse momento você está na sua bolha, sair dela é apenas o início de um mundo novo”. Os estudantes da disciplina e os participantes do grupo de pesquisa são convidados a participar desse mundo e a interagir na/com a “Bolha”, com o propósito de compreender a metáfora e construir novas metáforas de outros conhecimentos. Nesse contexto, surge a problemática: Como é percebida a metáfora da “Bolha” na representação do hibridismo por meio da jogabilidade do Trove? Esse trabalho está integrado ao projeto de pesquisa “Educação On-line: reconfigurações, reconstruções e significados na prática pedagógica”, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - (chamada universal MCTI/CNPq N° 01/2016) Processo n° 421586/2016-8. O projeto está inserido na Linha de Pesquisa “Cultura, Linguagens e Tecnologias na Educação”. A abordagem dessa pesquisa é qualitativa e segue a metodologia de Estudo de Caso. A “Bolha” é a representação da fusão de nossos conhecimentos prévios, com os conhecimentos que serão construídos sobre o hibridismo. Na sua estrutura identificamos diversos elementos como: transparência, objetos, densidade, coloração, entrada e saída. Cada elemento tem um significado e a mistura e a articulação de suas estruturas formam um novo elemento híbrido, a “Bolha”, mantendo as características individuais de cada elemento. A sua representação é feita metaforicamente, aproximando os conteúdos dos objetos contemplando: a transparência representa coexistência entre o dentro e fora da bolha; os objetos são as representações das diferentes vivências; a densidade demonstra os limites de vivência e outras oportunidades de construção de conhecimento; coloração representa as diversas estruturas cognitivas; entrada e saída são as oportunidades que a “Bolha” oferece para a construção de novos conhecimentos. Tais elementos contribuem para construção de uma metáfora epistêmica, ou seja, envolve características do conhecimento fazendo analogias, não simplesmente colocada de forma banal, mas com causa e discurso científico, (PALMA, 2015). Por intermédio da metáfora epistêmica, foi possível acompanhar o processo de apropriação dos conhecimentos na jogabilidade do Trove, na interação e nas construções dos estudantes e dos participantes.