

INCLUSÃO DIGITAL NA EJA DO CAP-UFRGS: EM BUSCA DA AUTORIA - 2015

Clevi Rapkiewicz, Jordi Tasso Melo, Vitoria Natane de Oliveira, Marina Feldens, Paulo Cesar Ribas de Oliveira Filho

A Educação de Jovens e Adultos tem como público alvo, na sua grande maioria, adultos que estão afastados da escola há algum tempo, que construíram suas vidas sem concluir o currículo escolar básico, porém desenvolveram as mais variadas formas de conhecimento. O que se busca enfatizar nessa etapa é a capacidade de estabelecer relações entre os diferentes conhecimentos (os que a escola proporciona e os já adquiridos); trabalhar e tornar consciente a capacidade e necessidade da reflexão crítica sobre assuntos diversos. Desse modo, procura-se fazer do espaço de aprendizado um lugar de vivências significativas não apenas de conteúdos tradicionais como as Ciências, Matemáticas, Línguas, mas também o Teatro, e a Música e as Artes Visuais. Na Era da Informação, o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação é fundamental para a inclusão digital e social do indivíduo. Uma das situações do cotidiano nas quais os alunos da EJA poderiam fazer melhor uso da tecnologia é no processo de ensino e aprendizagem. Nos anos de 2012 e 2013 foi feito atendimento presencial em horário que antecede as aulas da EJA no laboratório de informática do Colégio de Aplicação da UFRGS. Esse atendimento foi feito sem oferecimento propriamente de oficinas, mais direcionado a dúvidas dos mesmos no uso do computador, da Internet e da realização de atividades escolares. No ano de 2014 além dos atendimentos, foram ofertadas oficinas, buscando desenvolver entre os alunos o aspecto de autoria, buscando aproveitar as características da Web 2.0. A autoria buscada envolve elementos multimodais, desde texto, imagem como som e vídeo. As produções são integradas entre Teatro, Música e Cultura Digital. No segundo semestre de 2015 foram inseridas produções com Artes Visuais usando lixo eletrônico buscando desenvolver o espírito crítico dos participantes em relação ao reaproveitamento de materiais e o correto descarte. Nesse contexto, esta ação de extensão amplia o projeto de pesquisa e de ensino em três formas de ação. São feitos atendimentos aos alunos no laboratório de informática para tirar dúvidas e auxiliar nos trabalhos escolares. São ofertadas oficinas curtas (com duração de 20 a 30 minutos) com temas mais operacionais como a organização de pastas e arquivos nos meios de armazenamento (HDs, pen drives, drives na nuvem), uso de navegadores, entre outros. Já nas oficinas longas busca-se introduzir o uso de serviços online ou *softwares* que permitam o desenvolvimento da autoria por parte dos participantes. Essas oficinas serão voltadas para autoria. Isto é, espera-se poder explorar uma das características mais marcantes da Web 2.0 e as dimensões sócio-políticas propostas por Augusto Boal de forma que os internautas tenham uma atitude ativa ao invés de passiva, sentindo-se colaboradores e autores no ciberespaço, usando recursos da Cultura Digital na produção-apreciação de diferentes gêneros artísticos. As oficinas contam com a participação de alunos de licenciatura da universidade. Dessa forma, entendemos que há maior integração do ensino entre as Licenciaturas e as escolas integrando alunos de graduação com alunos de ensino médio na modalidade EJA.

Descritores: inclusão digital; EJA; inclusão social; autoria