

Artes Visuais, Teatro e Tecnologias de Informação e Comunicação: uma experiência no EJA do CAP da UFRGS

Clevi Elena RApkiewicz; Lisenei Rodrigues; Aline Lima

Resumo: A educação de Jovens e Adultos é um desafio com várias dimensões. Uma delas refere-se ao baixo nível de inclusão digital do público-alvo dessas ações educativas. No caso específico dos alunos de EJA de Ensino Médio do Colégio de Aplicação da UFRGS não é diferente, conforme mostrou uma pesquisa de sondagem realizada com eles. A partir do diagnóstico realizado, foi realizada uma intervenção com ações integradas entre Informática, Teatro e Artes Visuais. O eixo condutor das ações foi a construção de personagens, que ocorreram nas três áreas. Personagens virtuais criados através de avatares, personagens reais criados na representação teatral, personagens ao mesmo tempo reais e virtuais resultantes da manipulação de imagens a partir de fotografias tiradas pelos alunos nas aulas de teatro. A análise das ações mostrou que foi possível aumentar o nível de inclusão digital dos alunos de forma lúdica, prazerosa tornando a aprendizagem dos mesmos significativa. Ao mesmo tempo, foi possível constatar a necessidade de revisitar a infraestrutura existente para a integração das três áreas de forma a permitir avanços nas ações propostas.

Palavras – chave: inclusão digital; EJA; informática na educação; artes visuais; teatro