



Evento	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2022
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	Objetos afetivos, letramento e inclusão digital no Colégio de Aplicação da UFRGS
Autor	EMILIA DA SILVA MANDAJI
Orientador	CLEVI ELENA RAPKIEWICZ

Objetos afetivos, letramento e inclusão digital no Colégio de Aplicação da UFRGS

Aluna: Emília Mandaji

Orientadora: Clevis Rapkiewicz

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Para alfabetizar, não basta apenas ensinar a ler e escrever, é preciso fazer uso político e social desse conhecimento, ou seja, promover o letramento. Na atual sociedade permeada de aparelhos digitais é necessário promover a inclusão e o letramento digital, inclusive na Educação de Jovens Adultos, trazendo reflexões críticas sobre o cotidiano dos alunos. Os sujeitos dessa pesquisa foram 7 alunos da EJA no Colégio de Aplicação da UFRGS, em sua maioria entre os 40 e os 60 anos. Todos estes alunos têm algum nível de dificuldade com o uso de computadores. Para trabalhar essa dificuldade foram feitas oficinas e dinâmicas utilizando tanto lixo eletrônico quanto os computadores disponibilizados pelo colégio, com o objetivo de inserir o universo digital no cotidiano escolar desses alunos. Nessas oficinas foram desenvolvidos pelos próprios alunos materiais pedagógicos como desmontar teclados de computadores e com suas carcaças foi feito um alfabeto móvel para a sala de aula. Esse alfabeto utilizava fotos de objetos afetivos que os próprios alunos escolheram e fotografaram; depois usando as mesmas fotos foi feito um jogo de memória virtual e físico para ser trabalhado com os alunos em sala de aula. Com essas fotos cada aluno fez uma colagem digital que foi impressa para ser a capa de um “estojo”, feito de capa de fita VHS para o jogo de memória. Dessa forma, usando materiais concretos, e usando aplicativos no laboratório de informática acrescidos de jogos digitais, como batalha naval, memória, entre outros foi sendo desenvolvido o letramento digital dos alunos. Foi visível a evolução dos alunos, principalmente no que diz respeito ao uso do mouse e do teclado. Além do benefício de explorar algo novo, esse processo também confere aos alunos a satisfação pessoal de dominar um recurso que nem sempre está ao alcance deles: as tecnologias digitais.