

## **ATELIÊ DAS PALAVRAS: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA PROMOÇÃO DA INCLUSÃO SOCIAL POR MEIO DE JOGOS**

Karoline Nunes de Oliveira<sup>1</sup>, Eveline Fischer<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Autor(a)/Apresentador(a), <sup>2</sup>Coautor(a), <sup>3</sup>Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Vacaria. Vacaria, RS

Segundo dados sobre a educação do município de Vacaria, a taxa de analfabetismo chega a 5,4% da população. Ainda, o IDEB dos anos iniciais do Ensino Fundamental da cidade é de 5,6%, não atingindo a meta estabelecida pelo Ministério da Educação que é de 6,2%. Levando estes dados em consideração, o projeto Ateliê das Palavras busca contribuir com a melhoria do cenário educacional do município de Vacaria, desenvolvendo jogos pedagógicos físicos e digitais, com enfoque na alfabetização e no letramento, para estudantes com dificuldades na área da linguagem do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal. Assim, a promoção da inclusão social dos estudantes atendidos pelo projeto, o mesmo também oportuniza o contato dos estudantes de licenciatura do IFRS Campus Vacaria com a realidade escolar. A metodologia empregada é de caráter qualitativo, partindo de pesquisa etnográfica. Utilizando formulários online, foi realizada a aproximação com os professores da escola participante do projeto, a fim de conhecer a realidade dos alunos, após foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de encontrar atividades pedagógicas e materiais didáticos lúdico-manipulativos que qualificam a alfabetização e o letramento do público alvo. Assim, todos os materiais produzidos são teoricamente embasados e norteados pelas legislações sobre as diretrizes e bases da educação nacional. Com os insumos adquiridos pelo auxílio financeiro do projeto, são confeccionados os materiais didáticos que são encaminhados para a escola, responsável pela distribuição às famílias dos estudantes. O kit é enviado para casa, junto com as atividades remotas que estão sendo realizadas em função da pandemia da COVID-19, e é composto pelo material didático (jogo), uma ficha com orientações de como jogar e o diário de bordo. Neste os estudantes e sua família devem fazer um breve registro de como foi o andamento do jogo, para acompanharmos a eficiência dos materiais juntamente com as opiniões dos estudantes e seus familiares. Nesta etapa do projeto os jogos ainda estão sendo confeccionados e enviados para as casas dos estudantes. De acordo com os registros do diário de bordo que retornaram para a escola, é possível observar que os jogos estão sendo bem recebidos pelos estudantes, e de maneira prazerosa tem auxiliado diretamente nas suas aprendizagens, tornando-se um recurso diferenciado para as professoras titulares das turmas.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Letramento. Jogos.

Trabalho executado no Edital PROEX/IFRS Nº 65/2019 – Fluxo Contínuo do IFRS.