

ALFABETIZAÇÃO, INCLUSÃO E DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL: O USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROJETO OLLA

Daiane Pavan¹, Karolina da Rosa Esteres², CRÍSSIA LORRANA PINTO MALBFE³, JAÍNE LORIVÂNIA NECKEL DA SILVA⁴,
Marineiva Moro Campos de Oliveira⁵

1. Docente da Universidade do Oeste de Santa Catarina - UNOESC
2. Egressa do curso de Educação Física da Unoesc e Professora do OLLA.
3. Egressa do curso de Educação Especial. Professora do OLLA da UNOESC.
4. Egressa do curso de Educação Especial. Professora do OLLA da Unoesc.
5. Docente da Universidade do Oeste de Santa Catarina - UNOESC

Autor correspondente: Daiane Pavan, daiane.pavan@unoesc.edu.br

Área: Ciências da Educação

Introdução: A alfabetização é um processo fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, especialmente quando apoiada por práticas lúdicas e inclusivas. O uso de jogos didáticos e recursos pedagógicos diferenciados favorece a aprendizagem significativa, despertando o interesse dos alunos e contribuindo para superar dificuldades no processo de leitura e escrita. Nesse contexto, o projeto OLLA – Observatório e Laboratório de Letramento e Alfabetização busca promover estratégias inovadoras que unam o aprendizado acadêmico ao fortalecimento de valores humanos essenciais. **Objetivo:** Atender crianças da rede estadual e municipal que apresentam dificuldades de aprendizagem, oferecendo acompanhamento pedagógico individualizado e em pequenos grupos, conduzido por professoras e estagiárias do curso de Pedagogia da Unoesc Chapecó. **Método:** Os encontros ocorrem semanalmente e envolvem atividades lúdicas e diversificadas. Em uma das propostas, os alunos receberam uma folha com sílabas (como BRA, LHA, FLA) e tiveram a tarefa de escrever palavras correspondentes, estimulando a leitura, a escrita e a associação de sílabas complexas. Também foram realizadas atividades na brinquedoteca, com a exibição dos curtas-metragens Cordas e Seja Perseverante, seguidos de produções em desenho e texto sobre as mensagens dos filmes. Para o encerramento, foi desenvolvida a dinâmica do “Barbante”, em que os participantes criaram uma teia coletiva, simbolizando os vínculos e a cooperação entre o grupo. Os recursos utilizados incluíram folha A4, canetinhas, projetor multimídia, pipoca, refrigerante e barbante. **Resultados:** Observou-se que os jogos e atividades propostas favoreceram maior engajamento e motivação dos alunos, avanços na leitura de sílabas complexas e melhoria gradual na escrita cursiva. Os curtas-metragens proporcionaram reflexões sobre empatia, inclusão, diversidade e perseverança, despertando importantes aprendizagens socioemocionais. A dinâmica de grupo fortaleceu os vínculos, o respeito mútuo e o sentimento de pertencimento. As escolas parceiras relataram progresso no desempenho acadêmico e social dos alunos atendidos. **Conclusão:** O projeto evidencia a relevância do uso de jogos didáticos e práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento, aliando o desenvolvimento acadêmico ao socioemocional. A continuidade e ampliação do OLLA mostram-se essenciais para atender à demanda crescente das escolas e famílias, garantindo impacto positivo na aprendizagem, na inclusão escolar e na valorização da diversidade.

Palavras-chave: Alfabetização; Aprendizagem; Inclusão; Jogos didáticos; Apoio pedagógico.

Agradecimentos: Curso de Pedagogia - Unoesc e Fundo para a Infância e Adolescência - FIA.