

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: O JOGO COMO UMA ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

niedjavidal12@gmail.com
Niedja Vidal de Negreiros Sales
Professora de Educação Básica

Palavras-chave: Educação, Alfabetização e Letramento, Prática Docente, Jogos de Alfabetização para EJA.

RESUMO

A pesquisa objetivou investigar e analisar a utilização de práticas docentes que incorporam os jogos como recursos pedagógicos para alfabetizar e letrar na modalidade da Educação de Jovens e Adultos(EJA). Além disso, buscou compreender de que maneira os jogos podem atuar como estratégias potencializadoras na articulação entre os conteúdos científicos e os saberes práticos do cotidiano, e contribuindo de forma significativa, para o desenvolvimento das práticas de letramentos. A metodologia adotada baseou-se em uma abordagem qualitativa, envolvendo os docentes da modalidade da Educação de Jovens e Adultos da Rede Municipal do Paulista. Os resultados evidenciam que o processo de formação continuada favorece reflexões críticas entre os professores, qualificando o ensino e a aprendizagem desse público. Entendendo assim, a relevância da formação continuada neste contexto, por corroborar com a análise crítica do processo de ensino e e também por fornecer subsídios e apresentar caminhos aos professores sobre a importância da implementação de novas práticas que considerem e dialoguem com os estudantes, "sujeitos de conhecimentos e também demonstram que o uso dos jogos educativos amplia o engajamento dos estudantes e fortalece as práticas de alfabetização e letramento, confirmando seu potencial como instrumento mediador no processo ensino e aprendizagem de jovens e adultos.



INTRODUÇÃO

No contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil, intensificam-se os debates acerca da importância do investimento em políticas públicas que promovam à melhoria da qualidade do ensino nessa modalidade. Contudo, ainda se evidencia a necessidade de avançar na formulação e implementação de estratégias eficazes que respondam aos desafios inerentes à EJA, em especial aqueles que envolvam o processo de alfabetização desse público, cuja trajetória é marcada por descontinuidades e desigualdades históricas.

De acordo com Amorim (2009), os jovens e adultos que buscam retomar ou começar a escolarização são motivados pela vontade de aprender e se desenvolver socialmente. Almejam uma qualificação ou promoção profissional, aprender a ler e a escrever, para que consigam maiores chances de inserção no mercado de trabalho, participar de práticas sociais de leitura e escrita, adquirir autonomia para realizar determinadas atividades diárias em que a escrita é presente

O processo de alfabetização tem um papel importante na vida do educando. Assim, devemos refletir e reinterpretar sobre o sentido de estar alfabetizado, na perspectiva de Alfabetizar e Letrar. A ação de alfabetizar letrando deve ser construída com base nas experiências socioculturais, respeitando as especificidades dos educandos jovens e adultos, criando possibilidades de construção e reconstrução de conhecimentos; Sendo assim, é importante pensar em atividades que exijam diferentes demandas cognitivas, mobilizem diferentes situações e possibilitem que o educando construa seu próprio saber, como, por exemplo, a utilização de jogos educativos de alfabetização.

Os jogos são práticas culturais dotadas de historicidade podendo assumir, dependendo do lugar e da época, múltiplas significações. Sabe-se que os jogos estão presentes no cotidiano dos educandos (crianças, jovens, adultos e idosos) e são utilizados como instrumentos de diversão, lazer e prazer que estimulam a permanência do estudante na escola, o pensar, o agir, a liderança, a construção de conhecimentos por meio da brincadeira, do jogo, do divertimento, ou seja, da ludicidade.

Compreendendo o papel importante que a formação permanente de professores configura-se como um processo humano contínuo e infindável, e que tem início na formação inicial e se amplia ao longo da trajetória profissional por meio da formação



continuada. Freire (1987) e Imbernón (2006) destacam a importância de que os docentes mantenham-se em constante diálogo e reflexão acerca das transformações sociais, pedagógicas e culturais, de modo a evitar a estagnação e a indiferença frente às mudanças que permeiam o cotidiano educacional. Nessa mesma perspectiva, Arroyo (2000) enfatiza a relevância de o professor reconhecer-se como sujeito e agente de transformação. Assim, os autores convergem ao afirmar que a formação permanente possibilita a ruptura de práticas pedagógicas cristalizadas, promovendo mudanças significativas que contribuem para o aprimoramento do fazer docente e para a qualificação do processo de ensino e aprendizagem.

Para tanto, esta pesquisa foi desenvolvida com o objetivo de compreender como os docentes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), das escolas públicas da Rede Municipal do Paulista, têm mediado o processo de alfabetização em suas práticas pedagógicas cotidianas. Buscou-se, ainda, analisar em que medida as formações continuadas têm contribuído para o aprimoramento da atuação desses professores e se tais formações têm se refletido em práticas mais efetivas de ensino e aprendizagem voltadas à alfabetização de jovens e adultos, especialmente por meio da implementação de oficinas com jogos pedagógicos.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, ou seja, se utiliza um conjunto de atividades interpretativas. A metodologia adotada neste estudo foi estruturada em duas etapas complementares. A primeira consistiu na realização de momentos de formação continuada voltados aos docentes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) da Rede Municipal do Paulista com o propósito de promover debates e reflexões acerca da importância da adoção de novas metodologias e ferramentas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem dessa modalidade, destacando-se, entre elas, o uso de jogos educativos como recurso para alfabetizar e letrar. Nessa fase, buscou-se também identificar se tais instrumentos estão inseridos nos planejamentos pedagógicos e efetivamente presentes nas práticas de sala de aula. A segunda etapa teve como finalidade oportunizar aos docentes o contato direto com diferentes jogos voltados à alfabetização, por meio da realização de oficinas pedagógicas. Esses momentos possibilitaram a discussão sobre os desafios e dificuldades enfrentados pelos professores na adaptação dos jogos à realidade da EJA, evitando o risco de práticas



infantilizadas. Pretendeu-se, assim, favorecer a construção de práticas pedagógicas mais assertivas e significativas, capazes de potencializar a aprendizagem e valorizar os saberes dos sujeitos jovens e adultos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Alfabetização e letramento no contexto da EJA

A alfabetização, de acordo com a reflexão de Magda Soares (2022), é caracterizada como um processo em que nos apropriamos de um conjunto de habilidades, técnicas e procedimentos indispensáveis a práticas de leitura e escrita. Nesse processo de apropriação, estabelece-se relações entre os sons e os símbolos gráficos. Portanto, para se apropriar da escrita alfabética, deve-se aprender que o que escrevemos representa a pauta sonora das palavras. Para além, a apropriação do sistema de escrita alfabética (SEA) se relaciona com a capacidade de fazer uso da escrita em situações sociais que envolvem a língua, processo chamado de letramento. A alfabetização e o letramento compreendem processos diferentes, mas são complementares e indissociáveis. Nessa perspectiva, não tem sentido alfabetizar, ou seja, aprender o sistema, sem letrar, aplicar o aprendizado em contextos sociais.

O processo de aprendizagem da leitura e da escrita ultrapassa a mera capacidade de decodificar palavras e registrar sinais gráficos. Conforme aponta Soares (2011), trata-se de um percurso que envolve a compreensão das relações entre sons e símbolos, mas também a apropriação efetiva do uso social dessa tecnologia. É fundamental reconhecer que a leitura exerce papel essencial na construção de sentidos e na interpretação de textos escritos, assim como a escrita constitui-se em um meio de expressão de ideias e de comunicação. Nessa perspectiva, Morais e Albuquerque (2004) ressaltam que...

Sabemos hoje que o efetivo exercício da leitura e da escrita pressupõe muito mais que ser capaz de ler e escrever um bilhete simples, critério usado por órgãos oficiais para fazer censos educacionais até os anos 1970. Entendemos hoje que o domínio da escrita alfabética é um conhecimento necessário para que alguém seja, de fato, cidadão letrado (MORAIS e ALBUQUERQUE, 2004, p. 68, grifo dos autores).

Dessa forma, faz-se necessário integrar ao processo de alfabetização a ideia de que todo estudante deve saber fazer uso das funções da língua, para que possa utilizá-la



de maneira plena. Moura (2001), destaca que os conhecimentos referentes à escrita alfabética não asseguram que os estudantes compreenderão e produzirão textos em linguagem escrita. Ainda, a autora continua

Ambas as aprendizagens, a aprendizagem do sistema notacional alfabético e a aprendizagem da linguagem escrita e interpretação de textos, exigem um trabalho pedagógico sistemático, que não deve ser desenvolvido, partindo da ótica de uma aprendizagem linear, mecânica, centrada nos aspectos mnemônicos e grafofônicos. Essa ótica distorcida leva a escola a utilizar textos elaborados para ensinar a ler, textos cartilhados, descontextualizados, que só são lidos na escola, muitos dos quais nem são considerados textos, pois não passam de agregados de frases (MOURA, 2001, p. 83)

Enfatizamos que tanto na Educação de jovens e adultos quanto na Educação Básica, ainda se observa, nos dias atuais, a persistência de práticas de ensino que não promovem a participação ativa do estudante no processo de aprendizagem, ele não é colocado no centro do processo. Ao contrário, muitas vezes o fazer pedagógico apoia-se em materiais descontextualizados da realidade dos educandos, são utilizadas atividades infantilizadas, o que acaba por mecanizar o processo de alfabetização e contribuir para a desmotivação desse público.

No processo de alfabetização de jovens e adultos, refletir sobre a função social da língua é uma tarefa imprescindível à prática pedagógica. Os sujeitos inseridos nessa modalidade, mesmo não sendo alfabetizados, mantêm contato cotidiano com diferentes gêneros textuais e práticas sociais de leitura e escrita. Nesse sentido, Galvão e Soares (2004) defendem que a alfabetização deve ser compreendida como um instrumento de transformação social, uma vez que o analfabetismo é resultado de uma sociedade marcada pela desigualdade.

As autoras também destacam que a alfabetização de adultos ainda é frequentemente tratada sob uma perspectiva assistencialista, pautada na filantropia e na caridade, e não como um direito legítimo (GALVÃO; SOARES, 2004, p. 35). Tal concepção ignora as trajetórias e lutas históricas dos sujeitos da EJA, que, por diferentes razões, foram excluídos do processo escolar na infância ou sequer tiveram acesso à educação. Assim, o direito à educação deve ser assegurado em todas as modalidades de ensino, pois constitui um dever do Estado e um direito fundamental de todo cidadão, conforme estabelece a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996).



Faz-se necessário compreender que as pessoas inseridas na EJA têm, em sua maioria, um perfil sócio-econômico específico. Entender essas questões e os lugares sociais em que estão inseridos (de mulheres e homens negros, trabalhadores rurais, pessoas de baixa renda) é necessário à prática pedagógica porque leva significado ao trabalho na sala de aula, faz com que a educação tenha uma função social, de fato, transformadora.

Nessa perspectiva, deve-se considerar o contexto social em que os estudantes estão inseridos, para assim poder promover práticas de alfabetização que possam fazer sentido com a vida dos sujeitos. Para tanto, é necessário que as práticas sociais da língua sejam colocadas em foco, Soares (2011) afirma que:

[...] o acesso à leitura e à escrita, como acesso a condições de possibilidade de participação social e cultural, é, fundamentalmente, um processo político, através do qual grupos excluídos dos direitos sociais, civis políticos e dos privilégios culturais têm acesso a um bem simbólico que lhes é sonhado e que é um capital indispensável na luta pela conquista desses direitos e desses privilégios, na luta pela participação no poder e nas instâncias culturais de lazer e de prazer; enfim, na luta pela transformação social (SOARES, 2011, p. 59, grifo da autora).

Portanto, alfabetizar jovens e adultos, de acordo com suas realidades, necessita de um fazer pedagógico que os ajude a compreender os aspectos da leitura e da escrita em sua dimensão cotidiana, reconhecer os diversos gêneros textuais que fazem parte da sua vida, de seu trabalho, enfim, de seu dia a dia. Dessa forma, os estudantes estarão se alfabetizando de maneira significativa, com ferramentas que eles reconhecem em suas próprias vidas.

O uso de jogos na Educação de Jovens e Adultos

Ao pensarmos na educação de jovens e adultos, dificilmente se nota práticas envolvendo jogos pedagógicos. Isso acontece porque os jogos estão diretamente ligados à educação infantil. Assim, existe pouca abertura para a utilização de jogos pedagógicos na rotina das aulas da EJA. Dessa forma, antes de explicitar a importância do trabalho com jogos, se faz necessário compreender, o que é o jogo e qual sua relação com a ludicidade, bem como seus impactos na modalidade de ensino.

Segundo Kishimoto (2010), o sentido do jogo é consequência de um sistema linguístico que depende do contexto social no qual se está inserido, nessa direção, cada



sociedade determina a ele um significado, de acordo com seu lugar e tempo. Desse modo, o jogo se assume como um objeto de natureza dinâmica, na qual o indivíduo pode se adaptar de acordo com os próprios objetivos. Portanto, é uma ferramenta bastante útil para a educação, tendo em vista que através de jogos, podemos explorar interações e experiências de diferentes formas nos processos de aprendizagem.

Nessa perspectiva, o jogo se configura como uma atividade que proporciona a ludicidade e a aprendizagem, ou seja, a diversão e o prazer que estimula a criatividade, a socialização e o desenvolvimento cognitivo, elementos importantíssimos no ensino. Considerando que, a aprendizagem se torna significativa quando há da parte do sujeito o interesse em aprender o que está sendo imposto a ele. Santos (1997, p.12) ressalta que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1997, apud OLIVEIRA, 2018, p. 2).

O jogo é recurso lúdico e através dele, é possível facilitar o desenvolvimento do indivíduo, logo, na EJA, os jogos têm a função de proporcionar uma aprendizagem mais dinâmica que permite desencadear nesse grupo uma participação ativa, cujo sujeito se reconheça como produtor na construção do conhecimento em sala de aula. Desconstruindo a ideia do professor como o único ser de saberes e da escola como uma mera propagadora de conhecimento. Como salienta Cardoso e Martins (2021, p. 762)

Por ser uma atividade lúdica, o jogo potencializa o pensamento abstrato, desenvolve habilidades como a reflexão e a análise diante do desafio proposto. Para isso, o aluno recorre aos seus conhecimentos prévios e ao conjunto. Com seus pares, elabora hipóteses que podem proporcionar avanços e aquisição de novos conhecimentos. Desse modo, ele percebe que é capaz de aprender através da interação com os colegas ou pela mediação do professor (CARDOSO E MARTINS, 2021, p. 762)

Então consequentemente, a partir do momento em que os sujeitos se percebem como produtores de conhecimento, se fomenta nesses indivíduos a autonomia, algo que, normalmente, não é desenvolvido. Isso acontece pelo fato de que, muitas vezes, esses



sujeitos não acreditam serem capazes de aprender. Pensando nisso, faz-se necessário a utilização de metodologias ativas no contexto da sala de aula da EJA, pois as mesmas se configuram como alternativas a um método de aprendizagem passivo, superando o tradicionalismo e estimulando os estudantes a desenvolver autonomia. Cabe enfatizar que

As metodologias ativas são pertinentes no contexto da EJA porque consistem em uma nova concepção educacional em que os alunos são postos como os protagonistas ou principais agentes de seu aprendizado. Elas estimulam a crítica, enquanto os professores incentivam a reflexão (SILVA, J.; SILVA, V.; SILVA, F., 2021, p. 218).

Desse modo, o jogo e a ludicidade, como metodologias ativas, são agentes potencializadores de autonomia, visto que são pertinentes nesse contexto por colocar os estudantes da EJA como protagonistas do próprio aprendizado e não como meros sujeitos passivos. No processo de alfabetização, é indispensável que esse movimento de autonomia e protagonismo aconteça, porque esses sujeitos trazem consigo uma bagagem de conhecimentos que enriquece a aprendizagem sobre o sistema de escrita, já que é a partir dos seus saberes que o docente precisa pensar em suas práticas. Portanto, se enxergar como parte principal torna para esse estudante significativo o próprio percurso de aprendizado, no qual ele é capaz de construir e refletir criticamente.

Os jogos de alfabetização não são objetos que trazem conhecimentos prontos e acabados, ao contrário, são instrumentos que trazem em si um saber potencial que pode ser explorado, através deles, o educador pode criar situações que possibilitem a sistematização e reflexão dos conhecimentos, implícitos nos jogos (LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005) Ao falar sobre a relevância dos jogos de alfabetização na EJA, Azevedo (2012) ressalta que

[...] os jovens e adultos podem se apropriar da linguagem, formulando hipóteses, confrontando-as, confirmando-as ou as corrigindo, através da interação e interlocução com seus colegas, seus professores e outros partícipes da atividade. Este recurso pode servir para revelar aquilo que o aluno já sabe, os caminhos que percorreu até chegar àquela determinada resposta, seu processo de construção do conhecimento, o que o estudante ainda não sabe e sua necessidade de superação, através dos esclarecimentos



verbais sobre determinadas respostas, que podem ser solicitadas pelas professoras. (p. 55)

Ressaltamos que não é apenas promovendo o contato com jogos que garantimos a aprendizagem de conteúdos escolares por nossos estudantes. É preciso que haja planejamento prévio e uma boa mediação para promover o máximo de reflexão e descoberta pelos estudantes. (MORAIS; ALMEIDA, 2022) Ao falar sobre a relevância dos jogos de alfabetização na EJA, Azevedo (2012) ressalta que, por meio dos jogos, os jovens e adultos podem se apropriar da linguagem, formulando hipóteses, confrontando-as, confirmando-as ou as corrigindo, através da interação e interlocução com seus colegas, seus professores e outros partícipes da atividade. Nesse contexto, os jogos podem se constituir como um recurso para a aprendizagem, pois possibilitam que os educandos não apenas entendam a lógica da escrita, mas consolidem o que já aprenderam e troquem experiências.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante do trabalho apresentado foi possível identificar que as formações continuadas promovem inquietações, permeando reflexões críticas sobre a prática entre os professores da EJA da Rede Municipal do Paulista e pode se configurar como um avanço significativo, em relação à prática de alfabetização . Também é notório observar que foi um despertar, em alguns, pois já se vê uma maior preocupação dada para a prática com a alfabetização com a modalidade.

Os resultados obtidos indicam que os jogos pedagógicos podem ser ferramentas significativas no processo de alfabetização de jovens e adultos, pois favorecem a apropriação dos conhecimentos de forma ativa e contextualizada. Ao participarem de atividades lúdicas, os educandos são estimulados a reconhecer relações entre letras, sons e palavras, consolidando habilidades de leitura e escrita de maneira mais prática e envolvente. Esse contato com o jogo contribui para transformar o aprendizado em uma experiência participativa, na qual o estudante se torna protagonista de seu próprio processo de alfabetização.

Além disso, os jogos pedagógicos promovem a interação social e o trabalho colaborativo entre os alunos, aspectos fundamentais na EJA, uma vez que muitos



educandos apresentam trajetórias escolares interrompidas. Ao compartilhar estratégias e discutir soluções durante as atividades lúdicas, os estudantes desenvolvem competências comunicativas, fortalecem a confiança em suas capacidades e percebem a alfabetização como uma prática útil e próxima de suas vivências cotidianas. Essa dimensão social dos jogos evidencia que a aprendizagem não se limita à aquisição mecânica de códigos escritos, mas se articula com a construção de sentido e autonomia.

Por fim, os resultados sugerem que a inserção planejada dos jogos pedagógicos no planejamento docente pode contribuir para tornar as práticas pedagógicas mais eficazes e motivadoras. Quando os professores adaptam os jogos de acordo com o nível e o contexto dos alunos, é possível evitar a infantilização das atividades e proporcionar experiências de aprendizagem significativas. Dessa forma, os jogos se configuram não apenas como recurso didático, mas como estratégia de mediação que potencializa a alfabetização, favorecendo a leitura, a escrita e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais nos jovens e adultos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidenciou-se que a formação contínua está promovendo um fazer pedagógico diferente, em que a teoria está atrelada com a prática, no trabalho diário com os estudantes em sala de aula. As discussões e as vivências com os jogos de alfabetização, possibilitou junto aos docentes, um olhar diferenciado para o uso desses instrumentos pedagógicos como ferramenta facilitadora de aprendizagens. Onde coloca os estudantes como sujeitos ativos no processo de alfabetização, permeando mais vontade de aprender. A ludicidade nos jogos pode proporcionar esse sentimento de autonomia, sem infantilizá-los.

Os docentes, após as vivências com os jogos, demonstraram compreender a potencialidade deles como um recurso didático viável e passível de ser inserido no cotidiano da sala de aula. A dificuldade reside em promover aos estudantes situações lúdicas de aprendizagem com intencionalidade e planejamento acontece porque a formação inicial e continuada sobre as metodologias ativas na EJA não contemplam tais conteúdos, daí a importância de capacitar os docentes para o trabalho de alfabetização nesta modalidade de ensino.



Portanto, foi possível vislumbrar nos docentes o desejo em adotar práticas inovadoras que os auxiliem no processo de alfabetizar jovens e adultos e veem possibilidades com a utilização dos jogos, e compreendê-los como ferramentas potencializadoras capazes de ajudar os estudantes jovens e adultos no processo de alfabetização.

Por fim, os jogos didáticos podem atuar, nessa modalidade de ensino, como ferramentas auxiliares no processo de apropriação do SEA (sistema de escrita alfabética), bem como promover situações de reflexão sobre a língua.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz (org). A alfabetização de jovens e adultos em uma perspectiva de letramento. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. ARROYO, Miguel G. Passageiros da noite, do trabalho para a EJA: itinerários pelo direito a uma vida justa. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

ANTUNES, M. I. **Aula de Português- encontro e interação**, 6. ed. São Paulo: Parábola Editora, 2003. p. 39-79.

ARROYO, M. G. **Ofício de mestre: Imagens e auto-imagens**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

AZEVEDO, J. A. S. **Jogos de alfabetização: o desenvolvimento de atividades metalinguísticas nas turmas de alfabetização da EJA** - implicações na prática docente e nas aprendizagens dos alunos. 2012. 238 f. Dissertação (Mestrado em Educação)–Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal .

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 49. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

_____. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Pedagogia do Oprimido: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, P.; NOGUEIRA, A. **Que fazer: teoria e prática em educação popular**. Petrópolis, 1993.



FERREIRO, E; TEBEROSKY, A. **A Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2012 KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil.

In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009. p. 13-44.

LEAL T. F.; ALBUQUERQUE E. B.; LEITE T. M. R. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. In: MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE E. B. C.; LEAL T. F. (Org.). Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LEAL. T. F.; MORAIS, A. G. **O aprendizado do sistema de escrita alfabética: uma tarefa complexa**, cujo funcionamento precisamos compreender. In: LEAL, T. F.;

ALBUQUERQUE, E. B. C. (Org.). **Alfabetizar letrando na EJA: fundamentos e propostas didáticas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. p. 31-48.

SOARES, M. G. R. **As múltiplas facetas da alfabetização**. In: **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contextos, 2003. _____. Alfabetização e letramento. 2º ed. São Paulo: Contexto, 2004. _____. Letramento: um tema em três gêneros. 2ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004

