

Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano II - nº 18 - Jul./2021 - ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573

LUCIANE DA SILVA PRADO

Um olhar além do laudo.



POIESIS

Catarina Maul

Isac dos Santos Pereira

Manuel Francisco Neto

DESTAQUES

A EDUCAÇÃO E A DESIGUALDADE SOCIOEDUCATIVA EM TEMPOS DE PANDEMIA
Profª. Dra. Joseneide dos Santos Gomes



A ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS E AS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS DA PRIMEIRA INFÂNCIA
Profª. Pamela Cristina Alvares Araujo



A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

www.primeiraevolucao.com.br



Revista **EVOLUÇÃO**

Ano II - nº 18 de Julho de 2021 - ISSN 2675-2573

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima

Manuel Francisco Neto (Angola)

Vilma Maria da Silva

Organização:

Vilma Maria da Silva

Manuel Francisco Neto

AUTORES(AS)

Adriana Santos Ramos

Carla Ferraz

Cinthia Caroline Gomes Lima de Oliveira

Débora Miriam Bezerra de Andrade

Faustino Moma Tchipesse

Fernanda Xavier Fontana Oliveira

Gisele Aparecida Padilha Vilela

Joseneide dos Santos Gomes

Luiz Ricardo Fueta

Marcela Knablen de Souza

Maria Aparecida da Silva Rocha

Miriam Ferreira

Natali Ricarte Cardoso

Neiva Luiza Martins de Oliveira

Silvia Harue Yogui

Pamela Cristina Alvares Araujo

Paulo Cordeiro Leite

Rosinalva de Souza Lemes

Sileusa Soares da Silva

Vilma Maximiniano Vieira

A

São Paulo
2021

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Denise Mak
Manuel Francisco Neto (Angola)
Patrícia Tanganelli Lara
Thaís Thomas Bovo
Veneranda Rocha de Carvalho

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeílson Batista Lins
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Profa. Me. Ivete Irene dos Santos
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo
Profa. Me. Veneranda Rocha de Carvalho

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado
Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. (11) 98031-7887
Whatsapp: (11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com
<https://primeiraevolucao.com.br>
São Paulo-SP - Brasil

Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.

Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião do Conselho Editorial.

Filiada à:



Publicada por:

Edições **Livro Alternativo**

A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

O corpo editorial da revista é formado por professores, especialistas, mestres e doutores que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

É totalmente financiada por professoras e professores, e distribuída gratuitamente.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

PRINCÍPIOS:

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

A ênfase na produção de obras coletivas de profissionais da educação;

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – n. 18 (jul. 2021). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2021.

142 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

ISSN 2675-2573 (on-line)

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.18>

ÍNDICE

05 APRESENTAÇÃO

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

07 HOMENAGEM

Luciane da Silva Prado

COLUNAS

10 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac dos Santos Pereira

133 POIESIS

Catarina Maul, Isac dos Santos Pereira, Manuel Francisco Neto.



ARTIGOS

* Destaque

1. REFLETINDO A PRÁTICA DOCENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL Adriana Santos Ramos	13
2. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA Carla Ferraz	17
3. ARTE, EDUCAÇÃO E CRIATIVIDADE Cinthia Caroline Gomes Lima de Oliveira	23
4. LEITURA E CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL Débora Miriam Bezerra de Andrade	31
5. ORIENTAÇÃO VOCACIONAL: UMA PERSPECTIVA PEDAGÓGICA PARA O DESENVOLVIMENTO PSICOLÓGICO DOS ALUNOS DO II CICLO DO ENSINO SECUNDÁRIO EM LUANDA Faustino Moma Tchipesse	35
6. PRÁTICAS EDUCATIVAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL Fernanda Xavier Fontana Oliveira	47
7. OS CONHECIMENTOS E OS JOGOS MATEMÁTICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL Gisele Aparecida Padilha Vilela	55
★ 8. EDUCAÇÃO E A DESIGUALDADE SOCIOEDUCATIVA EM TEMPOS DE PANDEMIA Joseneide dos Santos Gomes	59
9. AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM Luiz Ricardo Fuenta	67
10. A INCLUSÃO E A DISLEXIA NA EDUCAÇÃO Marcela Knablen de Souza	73
11. AS BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES, CONSIDERANDO OS ESPAÇOS FÍSICOS DOS CEIS Maria Aparecida Da Silva Rocha	77
12. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM SALA DE AULA PARA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) Miriam Ferreira	85
13. EDUCAÇÃO INCLUSIVA: O AUTISMO NO CONTEXTO ESCOLAR Natali Ricarte Cardoso	89
14. UMA VISÃO REFLEXIVA PARA AS ARTES VISUAIS Neiva Luiza Martins de Oliveira	97
★ 15. A ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS E AS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS DA PRIMEIRA INFÂNCIA Pamela Cristina Alvares Araujo	101
16. ATRIBUIÇÕES DE DISCIPLINAS A PROFESSORES NÃO ESPECIALIZADOS NAS ÁREAS A LECIONAR: IMPLICAÇÕES NAS PRÁTICAS DE ENSINO EM SALA DE AULA Paulo Cordeiro Leite	109
17. AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO CONTEXTO DA SOCIEDADE ATUAL Rosinalva de Souza Lemes	115
18. O LETRAMENTO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA Sileusa Soares da Silva	119
19. BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR Sílvia Harue Yogui	125
20. A IMPORTÂNCIA DA AFETIVIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL Vilma Maximiano Vieira	133

OS CONHECIMENTOS E OS JOGOS MATEMÁTICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GISELE APARECIDA PADILHA VILELA

RESUMO: O jogo proporciona aos educadores inúmeras possibilidades para facilitar o trabalho pedagógico, e paralelamente, promove na criança um aceleração em seu desenvolvimento psicológico, cognitivo, motor e social. Na construção do planejamento de atividades, destaca-se, como um forte agente facilitador em todas as etapas da vida escolar do educando, ou seja, desde a educação infantil. Esse pensamento conceitual em relação ao Lúdico foi construído e fundamentado por estudiosos da Educação desde o início da História até os dias de hoje, onde muitas pesquisas apontam o jogo como um ótimo aliado ao ensino de qualquer área do conhecimento, onde se destaca neste estudo o ensino de matemática, que é uma ciência, que em sua essência é abstrata. Desta forma, o presente artigo traz reflexões sobre a utilização de jogos a partir da Educação Infantil. A metodologia utilizada foi a qualitativa e os resultados encontrados indicaram que os jogos trazem significado as grandezas, as quantidades ao número em si, levando a criança a pensar e agir sobre, organizando assim esquemas de raciocínio ao ser desafiada.

Palavras-chave: Aprendizagens. Ludicidade. Estratégias. Raciocínio lógico. Educação.

INTRODUÇÃO

O estudo realizado teve como objetivo levar o leitor a entender a importância do jogo pedagógico dentro das instituições de Ensino. No decorrer da profissão, observa-se, que o Lúdico apresenta em destaque como o mais multifacetário dentre todos.

São muito importantes os conceitos abordados neste tema, pois ele dá um direcionamento ao educador que deseja aprender mais sobre o mesmo e sobre como se dá a aprendizagem de seus educandos. Os jogos matemáticos em si, por exemplo, fortalecem a autonomia ao mesmo tempo em que educam matematicamente.

Assim, o presente artigo, questiona como exemplo, o que é um jogo pedagógico, para que serve, se ele está sendo utilizado dentro da instituição de ensino adequadamente, ou se ele é apenas um passatempo para as crianças, bem como, nossas atitudes enquanto educadores quanto ao uso do jogo pedagógico?

Essas são perguntas que todo educador deveria fazer para si, pois ao utilizar o jogo inadequadamente ou não fazer uso desta matéria, o mesmo pode estar prejudicando a aprendizagem lógica de seus educandos.

DEFINIÇÃO DE JOGO

Entre inúmeras atividades recreativas destacaremos a importância à intencionalidade, qualidade, a frequência e os resultados de trabalhar com jogos na educação infantil.

Em teoria podemos observar as diversas vantagens do jogo pedagógico para a formação do ser humano em sua totalidade, como cognitivo, motor e social, mas a pergunta que nos remete como educadores é: o que é jogo e por que escolhê-lo para utilizar neste processo de ensino / aprendizagem?

A autora Kishimoto (2002) nos descreve o quanto é difícil definir o que é jogo, pois depende de como cada um o define, para uns falam de jogos políticos, os de adultos, para outros de criança ou de animais. Porém apesar de cada um ter a mesma denominação, eles têm as suas especialidades, por exemplo, existem os jogos que o dominante são as regras, os padrões que podem ser implícitas, externas ou implícitas, internas como no xadrez, dominó, cartas, já os jogos de faz de conta é o imaginário que predomina, é usar a realidade para fazer acontecer uma situação simbólica, onde uma caneta pode virar um microfone, um ursinho de pelúcia um bebezinho, etc, em outras situações como na construção de

um chapéu de papel que é necessário não somente a representação mental do objeto, mas a habilidade manual para tal.

Em alguns jogos podemos dizer que o que predomina é o lazer, o prazer de jogar, à vontade de ganhar, como em uma competição esportiva, por exemplo. Kishimoto (2002) ao relatar sobre as diversas concepções e definições de jogos, descreve o exemplo da criança que ao brincar com uma boneca dizendo que a mesma é a sua “filhinha”, em outra cultura, como em tribos indígenas isso é símbolo de divindade, é um objeto de adoração, conforme pesquisas etnográficas. Outro exemplo é que a criança indígena se diverte em atirar arco e flecha em animais, pois para eles essa é uma forma de preparar a criança para a arte da caça. Contudo podemos ver os diversos fenômenos considerados jogos e a complexidade em defini-los.

Outra complexidade importante falando de objetos lúdicos é que usamos chamar de jogos, brincadeiras e outros de brinquedo. No Brasil o jogo, brinquedo e brincadeira são empregados como não distintos. Há muitos anos são feitas investigações por pesquisadores de várias áreas de atuação para defini-los melhor, nos trazendo então uma grande variedade sobre o assunto, porém não há clareza e ou definição concreta entre eles.

Segundo Kishimoto (2002) essas são as três significações dos jogos, que se caracterizam através de diferentes culturas, pelas regras e por objetos que os determinam, podendo ser: Resultado de um sistema linguístico; Sistema de regras; e Objeto.

Segundo pesquisas de Silva e Gonçalves (2010), o jogo é mais complexo equiparado à brincadeira, com os seguintes aspectos: Exploração e cumprimento das regras; Maior envolvimento das emoções; Limites de espaço e tempo; e Desafios envolvidos (motores, cognitivos e sociais).

Segundo Piaget (1990), ao estudar o desenvolvimento da inteligência, o jogo foi colocado como atividade importantíssima e indispensável para a busca do conhecimento. Baseado na maturação e no desenvolvimento motor o autor dividiu como: Jogo de exercício (a partir dos 18 primeiros meses de vida); Jogo simbólico (entre os 2 a 6 anos de vida); Jogo de regra (entre os 4 aos 7 anos); e os Jogos de construção (onde a criança cria algo ao realizar).

A PRÁTICA DO JOGO PEDAGÓGICO E A MATEMÁTICA

Alguns autores como, Freinet, Dewey e Makarenko nos trazem a concepção de jogo como trabalho, ou seja, o trabalho-jogo dentro do ambiente educacional como um ótimo aliado para promover o conhecimento.

Para os educadores, ao se falar de lúdico, a resposta está sempre ligado ao prazer e nunca a “liberdade”, ou seja, em alguns casos o que prevalece dentro da sala de aula no momento do jogo infantil é o autoritarismo, a imposição do professor (KISHIMOTO, 2008, s/p).

O lúdico não deve ser extremo no sentido de liberdade ou prazer, pois tem que haver equilíbrio entre os dois. O papel do professor é dar liberdade à criança através de novas ofertas que suprem cada momento do desenvolvimento infantil, isto é, encher o ambiente de jogos que a leve a autonomia.

A atividade imposta passa a ser trabalho, o lúdico perde a sua essência. O trabalho-jogo é o jogo em equilíbrio, é a criança ter liberdade no jogo e o prazer ao trabalho. Kishimoto (2008) nos dá o exemplo de que a criança ao fabricar um jogo junto ao adulto, ela se interessa mais em ver o resultado da sua criação do que na utilização posterior, o prazer está relacionado à produção.

Segundo Dewey citado por Kishimoto (2008, s/p): “[...] no caso do trabalho, a atividade fica enriquecida pelo senso de que ela nos leva a um fim, importa em alguma coisa”, contudo é a incorporação do jogo através do trabalho.

De acordo com Snyders, citado por Almeida (2003), a educação tem que ser prazerosa, porém com esforço, contudo, o autor caracteriza o jogo como atividade séria, isto é, sem perder a sua essência, que é o prazer que a criança tem ao jogar.

O jogo é muito importante para a criança assim como o trabalho é para o adulto, pois: “(...) daí o fato de a educação do futuro cidadão se desenvolver antes de tudo no jogo” (ALMEIDA, 2003, p.32).

Portanto, o jogo não deve em hipótese nenhuma ser encarado pelo educador como um passatempo para a criança, mas uma ferramenta com objetivos pedagógicos, por isso é fundamental o papel do adulto, que deve levar a criança ao desenvolvimento em todos os aspectos, no sentido de torná-lo um cidadão autônomo. O jogo é um ótimo aliado para tal, já que traz prazer, alegria e contentamento à criança.

No caso da matemática, muitos educadores têm em mente que a criança aprende tanto a disciplina como outros conteúdos através da repetição, memorização e associação. Porém, atualmente tem sido feito vários estudos sobre desenvolvimento infantil e no campo até mesmo da matemática que contrariam essa percepção de ensino e aprendizagem.

Para tal, pesquisas apontam que a prática do jogo auxilia no desenvolvimento da criança, na construção de conhecimentos, já que historicamente a educação infantil representa um espaço natural dos jogos e brincadeiras, auxiliando assim a aprendizagem dos conteúdos matemáticos.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Matemática, a criança ao participar ativamente em atividades lúdicas e prazerosas, que faz parte de diversos jogos, serve de argumento firmado a concepção de que se aprende matemática brincando, confrontando com a ideia de um ambiente rígido, com disciplina e silêncio (SCHILLER e ROSSANO, 2008).

Porém, percebe-se que tanto na educação infantil, como nas séries iniciais, os jogos são muitas vezes utilizados com aplicação de regras sem finalidades pedagógicas claras. O jogo pode ser utilizado para promover o aprendizado em diversos conteúdos e não somente o de matemática. A natureza do jogo proporciona um trabalho com noções matemáticas, porém nem sempre é um trabalho específico de matemática (FORTUNA, 2003).

Ao manusear peças e regras do jogo não garante aprendizagem se não houver um direcionamento pedagógico. Sendo assim, quando planejado pelo adulto, ele se torna uma estratégia didática que visa acima de tudo à aprendizagem, ou seja, o adulto disponibiliza a criança algum conhecimento através do jogo e não apenas o jogar por jogar. Para tal, em todo o jogo deve haver uma intenção educativa:

Há uma constatação de que as crianças, desde muito pequenas, constroem conhecimentos sobre qualquer área a partir do uso que faz deles em suas vivências, da reflexão e da comunicação de ideias e representações (BRASIL, 1998, p. 212).

Entretanto, é indispensável que o adulto reconheça o jogo como instrumento para a aprendizagem, formulando perguntas, comentários, propondo desafios, estimulando a verbalização pela criança. Pois ela cria um conhecimento geral e o específico em matemática, que são construídos através de inúmeras ações através de comparações entre quantidades e notações numéricas, na recitação dos números ou na localização espacial, pois ações como essas podem ocorrer através do jogo.

Trabalhar matemática na educação infantil leva a criança a atender sua própria necessidade, tornando assim um cidadão autônomo, que participa, pensa, age e compreende o mundo, pois para isso são necessárias várias habilidades:

Ao se trabalhar com conhecimentos matemáticos, como com o sistema de numeração, medidas, espaço e formas etc., por meio da resolução de problemas, as crianças estarão conseqüentemente, desenvolvendo sua capacidade de generalizar, analisar, sintetizar, inferir, formular hipótese, deduzir, refletir e argumentar. (BRASIL, 1998, p. 212)

Portanto, a instituição de Educação Infantil tem o dever de proporcionar um ambiente em que a criança explore situações problemas, que é muito importante no ensino de matemática, não para aplicar o que a criança já sabe, mas para desenvolver e ampliar novos conhecimentos a partir dos conhecimentos prévios, onde o adulto tem que ter estratégias para tal.

Ainda, é necessário que a criança tenha o prazer em aprender matemática, e não um trauma, pois qualquer conteúdo, se não for bem trabalhado poderá criar uma lacuna no educando, por isso da proposta do jogo para ensinar matemática, a criança aprenderá com alegria e contentamento a aprendizagem acontecerá naturalmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando falamos em jogos matemáticos, é possível perceber que aos poucos os educandos vão se apropriando dos números, de noções de espaço e forma, quantidade, de maior e ou menor etc, quando os professores iniciam esse tipo de trabalho na Educação Infantil.

Cada jogo traz em si objetivos específicos, assim, cabe ao professor orientar o educando, que de início poderá demonstrar dificuldades, pois quanto menor, maior a dificuldade, porém com auxílio eles vão se apropriando do jogo e dos conhecimentos que o mesmo exige.

Outro fator importante é que o educador tem que saber sobre os níveis de dificuldades do jogo, quais as regras e exigências, sobre os conhecimentos prévios que as crianças têm que possuir para realizá-lo, pois para cada faixa etária existe um grau de dificuldade, seja ele menor ou maior. Determinado jogo poderá ser eficaz para uma criança de cinco anos de idade, por exemplo, mas para outra criança de três anos não.

Atualmente existem muitos jogos matemáticos para auxiliar na aprendizagem das crianças: os prontos que se podem comprar os que se pode confeccionar que seria uma ótima oportunidade de construção junto às crianças e os virtuais que dependendo da idade poderá jogar, pois hoje uma criança de cinco anos tem condições motoras e intelectuais para tal.

Por fim, como nos dias de hoje existe no mercado muitos recursos, cabe ao professor modificar o cotidiano das aulas para que haja uma aproximação maior entre a criança e a matemática, com objetivos claros que os levem a tornarem-se cidadãos ativos que saibam enfrentar situações problemas por toda a sua vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, N.P. **Educação Lúdica – TÉCNICAS E JOGOS PEDAGÓGICOS**, São Paulo, 1ª edição, Loyola, 2003.
- BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: MEC, 1998.
- FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. **Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003**.
- KISHIMOTO, T.M. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na criança**. Editora: Livros técnicos e Científicos, 1990.
- SCHILLER, P.; ROSSANO, J. **Ensinar e Aprender brincando: mais de 750 atividades para educação infantil**, Porto Alegre: Artmed, 2008.
- SILVA, C.A.T.; GONÇALVES, F.G.K. **Manual de Lazer e Recreação – O mundo lúdico ao alcance de todos – São Paulo: Phorte, 2010**.



Gisele Aparecida Padilha Vilela

Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Sumaré. Licenciatura em Artes Visuais pela Faculdade de Educação Paulistana (FAEP). Pós-Graduação em Educação Inclusiva pela Faculdade Campos Elísios (FCE). Professora de Educação infantil em Itaquaquetuba. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I (PEIF) na Prefeitura Municipal de São Paulo (PMSP).



MARIA ELENA DOS S
cer na vida e estudar,

DESTAQUE

O CONTRIBUTO DA FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO

A VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER

www.primeiraevolucao.com.br

LUCIANE DA SILVA PRADO

Um olhar além do laudo.



A publicação evolui quando nós evoluímos como profissionais

www.primeiraevolucao.com.br

ORGANIZAÇÃO:


Vilma Maria da Silva
Manuel Francisco Neto

Filiada à:



AUTORES(AS):

- Adriana Santos Ramos
- Carla Ferraz
- Cinthia Caroline Gomes Lima de Oliveira
- Débora Miriam Bezerra de Andrade
- Faustino Moma Tchipesse
- Fernanda Xavier Fontana Oliveira
- Gisele Aparecida Padilha Vilela
- Joseneide dos Santos Gomes
- Luiz Ricardo Fueta
- Marcela Knablen de Souza
- Maria Aparecida da Silva Rocha
- Miriam Ferreira
- Natali Ricarte Cardoso
- Neiva Luiza Martins de Oliveira
- Sílvia Harue Yogui
- Pamela Cristina Alvares Araujo
- Paulo Cordeiro Leite
- Rosinalva de Souza Lemes
- Sileusa Soares da Silva
- Vilma Maximiliano Vieira

 <https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.18>



Edições
Livro Alternativo

www.primeiraevolucao.com.br

