

Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 25 - Fevereiro/2022 - ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573



2

ANOS

EVOLUINDO COM VOCÊ



#AMOR

#ORGULHO



www.primeiraevolucao.com.br

Revista **EVOLUÇÃO**

Ano III - nº 25 - Fevereiro de 2022

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Ana Paula de Lima

Andréia Fernandes de Souza

Isac dos Santos Pereira

Vilma Maria da Silva

Organização:

Andréia Fernandes de Souza

Vilma Maria da Silva

Colaboradores:

Cleia Teixeira da Silva Oliveira

Isac dos Santos Pereira

José Wilton dos Santos

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Adriana Santos Morgado

Alecina do Nascimento Santos

Alessandro Rodrigues da Costa

Cristiana Ferreira Sousa Neves

Daniela da Silva Souza

Diego Daniel Duarte dos Santos

Dulcilene dos Santos Lopes Siqueira

Evelice de Souza Evangelista

Giselle de Araujo Meneguetti Paganeli

Joseneide dos Santos Gomes

Juliana Aparecida Pinheiro de Araujo

Laura Veiga Antoniazzi Fernandes da Silva

Marta Batista Justino Caetano

Mineiva Medina Rodrigues Silva

Patrícia Mendes Cavalcante de Souza

Rafaela Figueiredo de Oliveira

Renato Souza de Oliveira Carvalho

Simoni Alves Pereira Almeida

Tânia de Jesus Alves

Terezinha Joana Camilo

Vanessa Izidorio de Arruda Domingues



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.25>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano III, n. 25 (fev. 2022). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2022.

132 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



São Paulo
2022

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Comissão editorial:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

José Roberto Tenório da Silva

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima

Denise Mak

Patrícia Tanganelli Lara

Thaís Thomas Bovo

Veneranda Rocha de Carvalho

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeilson Batista Lins

Profa. Esp. Ana Paula de Lima

Profa. Me. Andreia Fernandes de Souza

Profa. Dra. Denise Mak

Prof. Me. Isac dos Santos Pereira

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

Profa. Me. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco

Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara

Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Profa. Me. Veneranda Rocha de Carvalho

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colaboradores especiais:

Cleia Teixeira da Silva Oliveira

Isac dos Santos Pereira

José Wilton dos Santos

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado

José Roberto Tenório da Silva

Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. (11) 98031-7887

Whatsapp: (11) 99543-5703

primeiraevolucao@gmail.com

https://primeiraevolucao.com.br

São Paulo - SP - Brasil

netomanuelfrancisco@gmail.com

Luanda - Angola

Imagens, fotos, vetores etc:

https://publicdomainvectors.org/

https://pixabay.com

https://br.freepik.com

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 da revista.

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo

CNPJ: 28.657.494/0001-09

Colaboradores voluntários em:



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.

**Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.**

Produzida com utilização de softwares livres



Filiada à:



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

SUMÁRIO

05 APRESENTAÇÃO

Prof^ª. Ana Paula de Lima

COLUNAS

7 **Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes**

Isac dos Santos Pereira

8 **Semeando Ideias**

Cleia Teixeira da Silva Oliveira / José Wilton dos Santos



ARTIGOS

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/> - <https://pixabay.com> - <https://br.freepik.com>

1. Matemática, Ciências da Natureza e a Interdisciplinaridade Adriana Santos Morgado	15
2. A EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO FUNDAMENTAL Alecina do Nascimento Santos	21
3. DESENHO ARTÍSTICO UM MEIO TRANSFORMADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL Alessandro Rodrigues da costa	25
4. A IMPORTÂNCIA DE ALFABETIZAR LETRANDO Cristiana Ferreira Sousa Neves	31
5. GEOMETRIA ESCOLAR: UMA BREVE REFLEXÃO Daniela da Silva Souza Santos	37
6. CRIMES CONTRA A FAUNA – A IMPORTÂNCIA DO DIÁLOGO NA SALA DE AULA Diego Daniel Duarte Dos Santos	43
7. O Surdo no Ensino Superior Possibilidades E Estratégias Dulcilene dos Santos Lopes Siqueira	47
8. AS CONTRIBUIÇÕES DA PSICOPEDAGOGIA QUANTO AOS DISTÚRBIOS DA APRENDIZAGEM Evelice de Souza Evangelista	53
9. A ATUAÇÃO DO PROCESSAMENTO AUDITIVO NA ALFABETIZAÇÃO Giselle de Araujo Meneguetti Paganel	57
10. AFETIVIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS Joseneide dos Santos Gomes	65
11. EDUCAÇÃO INCLUSIVA EM SÃO PAULO: CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DA LEGISLAÇÃO Juliana Aparecida Pinheiro de Araujo	71
12. A PINTURA ZENGA: UM ESTUDO EM DEFESA DAS PRÁTICAS CONTEMPLATIVAS Laura Veiga Antoniazzi Fernandes da Silva	77
13. LUDICIDADE E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL Marta Batista Justino Caetano	85
14. ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E O PAPEL DO EDUCADOR Mineiva Medina Rodrigues Silva	89
15. A VALORIZAÇÃO DO BRINCAR NA INFÂNCIA Patrícia Mendes Cavalcante de Souza	95
16. A ARTE COMO CONTEÚDO CURRICULAR E SUA RELEVÂNCIA NO CONTEXTO ESCOLAR Rafaela Figueiredo de Oliveira	101
17. A INTERDISCIPLINARIDADE DE GEOGRAFIA E CIÊNCIAS DA NATUREZA Renato Souza de Oliveira Carvalho	107
18. REFLEXÕES SOBRE ASPECTOS DA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA COM TDAH Simoni Alves Pereira Almeida	113
19. AFETIVIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA Tânia de Jesus Alves	117
20. A INTERVENÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM Terezinha Joana Camilo	125
21. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL Vanessa Izidorio de Arruda Domingues	129

LUDICIDADE E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARTA BATISTA JUSTINO CAETANO

RESUMO: Os jogos desenvolvem diferentes conteúdos de aprendizagem nas crianças, como raciocínio lógico, trabalho em equipe, competição saudável, compreensão de regras, socialização e outros aspectos cognitivos. Essa totalidade do aprendizado desenvolve o intelecto e o psiquismo. Assim, o objetivo deste artigo foi discutir a aplicação de jogos na educação infantil com o objetivo de ilustrar os benefícios que o uso de jogos traz para o desenvolvimento de diferentes habilidades nas crianças dentro dos aspectos cognitivos dessa faixa etária. O levantamento bibliográfico caracterizou-se como qualitativo para discutir o conceito pedagógico do jogo e sua importância para as crianças de 3 a 6 anos e refletir sobre o ensino. Os resultados indicaram que a utilização de jogos dentro do currículo, além de desenvolver aspectos cognitivos como o da matemática, influenciam de forma positiva vários aspectos a serem desenvolvidos nas crianças, para terem uma formação plena e saudável.

Palavras-chave: Desenvolvimento Infantil. Formação. Jogos. Lúdico. Raciocínio.

INTRODUÇÃO

A educação baseada no brincar pode ser bem aplicada e pode ajudar a melhorar o ensino, seja educando ou redefinindo valores e potencializando as relações interpessoais. Para que a ludicidade seja efetiva na educação é imperativo refletir sobre sua relevância para o ensino e a aprendizagem.

O brincar está presente em todos os aspectos da existência humana, principalmente na vida das crianças. Podemos dizer que brincar é vida, porque elas aprendem a brincar, brincando e brincam aprendendo.

As brincadeiras são uma necessidade básica das crianças, assim como a nutrição, a saúde, a moradia e a educação, que são essenciais para o desenvolvimento do potencial infantil. Para manter o equilíbrio com o mundo, as crianças precisam brincar, jogar, criar e inventar. Essas atividades de entretenimento têm se tornado cada vez mais importantes à medida que são desenvolvidas, inventadas, reinventadas e construídas.

Existem diferentes aspectos do jogo: filosoficamente, o jogo é visto como um mecanismo onde emoção e razão devem se unir; no caso da sociologia, como a forma mais pura de inclusão da criança na sociedade, na qual a criança, ao brincar, integra as crenças, costumes, regras, leis e hábitos de seu meio; psicologicamente, as brincadeiras estão presentes em todo o processo de crescimento das crianças e alteram seu comportamento de diversas formas e na perspectiva da criatividade, tanto o ato de brincar quanto o comportamento criativo estão centrados na busca de si (SANTOS, 1999).

No entanto, nem todos os professores veem o uso do jogo como algo importante. Assim, este artigo ainda tem como objetivo conceituar o brincar e enfatizar sua importância para as crianças que frequentam a Educação Infantil como um método que permite mais vida, alegria e sentido para a aprendizagem, pois é particularmente poderoso para estimular os aspectos sociais e construtivos do desenvolvimento infantil.

O brincar existe em todas as áreas da existência humana, especialmente na vida das crianças. Podemos dizer: brincar é vida, porque as crianças aprendem a brincar, brincando e brincam aprendendo.

A INFÂNCIA E A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE

A psicologia é dividida em diferentes ramos. Uma delas é conhecida como psicologia do desenvolvimento. Segundo Baranita (2012), essa área só se desenvolveu a partir do século XIX para compreender as diferentes fases do desenvolvimento infantil. Antes dessa questão, no entanto, devemos lembrar que a infância era vista de forma diferente dependendo da sociedade e do tempo vivido.

Por muitos séculos a criança foi considerada um ser insignificante. Ariès (1998) relata isso em seu trabalho, observando que na antiguidade a criança era desvalorizada porque a criança simplesmente não existia para a sociedade, com o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, emocionais e psicológicos.

Quanto aos jogos especificamente, os primeiros estudos ocorreram no século XVI na Roma e Grécia a partir das ideias de Platão e Aristóteles, já introduzindo inclusive as brincadeiras no ensino, onde os jogos tinham como objetivo ensinar, associando a ideia de estudo ao prazer (SILVA e GONÇALVES, 2010).

Porém com o surgimento do cristianismo, o jogo passou a ser ignorado, pois, a religião trazia uma educação voltada para a disciplina e o rigor, não dando espaço nenhum para os jogos, passando para o conceito de que o jogo levava o homem à maldade, a prostituição e a embriaguez.

A partir do Renascimento, o jogo passou a ter novamente objetivos de diversão entre crianças e jovens, ou seja, a ser de conduta livre, além de desenvolver a inteligência e facilitar a aprendizagem.

Contudo o “lúdico” contraria as ideias tradicionais, como os castigos, as palmatórias que eram utilizadas como auxílio ao aprendizado copista e bancário. Essa nova história humanista traz para a educação os jogos pedagógicos como um agente facilitador no processo ensino aprendizagem, auxiliando na linguagem e no imaginário da criança (KISHIMOTO, 2008).

Com o passar dos séculos e a mudança da visão da sociedade com relação às crianças, as brincadeiras e jogos, por exemplo, começaram a fazer parte do cotidiano das mesmas. Ou seja, elas representam a comunhão entre as pessoas. Sua linguagem é acessível a todas as crianças, com um período de tempo que varia de acordo com o nível de desenvolvimento delas.

Então, onde está a criatividade, a emoção, o desenvolvimento lógico e descontraído, a alegria de jogar? É preciso respeitar a infância da criança, sua maneira absolutamente original de ser e estar no mundo, vivendo-o, conhecendo-o, tudo ao mesmo tempo. Tem-se que respeitar a infância, a forma absolutamente primitiva que ela vive no mundo, descobri-la e acolhê-la.

É preciso ainda considerar a criança como um ser histórico e social, em que as aprendizagens ocorrem através das interações entre a criança e o mundo a sua volta:

É com o corpo que a criança elabora todas as suas experiências vitais, e organiza toda a sua personalidade. Através dele ela percebe o mundo, e perceber o mundo é aprender (e reaprender) com seu próprio corpo; perceber o mundo, portanto, é perceber o corpo; o corpo é assim, sensação, percepção e ação (STEUCK, 2008, p. 13-14).

Os jogos garantem um desenvolvimento saudável e harmonioso, sendo a inclinação instintiva da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula a sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, reduz a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, melhora a inteligência emocional, aumenta a integração, o que promove um desenvolvimento saudável, o crescimento mental e a adaptação social.

Reconhecer os jogos populares como um conjunto de convenções é a base do conhecimento e da diversão. Criar um espaço de participação nas relações sociais é muito importante para a compreensão da cultura popular como um todo (ABERASTURY, 1982).

Ou seja:

Resgatar a história das brincadeiras infantis tradicionais, como expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, modos de pensar, sentimentos e palavras, principalmente jogos e métodos interativos. Viva o presente no passado e configure-se no presente (FANTIN, 2000, s/p.).

No caso da educação, esta não pode se limitar a transmitir conteúdos ou apenas mostrar uma direção, mas deve ajudar a criança a compreender a si mesma e o mundo ao seu redor, a trilhar seu caminho e ter uma visão diferente do mundo em circunstâncias diferentes.

OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Pode-se observar que o brincar com regras e o jogo cooperativo geralmente estão presentes a partir dos 3 anos de idade, pois é nesta fase que a criança começa a entender as regras e este é o centro do jogo; já para as crianças menores prevalecem as brincadeiras onde as regras estão implícitas.

No caso da Educação Infantil, a brincadeira não deve ser extrema no sentido de liberdade ou prazer, pois, é preciso haver um equilíbrio entre os dois. O papel do docente é dar liberdade à criança através de novas ofertas que alimentem cada momento do desenvolvimento infantil, ou seja, criar um ambiente lúdico que leva à autonomia.

A brincadeira também não deve ser vista pelo educador como um hobby para a criança, mas sim como uma ferramenta com objetivos pedagógicos, por isso, é fundamental o papel do adulto que deve conduzir a criança ao desenvolvimento em todos os aspectos de modo a torná-la um cidadão autônomo. Neste caso, o jogo é um grande aliado para isso, pois traz prazer, alegria e satisfação às crianças.

Cabe ao docente trabalhar com seus educandos de acordo com suas necessidades de forma a criar momentos prazerosos. Jogos e atividades na Educação Infantil aceleram o aprendizado das crianças à medida que interagem entre si para melhor processar o que foi vivenciado. Portanto, o docente é fundamental nesse caso e deve contribuir para esse desenvolvimento.

Além disso, na educação não é só ensinar os conteúdos programados no currículo, mas, deve-se criar uma situação de tutoria, proporcionando jogos e atividades que levem à aprendizagem e assim, ao desenvolvimento infantil, contribuindo para despertar o interesse por um amplo conhecimento social e da realidade do mundo:

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos (ROSAMILHA, 1979, p. 77).

A capacidade de brincar dá às crianças espaço para resolver os problemas circundantes. A literatura especializada no crescimento e desenvolvimento infantil acredita que o ato de brincar não é apenas uma simples gratificação do desejo. Brincar em si é fazer, é uma tarefa que toma tempo e espaço, uma prática saudável composta de experiência cultural universal, pois promove o crescimento, constrói relações grupais, pode ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros, com propriedades saudáveis (MOSÉ, 2013).

Jogos e brincadeiras são experiências de vida prazerosas. Portanto, a experiência de aprendizagem é muitas vezes uma experiência agradável. Ao valorizar as atividades de lazer, a escola ajuda a criança a ter uma boa visão de um mundo onde o afeto é acolhido, vivenciando a interação social, estimulando a criatividade e onde os direitos da criança são respeitados.

Enquanto a aprendizagem é vista como posse e internalização de signos e instrumentos em um contexto social interacionista, o brincar é a apropriação ativa da realidade por meio da representação. Dessa forma, brincar é sinônimo de aprendizado (MAIA, 2014).

Dessa forma, o trabalho com o lúdico abre caminho para envolver todos em uma proposta interacionista, permitindo o resgate de todas as potencialidades. A partir daí, qualquer pessoa pode acionar estratégias “gamificadas” para impulsionar seu trabalho, o que certamente será mais produtivo, prazeroso e significativo, como afirma Marcellino (1990).

Além de proporcionar prazer e diversão, os jogos podem representar um desafio, além de provocar o pensamento reflexivo das crianças. Uma atitude lúdica pode proporcionar efetivamente aos educandos experiências concretas, necessárias e indispensáveis para abstrações e operações cognitivas.

Pode-se dizer que a ludicidade, como no caso dos jogos, permitem liberdade de ação, impulsos internos, naturalidade e, portanto, alegria que raramente são encontradas em outras atividades escolares. Portanto, devem ser estudados pelos educadores para que possam ser utilizados pedagogicamente como uma alternativa para o desenvolvimento integral da criança:

Os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo (ANTUNES, 2003, p. 9).

É preciso considerar a importância dos jogos na educação, sem esquecer que eles trazem inúmeros benefícios, por exemplo, um quebra-cabeça permite que a criança interaja com os elementos, enquanto

a montagem de um quadro enfrenta diversas dificuldades e conflitos a vontade: “o educador ao propor brincadeiras com intenção pedagógica, deve possibilitar à criança o planejamento e o uso de estratégias para solucionar problemas nas diversas situações criadas por ele” (SMOLE, 2000, p. 17).

Assim, é preciso quebrar alguns paradigmas estabelecidos. Os jogos não são apenas presentes, mas, sim uma forma de divertir as crianças: do ponto de vista social e psicológico, contribuem para promover a saúde das crianças. Ou seja, as crianças entram no âmago das situações, contribuindo para acabar com o medo e explorar o desconhecido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o que foi apresentado neste artigo, podemos concluir que a infância é uma das principais etapas, senão a principal, durante a qual a criança pode se desenvolver em todos os aspectos, principalmente cognitivo, lógico, emocional, autoconfiança, etc.

Quando a criança brinca, ela pode se desenvolver melhor porque usa sua imaginação e memória, melhorando assim seu afeto.

O brincar e o jogar são formas de aprendizagem significativa e, portanto, possibilitam uma aquisição descontraída do conteúdo. Além disso, facilita o trabalho em sala de aula e contribui adequadamente para as aulas de matemática no futuro.

Em outras palavras, os jogos não servem apenas para o desenvolvimento das habilidades cognitivas na Educação Infantil, mas, também para o desenvolvimento de competências que as crianças precisam para a vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABERASTURY, A. **Psicanálise da Criança: teoria e técnica**. 8. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.
- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- ARIÈS, P. **História Social da Infância e da Família**. Tradução: D. Flaksman. 2ª Edição. Editora: Zahar. 1998.
- BARANITA, I.M.C. **A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança**. Escola Superior de Educação Almeida Garrett. Mestre em Ciências Lisboa, 2012, 79p.
- FANTIN, M. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- MARCELLINO, N.C. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papyrus, 1990.
- KISHIMOTO, T.M. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- MAIA, M.V.C.M. **Criar e brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak, 2014.
- MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SANTOS, S.M.P. dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- SILVA, C.A.T., GONÇALVES, F.G.K. **Manual de Lazer e Recreação – O mundo lúdico ao alcance de todos –** São Paulo: Phorte, 2010.
- SMOLE, K.C.S. **A matemática na educação infantil: a teoria das inteligências múltiplas na prática escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- STEUCK, C.D. **Corporeidade e educação: um olhar a partir da epistemologia social**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação). Blumenau: Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Regional de Blumenau – FURB, 2008.



MARTA BATISTA JUSTINO CAETANO

Licenciada em Pedagogia pela Universidade de Guarulhos (UNG); especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade Bagozzi; Pós-graduação *Latu Sensu* em Profissão e Formação Docente pela Faculdade de Ciências e Tecnologia Paulistana (FACITEP), e também possui *Latu sensu* em Dificuldades de Aprendizagem pela Faculdade XV de Agosto (FAQ XV). Educadora aposentada do Estado de São Paulo. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo (PMSP).



ORGANIZAÇÃO:

Andreia Fernandes de Souza
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Adriana Santos Morgado
Alecina do Nascimento Santos
Alessandro Rodrigues da costa
Cristiana Ferreira Sousa Neves
Daniela da Silva Souza Santos
Diego Daniel Duarte dos Santos
Dulcilene dos Santos Lopes Siqueira
Evelice de Souza Evangelista
Giselle de Araujo Meneguetti Paganelli
Joseneide dos Santos Gomes
Juliana Aparecida Aparecida Pinheiro de Araujo
Laura Veiga Antoniazzi Fernandes da Silva
Marta Batista Justino Caetano
Mineiva Medina Rodrigues Silva
Patrícia Mendes Cavalcante de Souza
Rafaela Figueiredo de Oliveira
Renato Souza de Oliveira Carvalho
Simoni Alves Pereira Almeida
Tânia de Jesus Alves
Terezinha Joana Camilo
Vanessa Izidorio de Arruda Domingues



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.25>

Produzida com utilização de softwares livres



www.primeiraevolucao.com.br

Filiada à:

