

# Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 30 - Julho/2022

ISSN 2675-2573



## RECESSO

LANÇAMENTO



A LEGISLAÇÃO PERTINENTE ÀS DISCUSSÕES ÉTNICO-RACIAIS  
Jéssica Midori Ninomiya Ribeiro



### DESTAQUES

IDENTIDADE, HISTÓRIA E ESCRITA DO ADULTO APRENDIZ  
Leila da Silva Siqueira



[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)

# Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 30 - Julho 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:**

Alexandre Passos Bitencourt

Isac dos Santos Pereira

Manuel Francisco Neto

Thaís Thomas Bovo

Vilma Maria da Silva

**Organização:**

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

**Colunista:** Isac dos Santos Pereira

## AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

- Alessandra Kally Ciardi Barbosa
- Aline Pereira Matias
- Carla de Fátima Goes e Oliveira
- Cibele Vieira dos Santos Alves
- Cristina da Silva Freitas
- Jéssica Midori Ninomiya Ribeiro
- Leila da Silva Siqueira
- Luiza de Caires Atallah
- Marcia Muniz Brilhante de Toledo
- Monika Shinkarenko
- Neide Benedita de Moraes
- Nelson Marcos Correia Pedro
- Patrícia Herminio da Silva
- Sandra Regina de Campos
- Viviane da Silva

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano III, n. 30 (jul. 2022). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2022.

108 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

## ACESSOS:



<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.30>



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

Andreia Fernandes de Souza

Denise Mak

Isac dos Santos Pereira

Patrícia Tanganelli Lara

Thaís Thomas Bovo

**Com. de Avaliação e Leitura:**

Prof. Me. Adeilson Batista Lins

Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt

Profa. Esp. Ana Paula de Lima

Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza

Profa. Dra. Denise Mak

Prof. Me. Isac dos Santos Pereira

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco

Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara

Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Profa. Ma. Veneranda Rocha de Carvalho

**Bibliotecária:**

Patrícia Martins da Silva Rede

**Colunistas:**

Profa. Mestranda Cleia Teixeira da Silva

Prof. Me. Isac dos Santos Pereira

Prof. Mestrando 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.**



Filiada à:



**www.primeiraevolucao.com.br**

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

# SUMÁRIO

## 05 APRESENTAÇÃO

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto



## COLUNA

### 10 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac dos Santos Pereira



## ARTIGOS

1. A EDUCAÇÃO FÍSICA E O INCENTIVO À ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL Alessandra Kally Ciardi Barbosa	13
2. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL Aline Pereira Matias	19
3. AS FACES DA NÃO APRENDIZAGEM Carla de Fátima Goes e Oliveira	23
4. REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL Cibele Vieira dos Santos Alves	31
5. APRENDIZAGEM, CULTURA, ENSINO, E FORMAÇÃO HUMANA Cristina da Silva Freitas	37
★ 6. A LEGISLAÇÃO PERTINENTE ÀS DISCUSSÕES ÉTNICO-RACIAIS Jéssica Midori Ninomiya Ribeiro	45
★ 7. IDENTIDADE, HISTÓRIA E ESCRITA DO ADULTO APRENDIZ Leila da Silva Siqueira	49
8. A RELAÇÃO DA FAMÍLIA E DA MÚSICA NA EDUCAÇÃO Luiza de Caires Atallah	57
9. DESAFIOS DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO PARA PAIS E PROFESSORES Marcia Muniz Brilhante de Toledo	63
10. O CINEMA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA EMANCIPAÇÃO DOS ESTUDANTES Monika Shinkarenko	69
11. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA Neide Benedita de Moraes	75
12. ACTIVIDADES EXPERIMENTAIS PARA O ENSINO DE FÍSICA NO SUBSISTEMA DE ENSINO SUPERIOR ANGOLANO Nelson Marcos Correia Pedro	81
13. AS DEFICIÊNCIAS, SUAS HISTÓRIAS E SEUS PERCALÇOS Patrícia Herminio da Silva	89
14. ORALIDADE, NEUROCIÊNCIA E EDUCAÇÃO INFANTIL: ALGUMAS POSSIBILIDADES Sandra Regina de Campos	97
15. UM CURRÍCULO COMPROMETIDO COM A FORMAÇÃO INTEGRAL Viviane da Silva	103

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

ALINE PEREIRA MATIAS

### RESUMO

O uso de jogos contribui para o desenvolvimento da criança, refletindo diferentes aprendizados como o raciocínio lógico, o trabalho em grupo, a competição sadia, o entendimento de regras, a socialização, dentre outros aspectos cognitivos. Todo esse conjunto de aprendizagens desenvolvem tanto os aspectos intelectuais, quanto psicológicos. Assim, o presente artigo tem por finalidade discutir a aplicação de jogos na Educação Infantil, com o objetivo de discutir os benefícios que o uso da ludicidade confere no desenvolvimento de competências e habilidades nas crianças, compreendendo os aspectos cognitivos da faixa etária. O levantamento bibliográfico caracterizou-se como qualitativo, com base na legislação artigos, dissertações, dentre outros documentos norteadores. Os resultados indicaram que a utilização de jogos dentro do currículo, além de desenvolver aspectos cognitivos, como no caso da matemática, influenciam de forma positiva vários aspectos a serem desenvolvidos nas crianças para uma formação plena e saudável.

**Palavras-chave:** Aprendizagens. Currículo. Desenvolvimento. Ludicidade. Raciocínio lógico.

### INTRODUÇÃO

O uso de jogos e brincadeiras é considerado uma ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem, pois está fundamentada no desenvolvimento das crianças como um todo, principalmente nessa fase tão especial, a qual elas processam o pensamento participativo e começam a perceber o corpo em movimento.

É preciso lembrar que brincar é um dos momentos mais prazerosos que podem acontecer nesta fase. Os jogos e brincadeiras fazem com que a criança se desenvolva melhor, estimulando a sua imaginação e a sua criatividade, além de melhorar o convívio social. A ludicidade, juntamente com a psicomotricidade, neste caso, permitem a construção de um trabalho pedagógico mais voltado para o que realmente se espera do desenvolvimento infantil. A ludicidade envolve o desenvolvimento do aspecto psicomotor que ocorre pelo simples ato de brincar.

Deve-se deixar claro que Educação Infantil é um processo contínuo e evolutivo, e deve ser pautado principalmente na criança, tornando-se necessário evidenciar este processo. Nesse caso, deve-se conceber a criança como um ser social e histórico, onde a aprendizagem ocorre através das interações entre a criança e o mundo a sua volta. Quando o docente prioriza a utilização de jogos e brincadeiras, além de atividades que envolvam o reconhecimento do próprio corpo, a criança se desenvolve melhor.

Assim, o presente artigo tem como objetivo discutir os benefícios que o uso da ludicidade confere no desenvolvimento de competências e habilidades nas crianças, compreendendo os aspectos cognitivos da faixa etária. Como objetivos específicos demonstrar a importância desse entendimento no fazer docente, com relação às práticas educativas voltadas para compreender os resultados positivos que esse tipo de atividade pedagógica traz para o desenvolvimento infantil.

### SOBRE OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Kishimoto (1997) discute que a infância só se desenvolve com o ato de brincar e, por isso, na Educação Infantil esse desenvolvimento é tão importante. Dentre outras práticas, a utilização de atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil pode e deve ser inserido no contexto pedagógico.

É no âmbito das brincadeiras e jogos que a criança começa o seu desenvolvimento. O uso de jogos, em especial, tem por finalidade desenvolver o raciocínio lógico, trabalhar a competitividade, aprender a trabalhar em grupo, competências e habilidades necessárias para seu desenvolvimento.

Piaget (1990) discute que o lúdico é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois é através dos jogos e brincadeiras que elas desenvolvem o aspecto intelectual, cabendo ao docente incluir atividades

---

relacionadas em sua prática pedagógica. A aplicação de atividades lúdicas tem relação direta com o desenvolvimento da inteligência, contemplando os diferentes estágios do desenvolvimento cognitivo.

O jogo carrega consigo um significado muito abrangente. É construtivo, já que pressupõe as ações da criança entre a imaginação e a realidade, motivando e possibilitando a criação de novas ações dentro de um sistema de regras. Além disso, proporcionam diversão, prazer e até mesmo descontentamento, dependendo do resultado, podendo em sua função pedagógica ensinar qualquer assunto, gerando os conhecimentos e a compreensão de mundo. (NALLIN, 2005)

Para que os jogos possam ser úteis na construção do conhecimento e da autonomia, é preciso incluir atividades que favoreçam a troca de sugestões e opiniões em situações diversas. Boa parte das escolas utilizam os jogos e brincadeiras como forma de desenvolver a aprendizagem. Nestas estão incluídas músicas, jogos formalizados, além de atividades estruturadas e dirigidas:

O jogo não pode ocupar o lugar de lições morais e não deve absorver o tempo de estudo, embora ninguém no mundo possa ficar sempre escutando nem estudando. É preciso, nesta idade, sobretudo, dançar, correr, saltar, mover-se por seu próprio elã (...). Se o jogo não forma diretamente o espírito, ele o recreia. (BROUGERE, 1987, p. 83)

Este tipo de atividade possibilita ao docente observar e construir uma visão sobre os processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma delas em particular, registrando capacidades relacionadas à linguagem, ao social e aos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

Luckesi (2005) discute ainda que a ludicidade deve necessariamente implicar atividades divertidas. Porém, o que mais caracteriza a ludicidade é a plenitude e o desenvolvimento que ela propicia para a criança. Sabe-se que a ludicidade está presente na vida da criança desde os primeiros dias de vida. Brincadeiras com os familiares ajudam a desenvolver determinados aspectos, que serão contemplados de forma mais aprofundada na escola, contribuindo para o desenvolvimento das características psicológicas, psicomotoras e sociais.

Também é necessário ressaltar que ainda existe certa resistência por parte dos professores na utilização de jogos na escola, pois os mesmos compreendem que a aplicação desse tipo de atividade toma apenas tempo da aula, preferindo atividades pedagógicas mais tradicionais.

Assim, o docente deve observar o benefício do lúdico, pois ao brincar, a criança aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, dá importância à sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socialização, interação e se reequilibra. Ou seja, são essas as emoções que ele precisa entender para reinventar a fim de construir seu conhecimento. (MOSÉ, 2013)

## DOCUMENTAÇÃO REFERENTE A EDUCAÇÃO INFANTIL

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) discute sobre a utilização de jogos e brincadeiras nesta etapa: "Nesta modalidade de educação as crianças devem ser estimuladas através de atividades lúdicas e jogos, a exercitar as capacidades motoras, a fazer descobertas e a iniciar o processo de alfabetização" (BRASIL, 1998, p.32).

De acordo com Vygotsky (2011), os jogos e brincadeiras influenciam de forma significativa o desenvolvimento da criança, sendo necessária a intervenção do docente para mediar às regras e limites de cada um deles. Fazer uso de brincadeiras na Educação Infantil estimula o desenvolvimento da criança como um todo, em seus aspectos cognitivos, denominado de Zona Proximal de Desenvolvimento (ZDP).

O desenvolvimento infantil ocorre especialmente entre zero e cinco anos de idade. No começo, a criança começa a socializar com o mundo que a cerca geralmente através da família e por meio de gestos. Na escola, essas relações sociais se ampliam, levando as crianças a descobrirem questões novas diante de uma realidade diferente da sua.

Para Fortuna (2011), o brincar enquanto estratégia de ensino é um desafio para o docente, pois além de preparar o plano de aula, deve trabalhar também junto à criança para que possa dar o exemplo e observar as interações e a troca de conhecimentos.

Assim, o docente que trabalha com jogos e brincadeiras deve deixar claro os objetivos de aprendizagem em seu planejamento, visando atender às necessidades das crianças como um todo, bem como as especificidades de cada um, escolhendo atividades direcionadas para cada faixa etária.

---

Esse tipo de estratégia continua aparecendo em outros documentos norteadores como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), já que contribui também para desenvolver a autoestima das crianças. O docente quando trabalha a ludicidade em conjunto com a psicomotricidade, possibilita a observação do que a criança está vivenciando, ampliando seu repertório cultural.

No caso do RCNEI ainda, o documento relata que as crianças assumem um papel importante, porque mais que movimentar partes do corpo, elas conseguem se comunicar e se expressar através de gestos, trazendo a importância também do desenvolvimento da motricidade:

(...) o movimento para a criança pequena significa muito mais do que mexer partes do corpo ou deslocar-se no espaço. A criança se expressa e se comunica por meio dos gestos e das mímicas faciais e interage utilizando fortemente o apoio do corpo. A dimensão corporal integra-se ao conjunto da atividade da criança. Pode-se dizer que no início do desenvolvimento predomina a dimensão subjetiva da motricidade, que encontra sua eficácia e sentido principalmente na interação com o meio social, junto às pessoas com quem a criança interage diretamente. A externalização de sentimentos, emoções e estados íntimos poderão encontrar na expressividade do corpo um recurso privilegiado. (BRASIL, 1998, p.18)

Assim, o docente também deve se atentar ao que e como solicitar as atividades corporais, contemplando as expressões da motricidade infantil, além de compreender seu caráter lúdico e expressivo. Aprofundar esses conhecimentos é essencial para contemplar aspectos mais específicos do desenvolvimento corporal e motor. (BRASIL, 1998, p. 39)

Wallon (apud, OLIVEIRA, 2011), discute que é através da dimensão corporal que se integra um conjunto de atividades onde a criança se desenvolve e que esses movimentos estão relacionados com funções expressivas, instrumentais, posturais e gestos:

O corpo é uma forma de expressão da individualidade. A criança percebe-se e percebe as coisas que a cercam em função de seu próprio corpo. Isto significa que, conhecendo-o, terá maior habilidade para se diferenciar, para sentir diferenças. Ela passa a distingui-lo em relação aos objetos circundantes, observando-os, manejando-os (OLIVEIRA, 2011, s/p.)

Os movimentos corporais, promovidos também pelos jogos e brincadeiras, são extremamente importantes para o desenvolvimento físico-motor da criança, constituindo uma linguagem que desenvolve o aspecto histórico-cultural no qual a criança apresenta progressos no desenvolvimento da linguagem oral e na representação dos diferentes tipos de linguagem, aperfeiçoando os movimentos corporais favoráveis para a expressividade infantil. (GALVÃO e WALLON, 1995)

No caso das crianças que possuem algum tipo de deficiência, Nhary (2006) discute que as atividades lúdicas também são importantes para o desenvolvimento das mesmas, pois ao brincar, todas as crianças são capazes de realizar atividades no coletivo, respeitando obviamente suas capacidades físicas, intelectuais e sociais. Uma forma de incluir essas crianças pode ser feita através da ludicidade, a partir de jogos e brincadeiras:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permite a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento; O jogo é essencial para a saúde física e mental; O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e imaginário (SANTOS, 2000 p. 20).

---

A participação da criança nessas brincadeiras fornece dados importantes sobre o desenvolvimento, a forma de aprender, e a autonomia dos mesmos. O brincar encoraja essas crianças a reconhecer as limitações dos elementos competitivos, independentemente de sua condição física, intelectual, etc., renascendo o espírito de brincar. (RESENDE, 2018)

Assim, a utilização de atividades lúdicas com as crianças, como brincadeiras e jogos, favorecem o processo de inclusão, uma vez que durante a brincadeira ocorre a integração entre as crianças, aprendendo a compartilhar, a cooperarem e a respeitar os limites impostos por elas mesmas durante a sua participação e atuação: “a ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas”. (NHARY, 2006, s/p.)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As brincadeiras e jogos possibilitam a interação social, ampliam o conhecimento de mundo e faz com que as crianças interajam com as demais, estimulando a memória, o raciocínio, a linguagem, a percepção, a criatividade e tantas outras competências e habilidades que contribuem para o desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas, a fim de se ter crianças mais seguras de si.

Acredita-se na importância da aplicação de jogos e brincadeiras a partir do viés educativo, onde além das habilidades, a criança pode se desenvolver e compreender o mundo a sua volta através de estímulos.

Deve-se considerar que o desenvolvimento infantil é cercado de diferentes situações, mas que todas elas envolvem o respeito à diversidade, o desenvolvimento da afetividade, das emoções e dos processos cognitivos e sensorio-motores. Assim, o uso de jogos e brincadeiras só tem a contribuir para o desenvolvimento integral da criança em todos os seus aspectos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1 - 3.
- BROUGERE, G. **La notion de jeu éducatif dans l'école maternelle française au début du xxème siècle**. Paris: Université René Descartes, 1987.
- FORTUNA, T.R. **Formando professores na Universidade para brincar**. Petrópolis, Vozes: 2011.
- GALVÃO, I.; WALLON, H. **Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Petrópolis (RJ): Vozes, 1995.
- KISHIMOTO, T.M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- LUCKESI, C.C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma aprendizagem a partir da experiência interna**. Gepel, Faced/ Ufba, 2005, p. 22 a 60.
- MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- NALLIN, C.G.F. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. Programa Especial de Formação de Professores em Exercício nos Municípios da Região Metropolitana de Campinas, 2005, 35 p.
- NHARY, T.M.C. **O que está em jogo no jogo. Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores**. Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006.
- OLIVEIRA, G.C. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 16. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na criança**. Editora: Livros técnicos e Científicos. 1990.
- RESENDE, D.C.P. A importância da Ludicidade na Educação Especial Inclusiva. **Pedagogia em Ação**, Belo Horizonte, v. 10, n. 2, 2018.
- SANTOS, M.P. Educação Inclusiva e a Declaração de Salamanca: Consequências ao Sistema Educacional Brasileiro. In **Revista Integração**, 2000, nº 22, MEC. Secretaria de Educação Especial.
- VYGOTSKY, L.S. **O desenvolvimento dos conceitos científicos na infância**. Cap. 6. Pensamento e linguagem. 2011, p. 93-95. Versão para eBook eBooksBrasil.com. Disponível em: [www.jahr.org](http://www.jahr.org). Acesso em: 14 jul. 2022.



### Aline Pereira Matias

Graduação em Pedagogia pela Universidade Ibirapuera UNIB, SP. Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Metropolitana de Santos, UNIMES, Santos, SP. Pós-graduação em Contação de Histórias pela Faculdades Integradas Campos Salles, FICS, SP. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.  
Contato: [pereiramatiasaline@gmail.com](mailto:pereiramatiasaline@gmail.com)



#### ORGANIZAÇÃO:

Manuel Francisco Neto  
Vilma Maria da Silva

#### AUTORES(AS):

Alessandra Kally Ciardi Barbosa  
Aline Pereira Matias  
Carla de Fátima Goes e Oliveira  
Cibele Vieira dos Santos Alves  
Cristina da Silva Freitas  
Jéssica Midori Ninomiya Ribeiro  
Leila da Silva Siqueira  
Luiza de Caires Atallah  
Marcia Muniz Brilhante de Toledo  
Monika Shinkarenko  
Neide Benedita de Moraes  
Nelson Marcos Correia Pedro  
Patrícia Herminio da Silva  
Sandra Regina de Campos  
Viviane da Silva



Produzida com utilização de softwares livres



[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)

Filiada à:

