

VANDERLEI COSTALONGA  
JOSÉ ROBERTO GONÇALVES DE ABREU

# JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA



VANDERLEI COSTALONGA  
JOSÉ ROBERTO GONÇALVES DE ABREU

# JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2024

Jogos e brincadeiras na Educação Física © 2024, Vanderlei Costalonga e José Roberto Gonçalves de Abreu.

**Orientador:** Prof. Doutor José Roberto Gonçalves de Abreu

**Curso:** Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

**Instituição:** Faculdade Vale do Cricaré

**Projeto gráfico e editoração:** Diálogo Comunicação e Marketing

**Edição:** Ivana Esteves Passos de Oliveira

**Diagramação:** Ilvan Filho

**DOI:** 10.29327/5385919

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C838j

Costalonga, Vanderlei.

Jogos e brincadeiras na Educação Física / Vanderlei Costalonga, José Roberto Gonçalves de Abreu.

Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2024.

27 p. : il. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-052-4

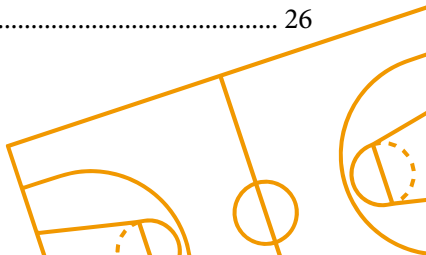
1. Educação física na escola. 2. Jogos. 3. Brincadeiras.  
I. Abreu, José Roberto Gonçalves de. II. Título.

CDD – 372.86



# Sumário

Introdução .....	05
Jogos e brincadeiras .....	07
Contribuições do lúdico nas aulas de Educação Física .....	11
Jogos motores .....	15
Dança das Cadeiras .....	15
Queimada .....	16
Vôlei do Alfabeto .....	17
Vinte e um .....	17
Alerta .....	18
Levantando-se em dupla .....	19
Jogos Sensoriais e de Raciocínio .....	20
Jogo Stop .....	20
Jogo da Memória .....	21
Jogo dos Sete Erros de Palavras .....	21
Considerações finais .....	22
Referências .....	24
Os autores .....	26






# Introdução

**E**ste produto educacional é parte integrante da dissertação *Jogos e brincadeiras: Uma possibilidade de intervenção pedagógica na educação física escolar*, desenvolvida para o Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré com o objetivo de promover ações para o ensino e valorização das brincadeiras e jogos tradicionais na Educação Física na escola.

É um livro no formato e-book, onde apresentamos um material de apoio para a vivência de jogos e brincadeiras na escola, trazendo sugestões para os professores de Educação Física. Dessa forma, foram escolhidos brincadeiras e jogos que favorecem o desenvolvimento corporal, através de aspectos motores e cognitivos, além de fortalecer as relações sociais.

As atividades recreativas, como os jogos, desempenham um papel consistente no mundo das crianças em todas as culturas, servindo como ponto de referência fundamental quando se discute as crianças e o seu desenvolvimento.

O conceito de desenvolvimento refere-se a uma progressão produtiva. O conhecimento pode ser adquirido através do desenvolvimento e da aprendizagem, sendo um originado dentro de um indivíduo, grupo ou sistema, e



o outro originado externamente. O objetivo inicial é manter a sociabilidade preservando a identidade e o engajamento. Posteriormente, o foco passa a ser a assimilação de algo que terá impacto tanto no indivíduo quanto no coletivo, como afirma Macedo (2007).

As experiências de brincar proporcionam às crianças um caminho de desenvolvimento altamente espontâneo, tornando-o uma das formas mais impactantes de crescimento.

Participar de brincadeiras é um aspecto essencial do crescimento e desenvolvimento humano. Quando as crianças não estão ocupadas em satisfazer as suas necessidades básicas de sobrevivência, a brincadeira torna-se o seu foco principal. A brincadeira não é apenas cativante e intrigante, mas também serve como uma valiosa fonte de conhecimento e informação.




# Jogos e brincadeiras

Os Jogos, brincadeiras e brinquedos são ferramentas poderosas para entender a perspectiva de uma criança, pois são fundamentais para moldar a compreensão que ela tem do mundo. Por meio da brincadeira, as crianças costumam expressar suas experiências com a família, a educação e até medos como fantasmas e monstros, que podem alimentar sua imaginação.

De acordo com Miranda (2001, p.30):

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo... [...]. Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles.

Baseado nas palavras do autor fica evidente que há uma diferença entre o conceito de jogos, brincadeiras e brinquedo, porém os três proporcionam diversão e alegria às crianças.



De acordo com Mello et. al. (2014) a brincadeira e os jogos nos permitem entender o que torna as crianças diferentes e únicas. A utilização do brincar como atividade central na Educação Física Infantil é outro pressuposto plausível desse espaço e tempo, que conecta interesses e necessidades, caracteriza a criança e facilita o desenvolvimento de diferentes linguagens na escola.


Na Educação Física os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como uma ferramenta estimulante e enriquecedora, pois ajudam os professores a terem mais oportunidades de utilizar os recursos adequados para o desenvolvimento das crianças, garantindo assim resultados favoráveis aos objetivos propostos.

Segundo Oliveira (2010), brincar significa não apenas recreação, mas desenvolvimento holístico. Por meio da brincadeira, as crianças desenvolvem áreas da personalidade como emoção, habilidades motoras, inteligência, criatividade e habilidades importantes como atenção, memória, imitação e imaginação.

Silveira (2005, p. 7) traz que:

Através do jogo o aluno tende a aprender a tomar decisões, formulando conceitos através da compreensão que o contexto jogo fornece. Desta forma, é necessário conhecer o jogo esportivo e suas táticas a fim de extrair o máximo possível de proveito durante o jogo. Interligando assim, inteligência, domínio e habilidades que o próprio ambiente proporciona ao aluno durante as diferentes situações de jogo.






Segundo Maluf (2003), o brincar é um componente vital na aquisição de conhecimentos e no desenvolvimento natural e prazeroso de diversas habilidades. É uma das necessidades fundamentais da criança e um elemento essencial para o progresso adequado nos domínios cognitivo, emocional, motor e social.

A partir das citações acima, pode-se concluir que os jogos praticados nas aulas de educação física servem mais do que apenas atividades recreativas, eles também podem ser usados como ferramentas pedagógicas para promover o desenvolvimento integral das crianças, estimulando a criatividade e auxiliando na execução dos objetivos da aula.

O brincar é um aspecto fundamental para o crescimento da criança, pois promove o desenvolvimento de habilidades importantes como atenção, agilidade, memória e imaginação, que contribuem para a autonomia e formação da identidade da criança. Os jogos auxiliam no desenvolvimento dessas capacidades e também estimulam o amadurecimento e a socialização por meio da interação com outras crianças e professores, aprendendo a respeitar regras e assumindo papéis de liderança na construção de sua identidade social.

No ato de brincar é que a criança, de forma privilegiada, apropria-se da realidade imediata, atribuindo-lhe significado, desenvolvendo a imaginação, emoções e competências cognitivas e interativas. E os brinquedos são os instrumentos que fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades, pois estes são ferramentas que permitem simbolizar os dilemas e dicotomias do cotidiano (KAUFMANN-SACCHETTO et. al, 2011, p. 29).



O brincar é um aspecto fundamental para o desenvolvimento da criança, principalmente nas aulas de educação física dos anos iniciais. Pode-se observar o papel significativo que os jogos desempenham no crescimento de uma criança. Ao utilizar jogos, o professor de educação física pode abordar as dificuldades e necessidades que as crianças possam sentir durante as aulas, promovendo assim o seu desenvolvimento.

Há diversos tipos de jogos levando a criança a ter maior desenvolvimento, avaliar hipóteses, descobrir facilmente a sua capacidade criadora e em diversas áreas do conhecimento. Dentre eles, pode-se citar:

- Jogos motores- corridas e saltos;
- Jogos intelectuais- damas e xadrez;
- Jogos competitivos- Corrida de saco, maratonas;
- Jogos de cooperação- futebol, caça ao tesouro;
- Jogo dramático- mímicas e teatro.

Esses jogos ajudam diretamente as crianças a respeitar os colegas, professores e outros envolvidos quando brincam e jogam, porque seguir as regras leva a uma melhor prática e desenvolvimento de habilidades.




# Contribuições do Lúdico nas aulas de Educação Física

A escola é um elemento de transformação. Um dos objetivos da escola é considerar as crianças como seres sociais trabalhando com elas de forma que sua integração na sociedade seja construtiva, valorizando as diferenças existentes, preocupando-se em proporcionar um desenvolvimento integral e dinâmico, bem como a construção e o acesso aos conhecimentos socialmente gerados e disponíveis do mundo físico e do contexto social (MATOS, 2013).

A Educação Física, passou por uma evolução ao longo de sua história, sendo modificada de acordo com as influências e tendências que marcaram cada período de sua trajetória e após muitas discussões significativas, a disciplina enquanto componente curricular tornou-se obrigatória na educação básica e, quanto à sua regulamentação e prática na escola, tem como orientação a lei de Diretrizes e Bases promulgada em 20 de dezembro de 1996, ao explicitar no art. 26, § 3º, que:

“à Educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola é, componente curricular da Educação Básica. Desta forma, a Edu-




cação Física deve ser exercida em toda a escolaridade de primeira a oitava séries, não somente de quinta a oitava séries, como era anteriormente”. BRASIL, 1996).

Através de uma variedade de conteúdo, a disciplina passou adotar uma postura com o objetivo na formação de cidadãos críticos através da cultura corporal. Nesta perspectiva o professor deve entender que os conteúdos da disciplina vão além do desenvolvimento de práticas que visam somente a promoção, prevenção, proteção e reabilitação da saúde. Como afirmam os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997.96p. p. 22):

A Educação Física propicia uma experiência de aprendizagem peculiar ao mobilizar os aspectos afetivos, sociais, éticos e de sexualidade de forma intensa e explícita, o que faz com que o professor de Educação Física tenha um conhecimento abrangente de seus alunos. Levando essas questões em conta e considerando a importância da própria área, evidencia-se cada vez mais, a necessidade de integração.

As aulas de Educação Física tem preferência em trabalhar com atividades lúdicas, já que o lúdico instiga a criatividade do educando, possibilitando uma aprendizagem significativa, partindo de proposições que instiguem o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e psicomotor.

O papel e a função da Educação Física escolar é possibilitar que as crianças entrem em contato com a cultura corporal por meio de ativida-




des aplicadas no ambiente escolar, destacando o potencial de diferentes formas de ser expressivo e criativo além dos aspectos lúdicos dessa prática (BETTI, 1998).

Segundo Matos (2013), o papel do professor de Educação Física e sua formação devem estar voltados para uma aprendizagem significativa, aproximando a criança de sua realidade, pois a prática de atividades lúdicas deve ser engajada intencionalmente, quebrando as barreiras existentes no meio escolar, pois o lúdico é mais utilizado dessa forma para preencher os espaços vazios do cotidiano.

Os jogos são entendidos como um recurso pedagógico essencial para aumentar o conhecimento dos alunos e uma forma muito valiosa de estimular as crianças a aprender e desenvolver aspectos cognitivos ou psicomotores. Portanto, o brincar não pode ser visto apenas como um jogo injustificado, pois o brincar está associado a um aumento significativo do raciocínio (MATOS, 2013).

Ressalta-se que há necessidade de se refletir sobre as práticas pedagógicas que os professores de Educação Física irão desenvolver por meio de jogos que possam promover uma formação educacional de qualidade e que contemple todas as habilidades de aprendizagem. Ao incorporar atividades lúdicas, pode-se promover o desenvolvimento integral da criança desde que proporcione momentos de prazer e aprendizado (MATOS, 2013).

Os jogos podem ser integrados ao ambiente escolar nas aulas de Educação Física como recursos didáticos pedagógicos, ferramentas de aprendi-



zagem, trazendo interação, diversão e socialização aos alunos e ao meio em que vivem. Eles são considerados elementos pedagógicos necessários para a aprendizagem do aluno, bem como para a construção do conhecimento, o que beneficia habilidades múltiplas. Diante disso, reconhece-se a importância e a responsabilidade dos professores de Educação Física no planejamento de aulas utilizando essas ferramentas (MAIA, FARIAS e OLIVEIRA, 2020).

Nota-se que as brincadeiras propostas e dirigidas pelo professor de Educação Física são relevantes, pois, por meio da mediação do conteúdo, a criança começará a internalizar as regras, e dará uma contribuição significativa para o desenvolvimento intelectual do aluno, além de possibilitar práticas com a vivência lúdica no contexto escolar (FARIA et al, 2020).

# Jogos motores

## DANÇA DAS CADEIRAS

**Objetivo:** Trabalhar Reflexo, audição e agilidade.

**Material:** Uma cadeira a menos que o número de participantes e um aparelho de som.

**Desenvolvimento:** As cadeiras estão dispostas em círculo com os assentos voltados para fora.



Os participantes assumiram posições um atrás do outro, fora do círculo de cadeiras. Quando a música começar, todos deverão se mover na mesma direção em torno das cadeiras. Quando a música parar, todos deverão encontrar uma cadeira para sentar. O objetivo do jogo é sentar todos os participantes nas cadeiras disponíveis, e várias pessoas podem ocupar uma cadeira, desde que todos estejam em contato direto com a cadeira. Caso o grupo atinja a meta, o jogo recomeçará com uma cadeira a menos.

## QUEIMADA

**Objetivo:** Agilidade, velocidade, reflexo, força, equilíbrio e coordenação.

**Material:** Quadra e bola.

**Desenvolvimento:** Os competidores são divididos em duas equipes, uma de cada lado da quadra. O objetivo é fazer com que a bola atinja o adversário e depois caia no chão, “queimando-o”. Se a bola não cair, o competidor não será eliminado. Após serem “queimados”, os jogadores devem se dirigir à reserva (cemitério) localizada no final da quadra adversária. A primeira equipe a queimar todos os oponentes vence. As regras podem ser modificadas para atender às necessidades do grupo.



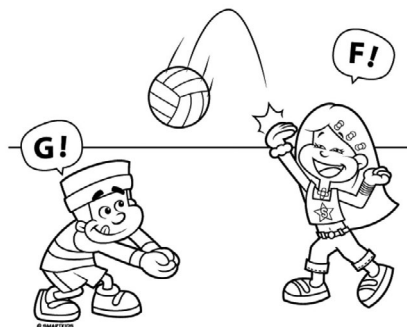


## VÔLEI DO ALFABETO

**Objetivo:** Agilidade, reflexo, raciocínio e criatividade.

**Material:** Bola de vôlei.

**Desenvolvimento:** Um tópico deve ser selecionado, como por exemplo: cidade. As crianças então se sentam em círculo e jogam a bola seguindo os princípios básicos dos exercícios de vôlei. Em cada ação, deverão dizer uma letra em ordem alfabética. Quem perder a bola deverá nomear a cidade que começa com a letra daquela rodada. O jogo então reinicia com a próxima letra.



## VINTE E UM

**Objetivo:** Agilidade e força.

**Material:** Cesta e uma bola de basquete.

**Desenvolvimento:** Os jogadores ficam na área de arremesso da quadra de basquete com a bola e determinam a ordem de participação. O primeiro jogador joga a bola na tabela, fazendo com que ela volte para o jogador. O segundo jogador então pega a bola e a joga na cesta. Se o arremesso for bem sucedido, você ganha dois pontos e continua atirando na linha de arremesso até errar. Cada arremesso da linha de lance livre conta como um ponto. Se for cometido um erro, será a vez do próximo jogador. O objetivo do jogo é marcar exatamente 21 pontos. Se você marcar 22 pontos, deverá recomeçar com 1 ponto.



## ALERTA

**Objetivo:** Agilidade, força, velocidade e coordenação.

**Material:** Bola pequena.



### **Desenvolvimento:**

Para participar deste jogo é necessário um mínimo de três participantes. O objetivo principal é evitar ser atingido pela bola e, ao mesmo tempo, tentar atingir os outros jogadores. Um jogador inicia o jogo jogando a bola para o alto e vocalizando o nome de um companheiro, que deve pegar a bola rapidamente. Enquanto isso, os demais participantes se esforçam para se distanciar da trajetória da bola. Se o jogador designado pegar a bola com sucesso antes que ela entre em contato com o solo, ele poderá continuar o jogo jogando-a para cima e gritando o nome de outro companheiro de equipe. No entanto, se apanharem a bola depois de esta ter descido, devem imediatamente exclamar “alerta”, fazendo com que todos os jogadores parem nas suas posições atuais. O jogador designado então arremessa a bola em direção a um participante na tentativa de acertá-lo. É permitido evitar a trajetória da bola, mas sem se mover fisicamente do local. Qualquer jogador que for atingido pela bola é considerado “lesionado” e assume o papel do próximo jogador a lançar a bola para o alto, gritando o nome de um jogador diferente. Se o jogador que inicialmente lançou a bola não acertar ninguém, ele também ficará “ferido”. Se um jogador que já está “ferido” for atingido novamente, ele será rotulado como “gravemente ferido”. Quando um jogador falhar pela terceira vez, ele será considerado “eliminados” e será obrigado a sair do jogo. o número de jogadores restantes diminui para apenas dois.

## LEVANTANDO-SE EM DUPLA

**Objetivo:** Força e equilíbrio.

**Material:** Opcional, bastões.

**Desenvolvimento:** Os participantes são posicionados frente a frente, conectados por contato de mãos dadas ou de braço dado. O objetivo é sentar e levantar com sucesso, mantendo o equilíbrio e sem se desconectar do parceiro. Os alunos são incentivados a oferecer sugestões para variações alternativas da atividade. Por exemplo, em vez de segurar as mãos ou fazer contato com os braços, uma vara pode ser usada como ferramenta de conexão. Além disso, a atividade pode ser modificada para acomodar um grupo maior formando um círculo. No entanto, os participantes devem entrelaçar as mãos e os braços com a segunda pessoa ao seu lado, e não com o vizinho imediato.



# Jogos Sensoriais e de Raciocínio

## JOGO STOP

**Objetivo:** Raciocínio, coordenação e agilidade.

**Material:** Folha de papel e caneta.

**Desenvolvimento:** O professor poderá imprimir cartelas nominando em colunas alguns itens, como: nome, cidade, cor, animal, fruta, carro ou outros itens sugeridos pelos estudantes. Para determinar a letra da rodada, os estudantes indicam um número com os dedos. Após selecionar uma letra, todos os participantes devem gerar palavras relacionadas aos temas abordados que comecem com a letra escolhida. O jogo termina quando a primeira pessoa completa a lista e declara “stop”, fazendo com que todos parem de escrever. Ao somar pontos, cada palavra escrita por vários participantes ganhará 5 pontos, enquanto palavras únicas receberão 10 pontos. Colunas vazias não contribuem para a pontuação final.



## JOGO DA MEMÓRIA

**Objetivo:** Concentração e coordenação.

**Material:** Folha com figuras em pares impressas e tesoura.

**Desenvolvimento:** Cada aluno receberá folhas de papel contendo aproximadamente 15 pares de figuras. Trabalhando em pares ou grupos de três, os alunos recortarão cada figura e as colocarão voltadas para baixo em linhas e colunas. O objetivo é que cada jogador encontre os pares virando as cartas e memorizando suas posições.



## JOGO DOS SETE ERROS DE PALAVRAS

**Objetivo:** Concentração.

**Material:** Folha de papel com lista de palavras.

**Desenvolvimento:** Lista com cerca de 25 palavras para ser entregue aos estudantes, contendo 7 palavras escritas incorretamente, por exemplo, uma letra trocada, faltando ou invertida, para que os alunos identifiquem todos os erros.




# Considerações finais

Os jogos têm a notável capacidade de transformar exercícios em atividades divertidas que cativam e divertem sem esforço. Eles têm o poder de desviar a nossa atenção e trazer uma sensação de alegria e contentamento. Quando jogados com atitude despreocupada, os jogos oferecem um momento de relaxamento, aliviando efetivamente qualquer forma de estresse ou tensão.

Os jogos servem como um meio de libertar a energia reprimida, ao mesmo tempo que desempenham um papel vital na formação da personalidade e no reforço de competências específicas dos estudantes.

Os jogos são categorizados em tipos sensoriais, motores e de raciocínio com base nos objetivos pretendidos e nos estilos de jogo.

Jogos que envolvem os sentidos, incluindo visão, audição, olfato, paladar e tato, servem como ferramentas para o desenvolvimento sensorial. Esses jogos facilitam o aprimoramento de habilidades como identificação de formas, tamanhos e cores, além de contribuir para o desenvolvimento do equilíbrio e do ritmo.



Os jogos que se enquadram na categoria de jogos motores exigem o envolvimento de todo o físico, com foco principal nos músculos. Esses jogos servem para aprimorar vários aspectos, incluindo coordenação, reflexos, agilidade, velocidade, força, resistência e equilíbrio. Eles desempenham um papel crucial no desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais necessárias para atividades cotidianas, como caminhar, correr, chutar e levantar.

Os jogos que se concentram no raciocínio lógico são projetados para aprimorar as habilidades cognitivas e promover processos de pensamento rápidos, coordenados e sequenciais. Esses jogos abrangem uma série de habilidades, incluindo memorização e planejamento estratégico, pois os jogadores devem antecipar os movimentos do oponente. Além disso, o envolvimento nestes jogos pode promover o pensamento analítico e a capacidade de construir argumentos bem fundamentados.

A singularidade de cada jogo reside nas suas características específicas, abrangendo regras que podem diferir com base em fatores como região geográfica, práticas culturais, faixas etárias e preferências dos próprios jogadores.

A educação das crianças beneficia muito com a inclusão de jogos, pois ensinam competências valiosas como o trabalho em equipe, a cooperação, a partilha e o respeito pelas regras e regulamentos.

Os jogos, na sua natureza universal, abrangem uma ampla gama de funções. Quando utilizados em um contexto educacional, eles produzem vantagens que levam ao aprimoramento de habilidades e ao melhor desempenho dos alunos.



# Referências

MACEDO, L. (2007) **Ensaaios Pedagógicos**: como construir uma escola para todos? Porto Alegre, Artmed, 2007.


BETTI, M. **A janela de vidro**: esporte, televisão e educação física. São Paulo: Papirus, 1998.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física – Brasília: MEC/SEF, 1997. p. 22,24.

FARIA, L. C.; LEMES, N. D. C.; SOUZA, J. A.; FERREIRA, J. F.; MAGALHÃES, S. R. S. **A Educação Física e sua contribuição para o desenvolvimento motor e cognitivo do aluno através do lúdico**. Relva, Juara/MT/Brasil, v. 7, n. 2, p. 114- 127, jul/dez, 2020.

KAUFMANN-SACCHETTO, K.; MADASCHI, V.; BARBOSA, G. H. L.; SILVA, P. L.; SILVA, R. C. T.; FILIPE, B. T. C.; SOUZA-SILVA, J. R. **O Ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar**. Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 28-36, 2011.





KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MAIA, D. F; FARIAS, A. L. P; OLIVEIRA, M. A. T. Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para o desenvolvimento da criança. **Revista Cenas Educacionais**, Caetité – Bahia – Brasil, v. 3, p. 1-17, 2020.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MATOS, M.M. O lúdico na formação do educador: contribuições na Educação Infantil. **Cairu em revista**. Ano 02, nº 02, p. 142, jan, 2013.

MELLO, A. da S., Santos, W. dos., Klippel, M. V., Rosa, A. D. P., & Votre, S. J. (2014). Educação Física na educação infantil: produção de saberes no cotidiano escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, 36(2), 467– 484.

MIRANDA, Simão De. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender**. Campinas, SP: Papiros, 2001.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SILVEIRA L. D. **Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor**. 2005. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-nodesenvolvimento-psicomotor.htm>. Acesso em maio 2023.

# Os autores

## Vanderlei Costalonga

Possui graduação em Educação Física pelo Centro Universitário – ES (2004). Atualmente é professor da escola de Educação Infantil e Fundamental São Salvador. Tem experiência na área de Educação Mestrando pelo Centro Universitário Vale do Cricaré.



## José Roberto Gonçalves de Abreu

Doutor em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (2020), possui Graduação (1996), Especialização (1999) e Mestrado (2009) em Educação Física pela mesma Instituição. É Bacharel em Fisioterapia pela Universidade Estácio de Sá (2005), Especialista em Treinamento Desportivo - UFES, Especialista em Atenção Primária à Saúde - APS - SESA (2010), Especialista em Fisioterapia Hospitalar - Pneumo-funcional (UNESC - 2009). Autor do livro Educação Física e Desenvolvimento Regional. Atualmente é Pró-reitor de Inovação, Extensão e Pesquisa e coordena dos Cursos de: Licenciatura e Bacharelado em Educação Física, Bacharelado em Fisioterapia do Centro Universitário Vale do Cricaré. Na mesma IES, coordena do Comitê de Ética em Pesquisa e integra o corpo Docente do Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação da FVC. Foi Subsecretário Municipal de Saúde e Secretário Municipal de Educação da cidade de São Mateus nos anos 2013 a 2016. Atuou como Fisioterapeuta do Hospital Meridional de São Mateus, Hospital Roberto A. Silvaes e integrou a Comissão de Educação do Conselho Regional de Fisioterapia e Terapia Ocupacional do Espírito Santo.



ISBN: 978-65-6013-052-4

DIÁLOGO  
EDITORIAL

