



## **OBJETOS DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ENTRE A TECNOLOGIA E O LÚDICO**

Evandro Antonio Corrêa;  
Aline Daiane Manoel Vassoler.

### **RESUMO**

Este estudo objetivou analisar as possibilidades de entrelaçamento entre lúdico, tecnologia e os Objetos de Aprendizagem como ferramenta no Ensino Fundamental I, no processo ensino e aprendizagem. A pesquisa foi realizada por meio da revisão de literatura sobre o lúdico, tecnologia e os objetos de aprendizagem que podem ser utilizados no Ensino Fundamental I, nas aulas de Educação Física. Verificou-se que o lúdico é importante para crianças no desenvolvimento da imaginação, da criatividade, entre as possibilidades quando a tecnologia e o uso dos Objetos de Aprendizagem podem contribuir na aprendizagem de diversas áreas, como a Educação Física.

**Palavra-chave:** lúdico, tecnologia, objetos de aprendizagem, Educação Física.

### **LEARNING OBJECTS IN PHYSICAL EDUCATION AT SCHOOL: BETWEEN TECHNOLOGY AND LUDIC**

### **ABSTRACT**

This study aimed to analyze the possibilities of intertwining between ludic and technology and Learning Objects as a tool in Elementary School I in the teaching and learning process. The research was conducted through literature review on the ludic, technology and learning objects that can be used in Elementary School I in Physical Education classes. It was found that ludic is important for children, in the development of imagination, creativity and among the possibilities when technology and the use of Learning Objects can contribute to learning in various areas, such as Physical Education.

**Keyword:** ludic, technology, learning objects, Physical Education.

### **OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA: ENTRE LA TECNOLOGÍA Y EL LÚDICO**

### **RESUMEN**

Este estudio tuvo como objetivo analizar las posibilidades de entrelazamiento entre la lúdico y la tecnología y los Objetos de Aprendizaje como herramienta en Educación Primaria I en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La investigación se llevó a cabo mediante la revisión de la literatura sobre juego, tecnología y objetos de aprendizaje que se pueden utilizar en la Escuela Primaria I en las clases de Educación Física. Se encontró que el lúdico es importante para los niños, en el desarrollo de la imaginación, la creatividad y entre las posibilidades cuando la tecnología y el uso de Objetos de Aprendizaje pueden contribuir al aprendizaje de varias áreas, como la Educación Física.

**Palavra chave:** lúdico, tecnología, objetos de aprendizaje, Educación Física.

## **INTRODUÇÃO**

A cada dia, novas tecnologias surgem no mercado e chamam a atenção das crianças, e, cada vez mais, as brincadeiras, como pular corda, amarelinha, queimada, entre outras são deixadas de lado por causa das novas tecnologias - fato potencializado pela pandemia que vive a sociedade mundial ocasionada pelo coronavírus (SARS-COV-2).

Entretanto, o uso de tecnologias na educação não é recente. E, entre as novas tecnologias, estão os Objetos de Aprendizagem (OA) que podem ser utilizados como possibilidade no processo de ensino e aprendizagem, em que a criança tem contato com a tecnologia no contexto educacional e a usa. Talvez, seja uma oportunidade para que professores de diferentes áreas, como de Educação Física, possam trabalhar, em suas aulas, com algum recurso tecnológico para atrair a atenção dos alunos para a vivência de atividades.

No caso da aula de Educação Física, a quadra na escola seria um dos meios onde se pode atrair a atenção dos alunos, envolvendo lúdico e o jogo, por exemplo. Por sua vez, o desenvolvimento dos conteúdos da Educação Física escolar pode se apoiar em diferentes recursos tecnológicos, como computador, internet, celular, entre outros, a fim de promover a sua integração com a tecnologia.

Nesse sentido, os alunos podem vivenciar os jogos (virtuais) no computador e, depois, adaptá-los à aula na quadra, explorando seus movimentos e habilidades, sob a ótica do lúdico, propiciando, talvez, atividades e aulas mais criativas e divertidas. Posto isso, o papel da Educação Física não é apenas ensinar esse ou aquele conteúdo, mas ensinar a criança a descobrir os movimentos que seu próprio corpo é capaz de fazer e a importância das atividades no seu desenvolvimento de forma integral, ou seja, numa perspectiva de uma “educação do corpo em movimento” (LIMA; HUNGER, 2019).

E de acordo com Ramineli, Bristot e Antonini (2015, p. 83), “as atividades lúdicas aqui foram interpretadas como ferramentas educativas auxiliares, que podem ajudar a promover o desenvolvimento da criança em sua integralidade”. Com essa visão, as “intervenções pedagógicas com repertório lúdico podem contribuir na aprendizagem significativa em contexto de alfabetização, no entanto, preocupa o quanto professores alfabetizadores realmente conhecem e valorizam tais intervenções”.

Vale destacar que as recentes mudanças sociais e tecnológicas ampliaram a complexidade dos contextos letrados, em que o trânsito, no espaço virtual, é, por excelência, uma competência que convoca a diferentes modos de ler e escrever (COLELLO, 2016). Para a autora, a “tecnologia transforma a leitura e a escrita, razão pela qual alfabetização e alfabetização digital merecem ser tratadas como processos paralelos que se complementam na aquisição de determinadas práticas” (COLELLO, 2016, p. 7).

A alfabetização digital, segundo Frade (2014, n.p), “tem sido usado para designar um tipo de aprendizado da escrita que envolve signos, gestos e comportamentos necessários para ler e escrever no computador e em outros dispositivos digitais”. Fator esse atrelado ao letramento digital, que “diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, isto é, ao uso de textos em ambientes propiciados pelo computador ou por dispositivos móveis, tais como celulares e tablets, em plataformas como e-mails, redes sociais na web, entre outras” (RIBEIRO; COSCARELLI, 2014, n.p). No contexto da educação, o letramento digital deve ser debatido “na tentativa de se pesquisarem e testarem práticas que ajudem na formação das pessoas e em seu melhor aproveitamento das tecnologias digitais” (RIBEIRO; COSCARELLI, 2014, n.p).

Assim, é necessária a inclusão e a participação dos alunos nos diferentes meios tecnológicos. E de acordo com Corrêa e Hunger (2020), é preciso reconhecer o processo de tecnização educacional e da Educação Física e a necessidade de desenvolver, na escola, as tecnologias e os saberes úteis aos alunos, bem como novos saberes tecnológicos pela escuta sensível do professor e pelas necessidades dos aprendizes, atribuindo significados a sua aprendizagem.

O aluno poderá ter contato com a tecnologia, especificamente, com OA e, depois, pode adaptá-lo e vivenciá-lo na quadra, no pátio etc. da escola. E o professor de Educação Física pode lhe apresentar atividades que proporcionem o aprendizado de forma lúdica e, ainda, apresentando opções mais interessantes para o aluno.

Nessa perspectiva, o presente artigo objetivou abordar as possibilidades do entrelaçamento do lúdico e da tecnologia, utilizando os Objetos de Aprendizagem (OA) como ferramenta no Ensino Fundamental I, no processo ensino e aprendizagem na Educação Física.

## **METODOLOGIA**

Quanto aos procedimentos metodológicos, foram estruturados de acordo com a abordagem qualitativa, realizada por meio da revisão de literatura exploratória referente ao entrelaçamento de referenciais sobre os Objetos de Aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Posto isso, no levantamento realizado no Google Scholar, busca avançada, com termo “objetos de aprendizagem”, no título, foram verificados 55 resultados entre 2010-2020; desses, não há incidência de nenhum trabalho que abordasse, especificamente, a temática deste trabalho. A mesma coisa ocorreu na base de dados da Scielo, com 23 resultados. Portanto, se fez necessária a reflexão e o diálogo de alguns referenciais na articulação entre o lúdico e os objetos de aprendizagem para as aulas de Educação Física no Ensino Fundamental I.

## **LÚDICO E A TECNOLOGIA**

O lúdico tornou-se relevante no processo de ensino e aprendizagem. Para Renk, Schneider e Dalla (2011), o lúdico é um fator relevante no processo ensino e aprendizagem e no desenvolvimento global e harmônico, proporcionando benefícios indispensáveis no desenvolvimento infantil. Para Kishimoto (2009, p. 36), “quando situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” e a “utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento”.

Assim, é fundamental que a criança seja estimulada a pensar e a agir. De acordo com Lima e Hunger (2019, p. 185), nas práticas pedagógicas relacionadas à educação do corpo em movimento, as crianças poderão “expressar-se, movimentar-se, identificar, reconhecer-se, relacionar, conhecer, perceber, em suas ações e nas relações que estabelecem com o mundo e com o outro” e isso ocorre “por meio das linguagens simbólicas, sinestésicas, verbais e não verbais, por intermédio das ações intencionais do corpo em movimento”.

A criança vive em um mundo diferente do adulto e, para ter acesso a esse mundo, o lúdico é fundamental. Nesse sentido, o lúdico envolve os termos “jogar” e “brincar”, e, na literatura, encontram-se diferentes concepções sobre essas temáticas, compreendidas como fenômeno cultural antigo, que ocorre tanto na criança como no adulto, de formas diferentes e com funções diferenciadas (PEDROZA, 2005).

Mediante a possibilidade do brincar da criança, Friedmann (1996) analisou a atividade lúdica ou o jogo infantil, sob diferentes enfoques, e apresentou as suas diferentes possibilidades: sociológico - a influência do contexto social no qual os diferentes grupos de crianças brincam; educacional: a contribuição do jogo para a educação, para o desenvolvimento e/ou para a aprendizagem da criança; psicológico - o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade do indivíduo; antropológico - a maneira como o jogo reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferentes culturas; folclórico - analisando o jogo como expressão da cultura infantil através das gerações, bem como as tradições e os costumes por meio dos tempos nele refletidos.

Segundo Renk, Schneider e Dalla (2011), as atividades quando propostas, sob forma lúdica, adquirem um significado especial para a criança, em que pode manifestar o seu interesse e a sua aprendizagem ocorrerá de maneira prazerosa. Portanto, as atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que propicie a vivência plena do aqui e do agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento; e, aqui, a tecnologia e os Objetos de Aprendizagem podem ser uma ferramenta interessante para a aprendizagem da criança.

Para isso, entende-se que o ensino “não pode ser concebido como uma mera aplicação de normas, técnicas e receitas pré-estabelecidas, mas como um espaço de vivências compartilhadas, de busca de significados, de produção de conhecimento e de experimentação na ação” (SACRISTÁN; GÓMES, 2002, p. 86).

Macarini e Vieira (2006) pontuam que as crianças possuem diversas razões para brincar, sendo uma delas o próprio prazer de que podem usufruir enquanto brincam. A importância da brincadeira pode estar relacionada com a possibilidade de fornecer à criança um ambiente planejado e enriquecido, que propicie a aprendizagem de várias atividades. Além disso, a brincadeira está ligada, também, aos aspectos do desenvolvimento físico, cognitivo, social, afetivo e cultural.

Ao mesmo tempo, é fundamental que a instituição escolar, de acordo com Corrêa e Hunger (2020), integre a cultura corporal de movimento, a apropriação crítica dessa cultura, o componente lúdico, a diversidade de atividades atreladas à tecnologia. Todavia, para os autores, é necessário desenvolver, nas pessoas (alunos e professores), habilidades para utilizar os instrumentos e os recursos disponíveis em favor do processo da aprendizagem.

Nesse sentido, Santos (2012) relata que o jogo pode ser um facilitador para a

compreensão dos saberes propostos, e que, no início do século XXI, o jogo é pensado como elemento integrante da cultura, ao mesmo tempo em que é produtor de cultura. Neste caminhar, com o avanço das tecnologias nas últimas décadas, para Santos (2012, p.212), os “jogos eletrônicos ou jogos digitais transformaram-se em forma de expressão e de socialização, pois como parte integrante da cultura, também possibilitam o aumento do repertório cultural dos indivíduos”.

Da mesma forma, Corrêa e Hunger (2014) pontuam que a escola está envolvida neste cenário, considerando a revolução informática e seus desdobramentos, o acesso e a proficiência em tecnologias da informação e da comunicação em suas diversas facetas usadas e adaptadas para servir a fins educacionais.

## **TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO ESCOLAR**

As tecnologias alteram o ritmo em vários setores da vida cotidiana, apresentando ganhos em termos de velocidade e eficiência na comunicação, organização, armazenamento e recuperação de informações. Diversas atividades humanas são realizadas com maior velocidade e eficácia, distâncias físicas são superadas, a mídia eletrônica possibilita a informação circular em tempo real. Tudo parece avançar em ritmo mais rápido. Mas transmitir uma informação é bem diferente de saber se o outro, o recebedor da informação, a compreendeu (SÁ FILHO; MACHADO, 2004).

Diante da gama de recursos tecnológicos em que as crianças estão em contato, com maior ou menor intensidade, será que as tecnologias da informação, em especial, as digitais, têm influenciado a concepção de criança que a sociedade apresenta hoje? (BONA, 2010, p. 14).

Sendo assim, é necessário refletir sobre o que se espera desta tecnologia como recurso pedagógico para ser utilizado no processo de ensino e aprendizagem e como podem interferir e como utilizar em atividades nas aulas de Educação Física. Segundo Sá Filho e Machado (2004), o grande diferencial que as redes de computadores colocam para a Educação é o de possibilitar novas opções de espaço e de tempo que, antes, não existiam na prática pedagógica.

Com o aprimoramento das tecnologias digitais, a realidade virtual passou a ser utilizada amplamente por diferentes segmentos, como no entretenimento, na saúde, nos negócios, em treinamentos e na educação. A partir de suas características básicas - a

imersão, a interação e o envolvimento -, é possível pensar em sua utilização como meio de ampliação das formas de ensino-aprendizagem. A realidade virtual nos possibilita conhecer, visitar, aprender sobre lugares distantes ou mesmo aqueles que não existem mais (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

Contudo, só se alcançará a inovação educativa quando alunos e professores forem capazes de utilizar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) “de maneira intencional, consciente, criativa, de sorte que tanto corpo docente como discente farão uso desses recursos sempre que os julgarem necessários, tornando-os artefatos pedagógicos de uso diário, no contexto escolar” (PEDRO; CARVALHO, 2018, p. 428).

De acordo com Pedró (2016), o objetivo não estaria em se ter mais tecnologia nas escolas, mas algo mais importante: que os alunos aprendam mais e melhor. Torna-se necessário compreender, nessa teia de configurações, que “as iniciativas tecnológicas de sucesso na educação são, fundamentalmente, as que oferecem serviços relevantes e eficientes, e que resolvem problemas ou necessidades reais de professores ou alunos” (PEDRÓ, 2016, p. 21).

O uso de tecnologias, nas práticas pedagógicas de professores, pode ser um fator de transformação, tendo em vista que o mundo está rodeado por recursos digitais. Assim, o tempo, o espaço, a memória, a história, a noção de progresso, a realidade, a virtualidade e a ficção são algumas das muitas categorias que são reconsideradas, em novas concepções, a partir dos impactos que, na atualidade, as tecnologias eletrônicas têm em nossas vidas (KENSKI, 1998) e na educação.

## **EDUCAÇÃO E OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM**

No Ensino Fundamental I, no processo de ensino e aprendizagem, é possível usar a tecnologia e os Objetos de Aprendizagem (OA) como instrumento na educação. Contudo, é preciso compreender os OA como um instrumento que traz novas possibilidades no desenvolvimento de material a ser usado na educação (SÁ FILHO; MACHADO, 2004, p. 6).

Nesse sentido, a produção de OA “é uma tarefa complexa que envolve várias dimensões e cujos produtos vão de pequenas atividades realizadas em computadores a simulações complexas que garantam a aprendizagem do usuário” (FERNANDES et al., 2009, p. 2).

Para Braga (2015), há diversos tipos de recursos digitais que podem ser considerados

um OA: imagens, áudios, vídeos, animações, simulações, hipertexto, *softwares*. Para utilizar um OA, o professor deve, segundo a autora, “selecionar o tipo de OA que seja adequado para o conteúdo que ele deseja abordar e para os objetivos de aprendizagem que ele deseja alcançar”. Acrescenta que “o objeto tende a complementar o ensino, mas para isso deve estar associado a uma estratégia pedagógica” (BRAGA, 2015, p. 21).

Sobre o assunto, Spinelli (2007, p. 07) compreende que um objeto virtual de aprendizagem “é um recurso digital reutilizável que auxilie na aprendizagem de algum conceito e, ao mesmo tempo, estimule o desenvolvimento das capacidades pessoais, como, por exemplo, imaginação e criatividade”. Audino e Nascimento (2010) destacam que, na estruturação de um OA, deve-se considerar o contexto pedagógico, as necessidades e interesses dos alunos e o nível de interatividade com seus pares e suas capacidades de integrar conceitos e conhecimentos.

Consequentemente, os OA são animações interativas que permitem estimular e despertar a curiosidade dos alunos, no qual podem experimentar, reinventar e agir sobre a informação disponibilizada. Esse fator pode levá-los a resolverem desafios de forma colaborativa, desenvolvendo o raciocínio, a criatividade e a curiosidade durante as aulas de Educação Física.

Por sua vez, “na educação, as tecnologias assumem, em muitos momentos, as adjetivações de boas, más, novas, modernas, contemporâneas e, também, tendem a assumir conotações apologéticas” (LAZZAROTTI FILHO; FIGUEIREDO, 2007, p. v). Já as tecnologias, para Corrêa (2013), na Educação e Educação Física, podem ampliar as possibilidades de comunicação e interação com o mundo e os conhecimentos sobre o corpo, por exemplo. Nesse caso, o professor de Educação Física pode ser um dos interlocutores entre os alunos e as tecnologias e vice e versa, dentro de um contexto lúdico, que propicie o processo de ensino e aprendizagem.

Almeida e Shigunov (2000), Friedmann (1998) e Dallabona e Mendes (2004) concordam que a ludicidade tem que fazer parte da vida de toda e qualquer criança, pois, na forma lúdica dos jogos e brincadeiras, haveria uma contribuição para o desenvolvimento e para a socialização das crianças com o meio em que vivem e, também, o amadurecimento de suas habilidades cognitivas e motoras. Ou ainda, os OA podem possuir o papel de tornar o processo de aprendizagem mais lúdico (FISCARELLI, FISCARELLI, 2011).

Assim, é imprescindível o debate, conforme destacam Corrêa e Hunger (2020, p. 196), “sobre o sentido das ações e impactos das tecnologias na educação, na formação do



professor, do aluno, do processo ensino e aprendizagem, bem como alargar a discussão no sentido de interação, atualização, inovação do processo de tecnização educacional”.

Dessa maneira, nas aulas de Educação Física, ou de outros componentes curriculares, é possível trabalhar com vários tipos de atividade com os alunos, visando ao desenvolvimento de suas capacidades motoras, cognitivas, emocionais, entre outras, com apoio das tecnologias e seus recursos como os Objetos de Aprendizagem em situações de aprendizagem, tanto na modalidade à distância quanto presencial.

Mediante a diversidade de OA, Rosário e Nascimento (2020, p. 72) pontuam que esses recursos “podem ser encontrados em sites educacionais ou em repositórios. Para realizar a busca com eficácia de OAs é necessário que o professor defina os objetivos de aprendizagem e os apliquem aliados a estratégias pedagógicas para trabalhar um determinado conteúdo”.

Os OA podem ser encontrados, por exemplo, no Banco Internacional de Objetos Educacionais<sup>1</sup> (Ministério da Educação); plataforma Integrada<sup>2</sup> (Ministério da Educação); no Laboratório de Objetos de Aprendizagem SEaD-UFSCar<sup>3</sup>; no sistema MERLOT<sup>4</sup>; no Portal e-Unicamp<sup>5</sup>; na Escola Digital<sup>6</sup>. Esses são portais de acesso livre, onde estão disponíveis recursos educacionais em diversas mídias, que atendem os diferentes níveis da educação, nas diversas áreas do conhecimento, entre elas, a Educação Física.

Também, se faz necessário compreender a crença no poder miraculoso das tecnologias, no discurso de salvadora da pátria. Cabe a reflexão crítica sobre os usos das tecnologias na sociedade, na educação e na Educação Física, de forma geral, para não cair em suas armadilhas mercadológicas e ideológicas, para manutenção do *status quo* ou a serviço do modelo econômico, político cultural em vigor.

Da mesma maneira, não basta ter recursos tecnológicos se os professores não forem formados para se apropriar dos mesmos e utilizá-los. Na pesquisa de Pedro e Carvalho (2014), parte dos professores atuantes, na educação básica, não apresentam os conhecimentos necessários para utilizar OA e demais tecnologias digitais de maneira intencional e produtiva.

A partir desse olhar, o OA pode ser usado, segundo Araújo (2017, p. 624), “em

---

<sup>1</sup> <http://objetoseducacionais.mec.gov.br/#/inicio>

<sup>2</sup> <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/home#reas>

<sup>3</sup> <http://www.loa.sead.ufscar.br/>

<sup>4</sup> <http://www.merlot.org/merlot/index.htm>

<sup>5</sup> <https://ggte.unicamp.br/wp/>

<sup>6</sup> <https://escoladigital.org.br/>

diferentes contextos e em diferentes ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), cada OA tem suas características próprias na sua parte visual, a qual faz o aprendiz interagir de forma mais autônoma com os conteúdos”. Todavia, o professor é o responsável, conforme pontua Aguiar e Flôres (2014), a selecionar, avaliar e atribuir intencionalidade aos OA a serem utilizados no contexto de sala de aula.

No âmbito da sala de aula, “há que se expandir a utilização de OA para todas as disciplinas que compõem o currículo escolar, uma vez que estes proporcionam envolvimento, motivação e enriquecem o processo de ensino-aprendizagem” (PEDRO; CARVALHO, 2014, p. 428).

Para Mendes Almeida e Catapan (2020), os Objetos de Aprendizagem estão em ascensão na área educacional, principalmente, no formato digital. As autoras relatam que o uso dos OA é diversificado e que várias são as estratégias de ensino que combinam os OA com outros recursos educacionais e citam, como exemplo, as redes sociais, as comunidades de prática, os mapas conceituais.

Outro ponto destacado é a evidência dos benefícios dos OA, compreendido como instrumento mediador do processo de ensino-aprendizagem, configurando como uma ferramenta de apoio ao ensino, possibilitando ao professor a elaboração de novas estratégias que potencializem a aprendizagem (MENDES; ALMEIDA; CATAPAN, 2020).

Entre as possibilidades já mencionadas anteriormente, surge, nesse cenário de OA, os jogos (entre eles, os jogos eletrônicos), compreendidos como conteúdo da Educação Física. Segundo Costa e Pafunda (2015), os jogos possuem características específicas, classificações e provocam sensações nos jogadores. As autoras ponderam que as “razões pela qual conhecer estes elementos são de grande importância para os professores, pois assim podem planejar-se melhor sobre o uso e objetivos pedagógicos que pretendem atingir com estes OAs” (COSTA; PAFUNDA, 2015, p. 113).

Nesse contexto de jogos e tecnologia, por meio da gamificação, haveria “um engajamento maior dos alunos, uma socialização eficiente em sala de aula, e os torna mais abertos a assuntos que por natureza se mostram adversos ao desejo de aprendizado” (RODRIGUES; SOUZA; QUEIROGA, 2020, p. 123). A gamificação e o uso de tecnologias, no cotidiano de jovens e crianças, segundo Rodrigues, Souza e Queiroga (2020, p. 129), devem ser vistos como ferramentas que concorram no auxílio do ensino e aprendizado, uma vez torna o processo algo mais próximo, prazeroso e importante para o aluno, rompendo “com o estigma de que a escola é ‘chata’ ou ‘desnecessária’. São

paradigmas que como educadores precisamos quebrar”.

Por fim, haveria um ambiente escolar em que os alunos tivessem o contato com as tecnologias, e os OA como recurso, para o ensino de conteúdos da Educação Física, em que o aluno é protagonista, propiciando o desenvolvimento de suas habilidades sob a ótica do lúdico e a inclusão dos alunos às novas tecnologias dentro do processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental I.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os apontamentos desse estudo, constatou-se que o lúdico é importante na vida das crianças, contribuindo com o desenvolvimento integral, além da imaginação, criatividade e várias outras possibilidades. Compreende-se que a infância é a idade das brincadeiras e, por meio delas, a criança satisfaz suas necessidades e desejos particulares e tem sua própria forma de refletir e descobrir o mundo em que vive.

Com o uso das tecnologias, a vida cotidiana tem sofrido muitas alterações que trouxeram ganhos em termos de velocidade e eficiência, facilitando a vida diária das pessoas, possibilitando informações em tempo real e, a cada momento, surgem novidades no contexto escolar. Entre as possibilidades tecnológicas, está o uso dos Objetos de Aprendizagem, os quais podem colaborar com os professores de diversas áreas, tais como, de Educação Física, no processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos em suas aulas.

Os Objetos de Aprendizagem possibilitam vivenciar atividades em computadores, tablet, celulares, entre outros, contribuindo com a aprendizagem dos alunos nas aulas de Educação Física e de outros componentes curriculares. Os Objetos de Aprendizagem podem oferecer aos professores e alunos elementos que auxiliem no processo educacional e dos conteúdos da cultura corporal, de forma lúdica, contribuindo com a formação dos discentes. Cabe destacar que esse recurso é um entre vários outros. Portanto, emerge a necessidade de novos estudos e pesquisas para compreender os impactos (positivos e negativos), facilidades e dificultadores, ou não, das tecnologias no contexto educacional.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, E. V. B.; FLÔRES, M. L. P. Objetos de Aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, L. M. R. et al. **Objetos de aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

ALMEIDA, C. P. C. A.; SHIGUNOV, V. A atividade lúdica infantil e suas possibilidades. **Revista da Educação Física/UEM**, v.11, n.1, 2000.

ARAÚJO, J. A. A importância dos objetos de aprendizagem na educação ambiental e sua disponibilidade nas bases de dados da RIVED e BIOE. **Revista de Pesquisa Interdisciplinar**, Cajazeiras, n.2, suplementar, p. 622-633, set. de 2017.

AUDINO, D. F.; NASCIMENTO, R. S. Objetos de Aprendizagem – Diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação. **Revista Contemporânea de Educação**, v.5, n.10, jul/dez 2010.

BARACHO, O. F. A.; GRIPP, J. F.; LIMA, R. M. Os exergames e a Educação Física escolar na cultura digital. Programa Institucional de Iniciação Científica e Tecnológica FAPEMIG/UFVJM. **Revista Brasileira de Ciência e Esporte**. Florianópolis, v.34, n.1, jan./mar, 2012, p. 111-126.

BONA, V. **Tecnologia e infância**: ser criança na contemporaneidade. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.

BRAGA, J.; MENEZES, L. Introdução aos Objetos de Aprendizagem. In: BRAGA, J. (Org.). **Objetos de Aprendizagem**: introdução e fundamentos. Santo André: UFABC, v. 1, 2015.

BRISTOT, A. F. F.; ANTONINI, T. C. Alfabetização e repertório lúdico: uma narrativa crítica. **Revista Didática Sistêmica**, [S.l.], v.17, n.2, p. 82-94, dez. 2016.

COLELLO, S. M. G. Alfabetização ou alfabetização digital? **International Studies on Law and Education**. CEMOrOc-Feusp - IJI-Universidade do Porto, 23 mai-ago 2016.

CORRÊA, E. A. Reflexões sobre as tecnologias, Educação e Educação Física. In: Encontro Ibero-americano de Educação (EIDE), 8. 2013, Araraquara: Unesp. **Anais...** Encontro Ibero-americano de Educação, Araraquara: Unesp, 2013.

CORRÊA, E. A. HUNGER, D. A. C. F. Cultura corporal de movimento: os saberes docentes no campo das tecnologias. **Revista Instrumento**, 2014.

CORRÊA, E. A. HUNGER, D. **Educação Física e tecnologia**: o processo de “tecnização” educacional no ensino escolar. Curitiba: Editora Appris, 2020.

COSTA, A. K. N.; PAFUNDA, R. A. Jogos Educacionais sob a Perspectiva de Objetos de Aprendizagem. In: BRAGA, J. (Org.). **Objetos de Aprendizagem**: introdução e fundamentos. Santo André: UFABC, v.1, 2015.

DALLABONA, R. S.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Instituto Catarinense de Pós-Graduação**, v.1, n.4, jan./mar., 2004.

FERNANDES, C. A.; CASTRO FILHO, A. J.; FREIRE, S. R.; LIMA, V. L. L. **Objetos de aprendizagem na escola**: estudo de um modo de implementação. Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC), 2009.

FISCARELLI, R. B. O.; FISCARELLI, S. H. Tecnologia na educação: dos objetos reais aos objetos virtuais. In: MONTEIRO, S. A. I.; RIBEIRO, R.; LEMES, S. S.; MUZZETI, L. R. (Org.). **Educações na Contemporaneidade**: reflexões e pesquisa (E-book). São Carlos - SP: Pedro & João Editores, 2011.

FRADE, I. C. A. S. Alfabetização digital. In: FRADE, I. C. A. S.; VAL, M. G. C.; BREGUNCI, Maria G. C. (Orgs.). **Glossário Ceale**: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE). Belo Horizonte: Faculdade de Educação da UFMG, 2014. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/alfabetizacao-digital>>. Acesso em: 30 jul. 2020.

FRIEDMANN, A. et al. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1996.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1998.

- KENSKI, V. M. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**, n.8, mai./ago., 1998.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2009.
- LAZZAROTTI FILHO, A.; FIGUEIREDO, V. C.. Editorial. **Revista Pensar a Prática**, Goiás: UFG, v.10, n.2, 2007.
- LIMA, D. T.; HUNGER, D. **Educação Física escolar: crianças em movimento aprendendo criticamente o viver social**. Curitiba: Appris, 2019.
- MACARINI, S. M. VIEIRA, M. L. O brincar de crianças escolares na brinquedoteca. **Revista Brasileira Crescimento Desenvolvimento Humano**, v.16, n.1, p. 49-60, 2006.
- MENDES, V.N.; NASCIMENTO, H. O. A.; CATAPAN, H. Objetos de aprendizagem: aplicações práticas. **Paidéi@ - Revista Científica de Educação à Distância**, v.12, n.21, 2020.
- PEDRÓ, F. Educação, tecnologia e avaliação: por um uso pedagógico efetivo da tecnologia em sala de aula. In: GONÇALVES, M. T. et al. **Experiências avaliativas de tecnologias digitais na educação** [recurso eletrônico]. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2016.
- PEDRO, K. M.; CARVALHO, D. Objetos de aprendizagem: um panorama da produção acadêmica nacional. **Revista Linhas**. Florianópolis, v.19, n.40, p. 414-433, maio/ago. 2018.
- PEDROZA, R. L. S. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista Departamento de Psicologia**. UFF, Niterói, v.17, n.2, p. 61-76, dez., 2005.
- RENK, E. F; SCHNEIDER, D. D; DALLA, C. M. G. **O lúdico na aprendizagem e no desenvolvimento de crianças da educação infantil**. Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), Santa Maria, RS, Brasil, 2011.
- RIBEIRO, A. E.; COSCARELLI, C. V. Letramento digital. In: FRADE, I. C. A. S.; VAL, M. G. C.; BREGUNCI, M. G. C. (Orgs.). **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE). Belo Horizonte: Faculdade de Educação da UFMG, 2014. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/letramento-digital>>. Acesso em: 30 jul. 2020.
- RODRIGUES, L. C.; SOUZA, W. S.; QUEIROGA, A. P. G. Gamificação no ensino como forma de motivação da nova geração de estudantes. In: SANTOS, R. A. **Digitalização da educação: desafios e estratégias para a educação da geração conectada**. Campo Grande: Editora Inovar, 2020.
- ROSÁRIO, A. C. B.; NASCIMENTO, M. L. Construção de objetos de aprendizagem para o desenvolvimento de habilidades específicas do componente curricular ciências para os anos iniciais do ensino fundamental. In: SANTOS, R. A. **Digitalização da educação: desafios e estratégias para a educação da geração conectada**. Campo Grande: Editora Inovar, 2020.
- SÁ FILHO, C. S.; MACHADO, E. C. O computador como agente transformador da educação e o papel dos objetos de aprendizagem. In: **Anais... Seminário Nacional de Educação a Distância**, 2003.
- SACRISTÁN, J. G; GÓMEZ P. A. J. **Compreender e transformar o ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.
- SANTOS, G. F. L. **O processo de civilização do jogo**. 247 f. Teses (Doutorado em Educação) Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Filosofia e Ciências da UNESP/Marília. Marília, 2012.
- SPINELLI, W. Os objetos virtuais de aprendizagem: ação, criação e conhecimento. **Rede Interativa Virtual de Educação**. REED/MEC, 2007.

**EDITORA E GRÁFICA DA FURG  
CAMPUS CARREIROS  
CEP 96203 900  
editora@furg.br**