

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**WILLAME FREITAS COSTA**

**OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA:**

Uma revisão integrativa

São Luís  
2019

**WILLAME FREITAS COSTA**

**OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA:**

Uma revisão integrativa

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão como requisito parcial para obtenção de grau de licenciatura em Educação Física.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dra. Elizabeth Santana Alves Albuquerque.

São Luís  
2019

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Costa, Willame Freitas.

OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DA EDUCAÇÃO  
FÍSICA : Uma revisão integrativa / Willame Freitas Costa.  
- 2019.

36 p.

Orientador(a): Elizabeth Santana Alves Albuquerque.  
Monografia (Graduação) - Curso de Educação Física,  
Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2019.

1. Educação Física. 2. Ensino. 3. Objetos Digitais  
de Aprendizagem. I. Albuquerque, Elizabeth Santana Alves.  
II. Título.

**WILLAME FREITAS COSTA**

**OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA:**

Uma revisão integrativa

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dra. Elizabeth Santana Alves Albuquerque (Orientadora)**  
Universidade Federal do Maranhão

---

**Prof. Dr. Alex Fabiano Santos Bezerra (Examinador)**  
Universidade Federal do Maranhão

---

**Prof.<sup>a</sup> Dra. Jucileia Neres Ferreira (Examinadora)**  
Universidade Federal do Maranhão

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por sua infinita fidelidade, ao conceder tudo o que me foi necessário para a conclusão deste curso de graduação.

A minha orientadora professora mestre Elizabeth Santana Alves Albuquerque, pela paciência e dedicação a este trabalho. A minha coorientadora professora especialista Milena Silva de Oliveira pela ajuda nos momentos mais complicados da elaboração deste trabalho. Aos professores doutores Florentino Assenço Filho, Lívia da Conceição Costa Zaqueu e Alex Fabiano Santos Bezerra.

Aos meus pais Antônio Carlos Vieira da Costa, Maria do Socorro Alves Freitas Costa, pelo apoio em todos os momentos, desde a decisão de cursar Educação Física até a conclusão do curso.

A minha Companheira Andréa Maia Maciel e a minha filha Maria Luiza Maciel Costa, bem como, meu irmão Felipe Freitas Costa, que muito me apoiaram nos momentos difíceis dando-me força para continuar.

## RESUMO

Trata-se de estudo de revisão integrativa com o objetivo de pesquisar o cenário sobre o uso dos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) como estratégia no ensino-aprendizagem da Educação Física escolar. Como metodologia foi utilizado um estudo de revisão a partir de trabalhos científicos disponível nas bases de dados da educação na qual foram utilizadas as bases de dados DEDALUS, Scielo.br, Scielo.org, Web of Science, Portal de Busca Integrada, Eric *Institute of Educacion Science*, Biblioteca Digital USP e Google Scholar. Resultados: às buscas baseada nas palavras-chaves resultou em: 13.754 referências, que após avaliação culminaram em 20 referências utilizadas neste trabalho. As referências encontradas foram trabalhos de artigos (3); trabalhos de especialização (4); dissertação de mestrado (9); tese de doutorado (5). Conclusão: pesquisas demonstram a importância da implementação e do uso dos objetos digitais de aprendizagem tem sido uma importante contribuição para construção e desenvolvimento sendo ferramenta facilitadora do ensino dos conteúdos da Educação Física.

**Palavras-chave:** Objetos digitais de Aprendizagem. Ensino. Educação Física.

## ABSTRACT

This is an integrative review study with the objective of researching the scenario about the use of Digital Learning Objects (ODAs) as a strategy in the teaching and learning of school Physical Education. As a methodology a review study was used from scientific works. available from education databases using the databases DEDALUS, Scielo.br, Scielo.org, Web of Science, Integrated Search Portal, Eric Institute of Educacion Science, USP Digital Library and Google Scholar. Results: Searches based on the keywords resulted in: 13,754 references, which after evaluation resulted in 20 references used in this work. The references found were article works (3); specialization work (4); Master's dissertation (9); doctoral dissertation (5). Conclusion: research demonstrates the importance of the implementation and use of digital learning objects has been an important contribution to construction and development and facilitating the teaching of Physical Education content.

**Keywords:** Digital learning objects. Teaching. Physical education.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Busca eletrônica em bases de dados a partir das palavras-chaves.....	25
Quadro 2: Dados organizados por: base de dados, autor, ano de publicação, título e objetivo.....	26

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Algumas plataformas/sites com conteúdos educativos.....	15
Figura 2: Representação esquemática do delineamento do estudo.....	22

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 OBJETIVOS .....</b>	<b>11</b>
2.1 Objetivo Geral .....	11
2.2 Objetivos específicos .....	11
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>12</b>
3.1 Tecnologias da informação e comunicação (TICs) .....	12
3.2 Objetos digitais de aprendizagem .....	13
3.3 O ensino da Educação Física e o uso de tecnologias como ferramenta de inovação pedagógica	16
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>19</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>22</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>31</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>32</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade está sempre em processo de transformação sob influência e reflexos da revolução tecnológica. A educação modifica-se, transforma-se e desenvolve-se junto à sociedade, revelada em diferentes modalidades de ensino, objetivos, metodologias e diferentes abordagens.

Segundo Araújo e Pilloto (2013), o Brasil passou por diversas revoluções que contribuíram para o desenvolvimento do país. Atualmente, o país é marcado pela revolução tecnológica, com aparelhos digitais, mídias eletrônicas e tecnologias de informação e comunicação também utilizados para melhorar os processos educacionais tanto na prática pedagógica quanto no planejamento, organização e estruturação dos cursos e seus conteúdos. Pois a revolução tecnológica intensificou o processo de transformação tanto nos aspectos econômicos quanto nos culturais, percebido a partir da globalização.

A verdade é que a tecnologia sempre acompanhou o homem, digamos que a tecnologia e a sociedade sempre estiveram juntas no processo evolutivo. Engana-se quem pensa que a tecnologia foi inventada nos séculos atuais, a mesma não se baseia apenas na informática, no industrialismo ou na política. As tecnologias inventadas pelo homem antigo, sempre estiveram presentes na vida do mesmo e hoje ainda mais. Mas é importante ressaltar que, mais do que abrir diferentes oportunidades de negócios, elas proporcionaram uma verdadeira revolução na sociedade. As mesmas tomaram patamares altíssimos em nível de desenvolvimento, basta observar os instrumentos de trabalho, meios de comunicação e de aprendizado. Todos são diferentes de alguns anos e isso é resultado desse desenvolvimento tecnológico.

Em relação à educação, podemos retomar a importância das tecnologias para o acesso ao conhecimento. Ao pensar nas salas de aulas, ela pode ser uma boa aliada, pois têm revolucionado a troca de informação entre as pessoas, impactando diretamente no comportamento pessoal e profissional das mesmas. Deste modo, educadores cada vez mais, desenvolvem estratégias de ensino com aplicativos ou softwares para que o contato seja mais rápido, fácil e acessível, tornando a aprendizagem mais dinâmica e divertida.

Os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) são recursos didáticos tecnológicos que têm como objetivo enriquecimento da prática docente e merecem uma ampla utilização no ambiente escolar, podendo potencializar a construção de ambientes de aprendizagem significativa, onde o aluno possa desenvolver habilidades de compreensão do seu mundo de forma imediata (MORAN, 2011).

Nesse sentido, o presente estudo apresenta reflexões a partir de uma revisão integrativa, sobre as possibilidades do uso de Objetos Digitais de Aprendizagem nas aulas de Educação Física, seja, como uso de diferentes tecnologias como: nos jogos virtuais, softwares, celulares, vídeos aulas, computadores e outros, proporcionando à prática docente, novas possibilidades de ensino inesgotável, haja vista que as tecnologias são renováveis e são Inúmeros a quantidade de jogos digitais e *videogames que* podem facilitar o aprendizado e desenvolvimento dos conteúdos da educação física escolar, ajudando a quebrar e dissolver os paradigmas existente na execução das práticas corporais.

Este trabalho se justifica pela necessidade de entendimento, identificação e levantamento de dados frente à utilização das tecnologias digitais no ensino da educação física escolar, ou seja, buscar resultados baseados em evidencias científicas da utilização e incorporação dos Objetos Digitais de Aprendizagem nas aulas de educação física.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

Pesquisar em bases de dados trabalhos científicos sobre o uso dos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) como estratégia para o ensino da educação física.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Identificar o cenário educacional sobre o uso dos objetos digitais de aprendizagem no ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física;
- Verificar as modalidades e estratégias dos objetos digitais de aprendizagem na operacionalização nas aulas de Educação Física;
- Determinar a quantidade e tipos de trabalhos científicos que discutem os objetos digitais de aprendizagem nas aulas de Educação Física.

### **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1 Tecnologias da informação e comunicação (TICs)**

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) são definidas como recursos tecnológicos utilizados das mais diversas formas, presentes na vida das pessoas desde a pré-história, desde então, diversos avanços ocorreram e hoje esses recursos são utilizados em diversas áreas, como na indústria, no comércio e principalmente na educação. Sendo assim, qualquer tecnologia usada para comunicação pode ser definida como TICs, a exemplo de livros, rádios, telefone, televisão e computador.

As TIC's foram historicamente potencializadas e popularizadas pelo advento da internet em diversos campos as tecnologias se tornaram tão comuns que não são percebidas e se tornaram essenciais ao dia a dia. O uso de telefones celulares e a troca de e-mails é algo visto como comum e natural, possibilitando a comunicação e a interação de pessoas, mesmo que distantes geograficamente, assim, afetando a troca de conhecimento, os vínculos sociais até as relações econômicas. (CAGLIAQUI, 2018).

Para Ferreira (2017), devido a esses vínculos interacionais uma das áreas que merece destaque pelo desenvolvimento e utilização das tecnologias é a educação, a qual tem o papel relevante no processo de ensino, potencializando o ensino presencial, e facilitando as relações e trocas de experiências na educação à distância. Nesse sentido as TIC's são ferramentas que contribuem para a interação dos professores com os alunos, fazendo-se parceira no processo de ensino e aprendizado, sendo introduzidas e adaptadas ao método e objetivos de ensino escolhido.

O processo de ensino aprendizagem torna-se algo mais relevante, já que essas abordagens favorecem descobertas, promovendo e instigando a curiosidade dos alunos, além de auxiliar na elaboração de novas aptidões. Através de recursos diversos que podem ser utilizados na educação, dentre eles: plataformas; ferramentas de gestão; ferramentas de comunicação; ferramentas de trabalho; ferramentas de experimentação; ambientes virtuais imersivos e objetos digitais de aprendizagem.

A utilização das tecnologias exige uma nova forma de planejar e aprender. Entretanto, apenas a utilização de um novo recurso não é garantia de êxito no ensino,

ou seja, é essencial, proporcionar novas experiências capazes de permitir a união entre os alunos e o conhecimento. Mas para isso é necessário antes do seu uso, traçar uma metodologia que promova criatividade e independência na utilização das tecnologias que mais se adéque a esse processo (CORREA, 2018).

### **3.2 Objetos digitais de aprendizagem**

Os objetos digitais de aprendizagem (ODAs) são recursos tecnológicos para educação, usados como apoio a prática pedagógica dentro e fora da escola, que auxiliam a prática de ensino, trabalhando conteúdos e competências, auxiliando no planejamento de atividades educativas possibilitando o aperfeiçoamento do ensino através de jogos, animações, simuladores, aplicativos móveis, vídeo aulas, softwares, entre outros.

O uso dos Objetos Digitais de Aprendizagem vem ganhando destaque mesmo com contrariedades de alguns profissionais, pois esses objetos deveriam ser compreendidos em sua dimensão social e informativa, deixando de ser visto apenas como um artefato, já que estes favorecem o acesso à informação, canais de comunicação e educacionais, pois os mesmos permitem ao estudante simular tomadas de decisões, trabalho em equipe e desenvolvimento de habilidades. (BEIRA; NAKAMOTO, 2016).

Há diversas possibilidades de usos para uso dos Objetos Digitais de aprendizagem podendo ser, mobilizador: quando esse objeto é usado como instrumento para despertar a curiosidade e o interesse dos alunos; informativo: quando o objetivo é apresentar aos alunos elementos de uma realidade que não pode ser observado no próprio lugar; explicativo: em que é usado para explicar uma relação ou conceito; comprovador: quando a sua utilização permite de forma mais concreta , expor uma ideia (INDACELIO, 2015).

No ensino da Educação Física, o processo de aprendizagem depende de estruturas, materiais, ações que indiquem demonstrações, visualizações e tudo isso pode ser facilitado a partir da interação por meio de objetos digitais de aprendizagem. De acordo com Ferreira (2014), a utilização dos jogos como recurso de ensino pode ampliar as bases do ensino tradicional.

Existem várias instituições que criaram plataformas online com vídeos aulas, jogos, animações e outros objetos. Além de software que podem ser utilizados

para facilitar o aprendizado e torná-lo mais dinâmico, sendo instrumentos que auxiliem na progressão curricular do aluno, a exemplo:

**Figura 1-** Algumas plataformas/sites com conteúdos educativos



Fonte: [www.socratize.com](http://www.socratize.com)

SOCRATIVE: usado para elaboração de questionários (testes e quizzes).



Fonte: [www.tikitoki.com](http://www.tikitoki.com)

TIKI-TOKI: permite criar planilhas interativas a partir de linha do tempo (timelines), podendo incluir textos, imagens, vídeos (youtube e Vimeo).



Fonte: [www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)

THINGLINK: possibilita a criação de conteúdos dinâmicos em uma imagem, acrescentando etiquetas, descrições



Fonte: [www.get.plicker.com](http://www.get.plicker.com)

PLICKERS: permite fazer quis , chamar o aluno, responder e resolver avaliações em tempo real, através de um cartão em papel com código QR.



Fonte: [www.nearpod.com](http://www.nearpod.com)

NEARPOD: cria material multimídia que o professor partilha. Os alunos podem responder desafios em tempo real.



Fonte: [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

PADLET: trata-se de um mural onde pode se colocar a opinião sobre determinado assunto.



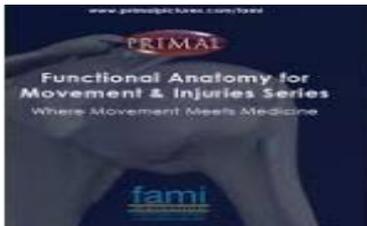
Fonte: [www.anatomy3datlas.com](http://www.anatomy3datlas.com)

ANATOMY 3D ATLAS: aplicativo permite estudar a anatomia humana de maneira fácil e interativa.



Fonte: [www.apps.apple.com](http://www.apps.apple.com)

ESQUELETO MENU 3D: aplicativo atlas de anatomia em 3D que dá a disponibilidade de modelos de cada osso do esqueleto humano em 3D.



Fonte: [www.appadvice.com](http://www.appadvice.com)

FUNCIONAL ANATOMY OF MOVEMENT & INJURIES: aplicativo sobre os movimentos das articulações durante o exercício.



Fonte: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

EXERGAME JUST DANCE: jogo de dança coreografada que os jogadores devem fazer repetição dos movimentos.



Fonte: [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

EXERGAME KINECT SPORT: jogo de simulação de diversos esportes a exemplo: boliche, boxe, futebol, vôlei, tênis, atletismo.

Como se pode observar, todos esses aplicativos são de fácil manuseio e grande utilidade dentro das aulas de educação física, onde o professor sai do momento apenas teórico e proporciona aos alunos a vivência mais enfática no trato com o conteúdo trabalhado.

### **3.3 O ensino da Educação Física e o uso de tecnologias como ferramenta de inovação pedagógica**

O ensino da Educação Física iniciou nas escolas brasileiras através de diversas reformas educacionais. A primeira foi em 1851 pela reforma Couto Ferraz que incluiu a Educação Física nas escolas dos municípios da Corte na cidade do Rio de Janeiro. A segunda ocorreu em 1882, quando Rui Barbosa indicou ginástica como prática obrigatória para ambos os sexos em todas as escolas normais. Em 1920 com as reformas estaduais, a Educação Física é introduzida nas escolas com o nome de ginástica também em outros estados do país.

Até os meados dos anos de 1970 esta disciplina sofreu influências de políticas que visavam o fortalecimento da raça branca, saúde e higiene da população, pois acreditavam que a educação física era responsável pelo fortalecimento do físico e da moral, da formação de indivíduos fortes e capazes de suportar o trabalho e defender a nação nas guerras, tudo por meio de exercícios físicos sistematizados, principalmente pelos métodos ginásticos e calistênicos criados na Europa (BETTI, 1991; BRASIL, 1997; BRACHT, 1999; DARIDO, 2005; SOARES, 2007; LIBANEO, 2007).

A Escola Nova e o Método Desportivo Generalizado buscaram um novo olhar para a Educação Física, contudo foram sufocados pela ditadura militar no Brasil, o que possibilitou a formação de atletas para competições mundiais como uma forma de propaganda nacional. Ou seja, o modelo esportivista acabou ganhando força, as aulas de técnica esportiva e de desempenho, onde priorizavam a repetição dos movimentos selecionando para aulas práticas somente os alunos mais habilidosos. Assim a Educação Física era estritamente biológica, mecanicista, competitivista e tradicional (BETTI; CAMILO, 2010; BRASIL, 1997; BRACHT, 1999; DARIDO; RANGEL, 2005).

Na década de 1980 surgiram movimentos renovadores que negavam estes preceitos restritamente biológicos e físicos fortemente ligados a esta disciplina em que incluíam ao ensino aspectos filosóficos, antropológicos e sociológicos com discussões que permitiram repensar o papel da Educação Física na educação, na sociedade e na política, propondo a formação de alunos críticos e conscientes da realidade social (BETTI; CAMILO, 2010; BRASIL, 1997; BRACHT, 1999; DARIDO e RANGEL 2005).

Os movimentos renovadores foram influenciados por diversos fatores: o fim da ditadura; a participação dos professores nos movimentos políticos como as “Diretas Já”; a volta dos professores após realização de mestrado em outros países; a incorporação dos conhecimentos do campo da Educação pela Educação Física; a criação do primeiro programa de mestrado na área; o aumento do número de encontros e debates entre os professores e o de publicações acadêmicas (DARIDO; RANGEL, 2005).

Nesse contexto de mudanças, houve a provação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação-LDB tornando a Educação Física componente curricular obrigatório na Educação Básica tornando-a uma proposta pedagógica escolar (BRASIL,1996). Em 1997 surgem os Parâmetros Curriculares Nacionais-PCN (BRASIL, 1997), que propõem uma prática educativa diferenciada apresentando novas perspectivas para o trabalho da Educação Física na escola a disciplina na perspectiva da cultura corporal, em que seu entendimento e proposta metodológica tem se transformado simultaneamente as mudanças históricas, social, econômica e política da sociedade brasileira.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular–BNCC (2018), o ensino da Educação Física é caracterizado na área das linguagens, propriamente dita a linguagem corporal, em que essas práticas em suas diversas possibilidades expressivas e cultural inserindo o movimento humano não apenas no âmbito deslocamento espaço-temporal, mas dando ênfase as influências dos diversos grupos sociais.

Em que seu ensino possibilita o enriquecimento das experiências corporais, lúdicas e estéticas. Através das danças, jogos e brincadeiras, os esportes, as ginásticas, as lutas, a capoeira, as atividades físicas de aventura, as práticas corporais alternativas, as atividades circenses, entre outras. Possibilitando aos alunos seja ele criança, jovem ou adulto a participação de forma autônoma em vivências de lazer, esporte e saúde (BRASIL, 1997).

A partir dos PCNs, a Educação física deixou de ser a prática pela prática, ou seja, apenas o saber fazer, e passa a ser tratada em suas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal (ZABALA,1998).

No Maranhão a Educação Física é norteadas pelas Diretrizes Curriculares do Maranhão formuladas pela Secretaria Estadual de Educação–SEDUC, onde todo trabalho dos educadores deve compor basicamente a unidade, a equidade e a

qualidade, em que o ensino da Educação Física deve tratar pedagogicamente do conhecimento da Cultura Corporal de Movimento, sendo configurados com temas e formas de atividades corporais como Jogos, Danças, Lutas, Ginástica e Esportes sendo vivenciados e refletidos, fundamentados na expressão corporal como linguagem expressando sentimentos, sensações, emoções subjetividades e produzindo cultura.

O ato de educar não admite antigas práticas e fórmulas tradicionais do ensino dos esportes coletivos ou simplesmente “rolar a bola”, o ensino da Educação Física necessita adaptar-se ao novo, as novas possibilidades de ensino. A tecnologia deve torna-se parceira na busca pelo novo, modificando a prática docente, em que a escola e o professor devem se adequar e repensar o seu papel na sociedade e conseqüentemente refletindo no papel do aluno (BEIRA; NAKAMOTO, 2016; CORDEIRO, 2014).

Havendo, assim o interesse do aluno em ser protagonista do seu aprendizado entendendo e passando a compreender os conteúdos trabalhados na escola. Devido a esse fato há a necessidade das escolas se adaptarem a essa evolução do ensino e da sociedade (BARROQUEIRO; AMARAL, 2011). As Diretrizes Curriculares Nacionais (2013) destacam que a escola deve contribuir para que o aluno tenha condições de desenvolver de forma prazerosa, atrativa e desafiadora a sua capacidade de aprender, a partir de mudanças metodológicas em que sejam ofertados novos projetos de inclusão tecnológica (computadores, smartphones, tablets e outros).

No texto da Base Nacional Comum Curricular–BNCC (2018), as tecnologias vem destacada ao que se refere às 10 competências gerais, sendo citada na competência 4 e 5 em que o aluno deverá utilizar diferentes linguagens e umas delas é a digital e compreender, utilizar e criar tecnologias relacionadas de produzir conhecimento de forma crítica e reflexiva.

A internet e as tecnologias e os objetos digitais associados podem e devem ser um meio de ampliar e modificar a metodologia de ensino do professor, auxiliando na construção de aulas que cause mais interesse e motivação, passando a ser ferramenta na comunicação com o aluno e seus colegas. (MORAN, 2006).

## 4 METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão integrativa em que esse tipo de pesquisa possibilita a identificação e o levantamento de lacunas de conhecimento, já produzido e indica prioridades para futuros estudos, ou seja, é uma “metodologia que proporciona a síntese do conhecimento e a incorporação da aplicabilidade de resultados” (SOUZA; SILVA; CARVALHO, 2010, p.103).

Sendo um estudo significativo baseado em evidências, que consiste em uma forma de síntese dos resultados de pesquisas relacionados com um problema específico, na qual utilizamos a abordagem quali-quantitativa, pois tivemos como critério inicial selecionar o número de publicações do tema e ao mesmo tempo utilizamos a abordagem qualitativa, pois após a seleção quantitativa, houve a preocupação em qualificar e selecionar os textos para posterior análise e tratamento dos dados coletados (GIL, 2010).

O processo de revisão foi sistematizado em seis fases distintas, que de acordo com Souza, Silva e Carvalho (2010), divide a revisão integrativa em fases de execução em que a primeira fase é a definição da pergunta norteadora; segunda fase a busca ou amostragem da literatura; a terceira fase é a coleta de dados; a quarta fase a análise crítica dos estudos; a quinta fase discussão dos resultados; sexta fase, apresentação da revisão integrativa. (Ver figura 1).

Para essa revisão foram utilizados como critérios de inclusão um recorte temporal nos últimos cinco anos até a data da pesquisa, ou seja, dos anos 2014 a 2019; em que o texto deveria estar em versão integral e disponível em formato eletrônico, gratuito e em português, inglês ou espanhol; devendo conter os termos de busca “objetos digitais de aprendizagem”; “ensino” e “educação física” no seu título e/ou ser compatível com no mínimo um dos objetivos da pesquisa, isso é, contemplar os cenários de uso objetos digitais de aprendizagem no ensino da educação física, metodologias, as modalidades e os benefícios e desafios do seu uso. A pergunta norteadora da pesquisa foi: “Os objetos digitais de aprendizagem são usados como recurso no ensino da educação física?”.

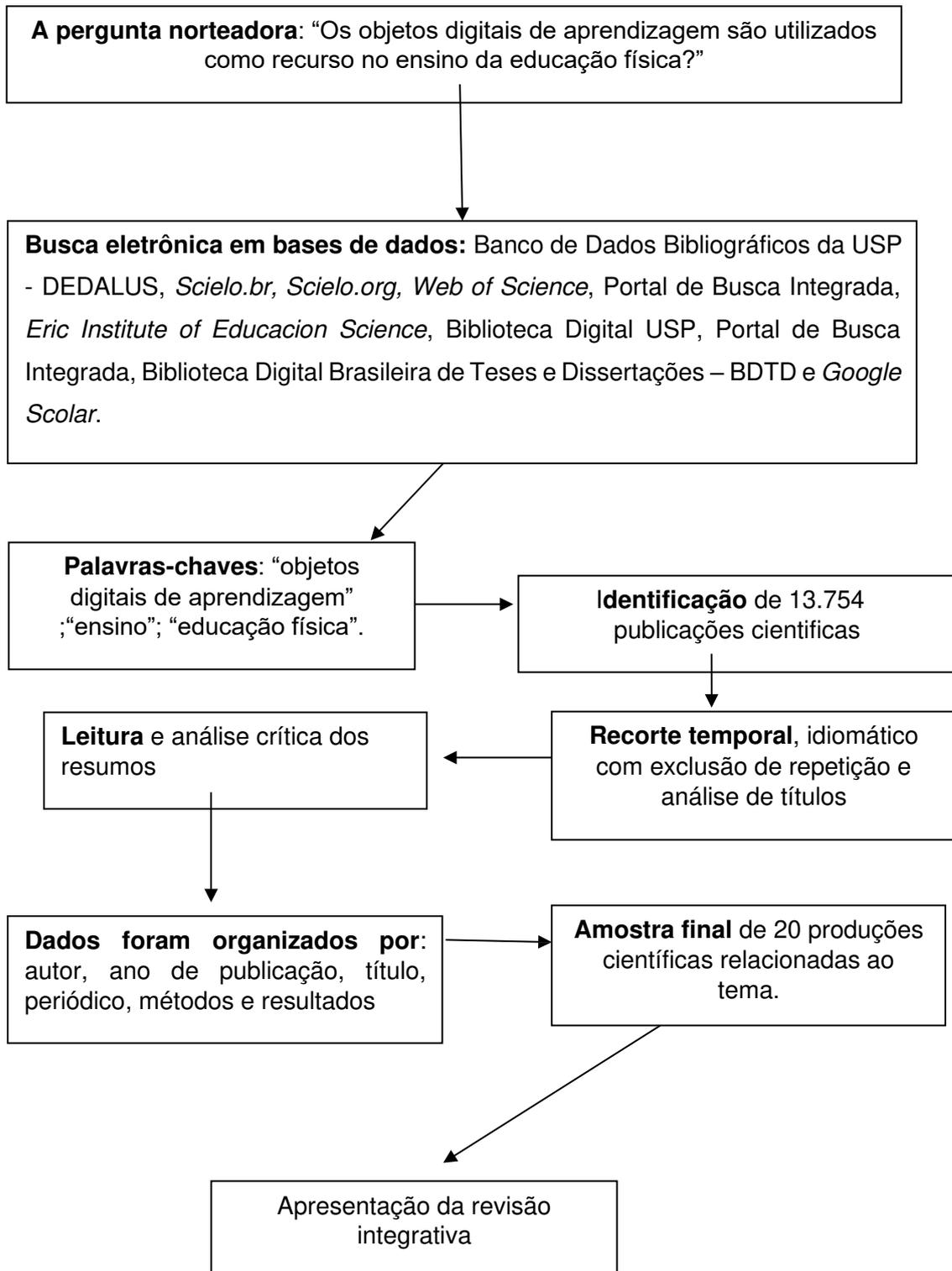
Este trabalho abordou a temática do ensino da Educação Física, com foco para a utilização dos objetos digitais de aprendizagem pelos professores em todos os níveis de ensino. A busca das referências consistiu em uma consulta às principais bases de periódicos para a educação: Banco de Dados Bibliográficos da USP -

DEDALUS, *Scielo.br*, *Scielo.org*, *Web of Science*, Portal de Busca Integrada, *Eric Institute of Educacion Science*, Biblioteca Digital USP, Portal de Busca Integrada, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações – BDTD e *Google Scholar*.

A análise crítica dos estudos selecionados correspondeu a tomada de decisão quanto à aceitação ou rejeição dos estudos, foi auxiliada pelo instrumento para coleta de dados validado, a classificação dos mesmos, foi realizada pela leitura de títulos dos estudos selecionados, tendo sido rejeitados: estudos com tema central não relacionado à utilização dos objetos digitais de aprendizagem no ensino da Educação Física. Por fim, dada a relevância e heterogeneidade das referências e produções científicas, foram realizadas novas análises críticas dos resultados obtidos.

Os dados coletados foram organizados por meio de instrumento acerca dos seguintes elementos: base de dados; tipo de estudo; autor; título; objetivos. (Ver quadro 2). Desta forma, optou-se pelo agrupamento da amostra final de 20 produções científicas relacionadas ao tema.

**Figura 2:** Representação esquemática do delineamento do estudo



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2019).

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram encontradas 13.754 referências (Ver quadro 1), cujos resumos foram analisados independentemente, resultando no total de 25 trabalhos completos sendo eles artigos, tese de doutorado, dissertação de mestrado, trabalhos de conclusão de especialização que foram lidos integralmente, chegando-se a seleção de 20 referências que atendiam os critérios de inclusão e foram utilizadas na presente revisão.

Do total, 7 (35%) dos trabalhos estavam indexados na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertação e a 13 (65%) no *Google Scholar*, nas demais bases de dados, devido aos critérios de exclusão, nenhuma referência foi selecionada. Em relação ao idioma todos os estudos apresentaram-se em português. Foram encontrados trabalhos em formato de artigos (3); trabalhos de especialização (4); dissertação de mestrado (9); tese de doutorado (5).

Quanto ao rigor metodológico verificou-se que todos os estudos são pesquisas claramente discernível em 20 (100%) estudos. A revisão de literatura presente nas pesquisas foi apresentada de forma relevante e relacionada ao problema pesquisado em 13 (65%) dos casos. A partir da análise dos estudos verificou-se que os objetos digitais de aprendizagem utilizados para o ensino da educação física foram em ordem decrescente: jogos e multimídia 9 (45%), questionário digitais 7 (35%), software 2 (10%), celular 2 (10%) vídeos 1 (5%).

Os trabalhos foram divididos em categorias de análise, sendo 13 (65 %) dos trabalhos destacaram o uso dos objetos de aprendizagem e suas influencias pedagógicas para o ensino do esporte e dos jogos; 3 (15%) trabalhos fizeram uso das tecnologias e objetos digitais de aprendizagem para melhorar a formação dos professores de educação física e 4 (20%) investigaram como o uso dos objetos digitais podem auxiliar no processo ensino – aprendizagem da educação física.

Sabe-se da importância do uso dos objetos digitais de aprendizagem pois auxiliam o profissional no desempenho de suas funções, assim como, em seu planejamento, gestão dos conteúdos, na elaboração de aulas, provas e tarefas. Os objetos digitais de aprendizagem também aprimoram a prática corporal dos alunos, por meio de jogos e aplicativos que auxiliam na execução de movimentos específicos de cada modalidade estudada.

As pesquisas demonstraram que às novas tecnologias favoreceram as mudanças na construção do conhecimento e impõe aos profissionais educadores novos desafios na área da educação física, em que a tecnologia passou a ser uma ferramenta facilitadora da construção do conhecimento, auxiliando de maneira criativa, transformadora e crítica, favorecendo a participação dos alunos na sua própria aprendizagem.

Porém, na prática e principalmente no âmbito das escolas públicas, a realidade é diferente, e a situação se agrava ainda mais em aulas de educação física. O uso dos objetos digitais de aprendizagem é insatisfatório. Mesmo com a grande quantidade de itens publicados encontrados (13.754) na pesquisa, ainda que os mesmos sejam específicos sobre o tema central do trabalho, após o refino da busca e uso de critérios de exclusão, sobram para o uso na elaboração deste trabalho apenas 20 (vinte) publicações. Logo, percebe-se que a quantidade de estudos relacionados a este tema ainda é mínima, considerando os últimos cinco anos, tempo considerável para o surgimento de novas publicações, se tratando do avanço da tecnologia e o acesso à informação que esta permite.

**Quadro 1:** Busca eletrônica em base de dados a partir das palavras-chaves.

<b>Base de dados</b>	<b>Pesquisas baseada na busca com as palavras-chaves</b>	<b>Pesquisas relacionadas ao tema</b>
DEDALUS	1	0
<i>Scielo. br</i>	0	0
<i>Scielo.org</i>	0	0
<i>Web of Science</i>	0	0
Portal de Busca Integrada	83	0
<i>Eric Institute of Educação Science</i>	0	0
Biblioteca Digital -USP	0	0
Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertação	70	7
<i>Google Scholar</i>	13.600	18
<b>Total</b>	<b>13.754</b>	<b>25</b>
<b>Selecionados após critérios de inclusão</b>	-	<b>20</b>

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

**Quadro 2:** Dados organizados por: base de dados, autor, ano de publicação, título e objetivo.

<b>Base de Dados</b>	<b>Tipo de Trabalho</b>	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>
Biblioteca Digital de Teses e Mestrado – BDTD	Dissertação de Mestrado	CAGLIAQUI (2018)	Pedagogia do Esporte e TIC: contribuições para o ensino do handebol na Educação Física escolar	Investigar possibilidades para o ensino do handebol na Educação Física escolar, utilizando-se das abordagens atuais da Pedagogia do Esporte e das Tecnologias da Informação e Comunicação.
Biblioteca Digital de Teses e Mestrado – BDTD	Dissertação de mestrado	FERREIRA (2014)	Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo	Construir, implementar e avaliar de modo colaborativo com um professor de Educação Física escolar possibilidades de utilização dos jogos digitais como apoio Pedagógico para o ensino dos conteúdos do Currículo do Estado de São Paulo para O 9º ano do Ensino Fundamental.
Biblioteca Digital de Teses e Mestrado – BDTD	Tese de doutorado	FERREIRA (2017)	As tecnologias digitais da informação e comunicação nas aulas de educação física: a formação continuada em serviço de professores da rede pública	A importância das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) como recurso didático para aulas de Educação Física a partir de um processo de formação em serviço para professores da rede pública (municipal e estadual) em um curso semipresencial.

<b>Base de Dados</b>	<b>Tipo de Trabalho</b>	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>
Biblioteca Digital de Teses e Mestrado – BDTD	Tese de doutorado	GEMENTE (2015)	Atletismo na educação física escolar: a elaboração colaborativa do software athletic	Desenvolver, colaborativamente, um software com professores de educação física para o processo de ensino e aprendizagem do atletismo na escola
Biblioteca Digital de Teses e Mestrado - BDTD	Dissertação de mestrado	INDACELIO (2015)	Entre imigrantes e nativos digitais: a percepção docente sobre as novas tecnologias da informação e comunicação (NTIC) e o ensino da educação física	Objetivou o entendimento de fatos advindos de processos educativos aplicados ao ensino da educação física em nível de educação básica, estabelecidos por agentes de distintas gerações e mediatizados por recursos da nova tecnologia.
Biblioteca Digital de Teses e Mestrado - BDTD	Dissertação de mestrado	POTIN (2017)	Jogos eletrônicos e movimento: transformando o digital em real nas aulas de Educação Física	Investiga potencialidades na interlocução entre aprendizagem e os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física

<b>Base de Dados</b>	<b>Tipo de Trabalho</b>	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>
Biblioteca Digital de Teses e Mestrado - BDTD	Dissertação de mestrado	SIQUEIRA (2017)	Tecnologias digitais de informação e comunicação na atuação docente: o processo ensino aprendizagem na formação de professores de Educação Física	Como acontece a inserção das TDICS no Desenvolvimento da prática pedagógica dos docentes atuantes na Formação de professores de Educação Física no âmbito na cultura digital?"
<i>Google Scholar</i>	Artigo	TORRES (2017)	As tecnologias da informação e comunicação e a educação Física escolar: a realidade de professores da Rede pública municipal de fortaleza	Verificar o uso delas, especificamente no que concerne ao uso dos computadores pelos professores da Rede pública municipal de ensino da cidade de Fortaleza-CE.
<i>Google Scholar</i>	Artigo	PIRES (2015)	Cultura digital e formação de professores de educação física: Estudo de caso na Unipampa	Inserção curricular das TICS na formação de professores de três Universidades recém-criadas na região sul do Brasil
<i>Google Scholar</i>	Tese de doutorado	CORREA (2018)	As tecnologias no processo de ensino escolar e a aprendizagem dos conhecimentos da educação física"	Objetivou analisar a fase em que a escola e o professor se encontram no processo de "tecnização" na atualidade

<b>Base de Dados</b>	<b>Tipo de Trabalho</b>	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>
<i>Google Scholar</i>	Trabalho de conclusão de especialização	SANTOS (2019)	A utilização dos jogos digitais na educação infantil nas aulas de educação física	Apresentar a proposta de projeto de pesquisa em Relação a utilização dos jogos digitais e as TIC nas aulas de educação física escolar na educação infantil,
<i>Google Scholar</i>	Trabalho de conclusão de especialização	ATAIDE (2016)	Jogos digitais na educação física escolar: Just dance now vai para sala de aula	Contextualizar o uso dos jogos digitais como ferramenta de intervenção didática pedagógica na área da educação física, aliando as TDICS ao contexto escolar, analisando as possíveis consequências desta utilização no ponto de vista da mediação docente
<i>Google Scholar</i>	Tese de doutorado	FRANCO (2014)	Jogos digitais educacionais nas aulas de educação Física: olympia, um videogame sobre os jogos olímpicos	A criação e avaliação de um jogo digital educacional em 3d, que trata da origem histórico-mitológica dos jogos olímpicos e do Atletismo.

Base de Dados	Tipo de Trabalho	Autor	Titulo	Objetivo
<i>Google Scholar</i>	Dissertação de mestrado	NARDON (2017)	Uso da TIC na educação física dos anos iniciais do Ensino Fundamental no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos sobre brincadeiras e jogos	Estudo se propôs a verificar mudanças nos processos de ensino e diferenças de aprendizagem dos conteúdos específicos da educação física nos anos iniciais do ensino fundamental quando incorporadas para seu ensino estratégias mediadas pelo uso das TIC.
<i>Google Scholar</i>	Dissertação de mestrado	COSTA (2016)	Resgatando as brincadeiras populares nas aulas de educação Física com o auxílio das TDICS	Apresentar uma proposta de mudança da metodologia de ensino na realização das aulas acerca do tema brincadeiras populares nas aulas de Educação Física numa nova perspectiva, a da cultura digital;
<i>Google Scholar</i>	Dissertação de merado	GERMANO (2015)	Educação física escolar e currículo do estado de são Paulo: possibilidades dos usos do celular como recurso pedagógico no ensino do <i>hip hop</i> e <i>street dance</i>	O objetivo do presente estudo foi investigar as possibilidades pedagógicas dos usos dos celulares nas aulas de Educação Física, no conteúdo de dança proposto pelo currículo do Estado de São Paulo, mais especificamente, o <i>Hip Hop</i> e <i>Street dance</i> , contemplados no nono ano

<b>Base de Dados</b>	<b>Tipo de Trabalho</b>	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>
<i>Google Scholar</i>	Trabalho de conclusão de especialização	CORDEIRO (2014)	O uso de tecnologia nas aulas de educação física: possibilidades de uma nova prática	Identificar como as tecnologias podem ser utilizadas nas aulas de educação física
<i>Google Scholar</i>	Dissertação de mestrado	SALGADO (2014)	Press start: os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na Educação Física escolar	Verificar o aprendizado sobre o conteúdo de atletismo e o envolvimento dos escolares nas aulas propostas a partir o console xbox 360 com Kinect
<i>Google Scholar</i>	tese de doutorado	FINCO (2015)	Laboratório de Exergames na Educação Física: Conexões por Meio de Videogames Ativos	Observar que o laboratório de exergames se configura como uma alternativa viável para as aulas regulares de educação física, podendo aumentar o nível de engajamento e colaboração de alunos com sinais de insatisfação com as atividades propostas nas aulas regulares.
<i>Google Scholar</i>	Trabalho de conclusão de especialização	PASSOS (2015)	Press start: os exergames como ferramenta Metodológica no ensino do atletismo na educação Física escolar	observar que o laboratório de exergames se configura como uma alternativa viável para as aulas regulares de Educação Física.

## 6 CONCLUSÃO

A presente revisão permitiu analisar que dentre tantas pesquisas realizadas em relação ao uso das tecnologias da informação e em especial, ao uso dos Objetos Digitais de Aprendizagem ainda é um campo que merece atenção e que pouco vem sendo adotada pelo profissional da Educação Física, e que poderia ser melhor explorada por se tratar de estratégias nos seus mais variados recursos, sejam eles: na forma de aplicativos; vídeos aulas; exergames; uso da internet em que essas ferramentas auxiliam na operacionalização das aulas da Educação Física.

As pesquisas demonstraram a importância da implementação de recursos tecnológicos para a educação, seja para melhorar o aprendizado, ou facilitar a prática docente, reafirmando que para o cenário atual, a Educação Física e a tecnologia são indissociáveis.

Esse contexto se faz mais claro quando se trata da educação física escolar. Então, surge a dúvida se professor não se apropria dessa imensa possibilidade simplesmente por acomodação com o “tradicional”, onde ele de fato deixa com que os alunos tomem o rumo das aulas de Educação Física, deixando de exercer a função de proporcionar metodologias e o conhecimentos necessários para que os alunos desenvolvam as valências específicas de sua faixa etária, ou em outras situações, o mesmo exerce um estilo autocrático, que exclui alunos com habilidades menos desenvolvidas que outros e prioriza somente os “melhores”, tornando as aulas de educação física um momento apenas da prática pela prática.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Narrativas digitais e o estudo de contextos de aprendizagem.

**Revista Em Rede**. v.1, n.1, 2014. Disponível em:

<https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede>. Acesso em: 11 nov. 2019.

ATHAYDE, R. **Jogos digitais na Educação Física escolar: just dance now** vai para sala de aula. 2016. 49f. Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC. Florianópolis, 2016.

ANDERSON B.I. **Entre imigrantes e nativos digitais**: a percepção docente sobre as novas tecnologias da informação e comunicação (NTIC) e o ensino da educação física. 2015. 205f. Dissertação de Mestrado- Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2015.

ARAÚJO, P. K. H; PILLOTO, S. S. D. As redes sociais como possibilidade de aprendizado no currículo e nas construções identitárias no contexto da educação infantil. **Currículo sem Fronteiras**, v. 13, n. 1, p. 20-34, 2013.

BIANCHI, P., PIRES, Giovanl, L. Cultura digital e formação de professores de Educação Física: estudo de caso na UNIPAMPA. **Movimento**, v. 21, n. 4, p. 1025-1036 Rio Grande do Sul. 2015.

BARROQUEIRO, C.H; AMARAL, L.H. O uso das tecnologias da informação da comunicação no processo de ensino-aprendizagem dos alunos nativos digitais nas aulas e de matemática. **REnCIMA**, v.2, n.2, p. 123-143, jul/dez. 2011.

BEIRA, D.G., NAKAMOTO, P.T. A formação docente inicial e continuada prepara os professores para o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação ( TICs) em sala de aula? In: **Anais do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2016.

BETTI, M., CAMILO, R. C. Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a educação física escolar. **Motrivivencia** (UFS), p. 122-135, 2010.

BRACHT, V. et al. **Pesquisa em ação**: Educação Física na escola. Ijuí, RS: Ed. da Unijuí, 2003.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Senado Federal, Brasília, DF, 1996.

\_\_\_\_\_, MEC. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Disponível em: <

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_sit\\_e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf)>. Acesso em: 20 set. 2019.

CAGLIARI, M. S. **Pedagogia do esporte e TIC: contribuições para o ensino do handebol na educação física escolar.** 103f. Dissertação de Mestrado-Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2018.

CARVALHO, R., SOUZA, M.T., SILVA, D.M. **Revisão integrativa: o que é e como fazer.** *Einstein*. n.8, p.102-6, 2010. Disponível em:< <https://journal.einstein.br/pt-br/article/revisao-integrativa-o-que-e-e-como-fazer/>>. Acesso em: 3 dez. 2019.

CORDEIRO, V.D.P. **Uso da tecnologia nas aulas de Educação Física: possibilidades de uma nova prática.** 2014. 47f. Trabalho de Conclusão de Especialização. Universidade Estadual da Paraíba, João Pessoa, 2014.

COSTA, V. G. S. W. **Resgatando as brincadeiras populares nas aulas de Educação Física com o auxílio das TDIC.** 2016. 37f. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização-Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC, 2016.

CORRÊA, E. A. **As tecnologias no processo de ensino escolar e a aprendizagem dos conhecimentos da Educação Física.** 2018. 208f. Tese de Doutorado - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2018.

DARIDO, S. C.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola.** 7. ed. Campinas, SP: Papirus, p 349, 2013

DARIDO, S. C., RANGEL, I. C. A. (coord.) **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 293, 2005.

FRANCO, L. C. P. **Jogos digitais educacionais nas aulas de Educação Física: Olympia, um videogame sobre os Jogos Olímpicos.** 2014. 165 f. Tese de Doutorado - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2014.

FERNANDO, A. **As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar.** 2015. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/1/as-tecnologias-nas-aulas-de-educacao-fsica-escolar>>. Acesso: 30 de setembro. 2019.

FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo.** 2014. 107f. Dissertação de Mestrado-Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2014.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias digitais da informação e comunicação nas aulas de educação física: a formação continuada em serviço de professores da rede pública.** 2017.193f. Tese de Doutorado - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2017.

FINCO, M. D. **Laboratório de Exergames na Educação Física: conexões por meio de videogames ativos.** 2015.167f. Tese de Doutorado - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015.

GEMENTE, F. R. F. **Atletismo na educação física escolar: a elaboração colaborativa do *software athletic***. 2015. 204f. Tese de Doutorado - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2015.

GERMANO, V. A. C. **Educação Física escolar e currículo do estado de São Paulo: possibilidades dos usos do celular como recurso pedagógico no ensino do *hip hop e street dance***. 2015. 159f. Dissertação de Mestrado - Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5. Ed. São Paulo: Editora Atlas, 2010.

INDALÉCIO, Anderson Bençal. **Entre imigrantes e nativos digitais: a percepção docente sobre as novas tecnologias da informação e comunicação (NTIC) e o ensino da educação física**. Dissertação de Mestrado. São Carlos-SP: UFSCar, 2015. 205 p.

SALGADO, Karen, R. **Press start: os *exergames* como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na Educação Física escolar**. 2016. 136f. Dissertação de Mestrado - Universidade Estadual de Campinas. Campinas-SP, 2016.

LIBANEO, J.C. Et al. **Educação Escolar: Políticas, Estrutura e Organização**. 5 ed. São Paulo, Cortez, 2007.

MORAN, J.M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias áudio visual e temáticas**. Campinas, São Paulo. ed. Papyrus, 2006.

\_\_\_\_\_. **Desafios da internet para o professor**. 2011. Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/conteudo/desafios-da-internet-para-o-professor>>. Acesso em: 02 set. 2019.

NARDON, T. A. **Uso da tic na educação física dos anos iniciais do ensino fundamental no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos sobre brincadeiras e jogos**. 2017. 223 f. Dissertação de Mestrado Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2017

PASSOS, D.R.C. **Jogos eletrônicos de movimento XBOX 360 e suas contribuições no desenvolvimento do equilíbrio dinâmico**. 2015. 37f. Trabalho de Conclusão de Especialização- Universidade Federal de Santa Maria. Saporanga, 2015.

PONTIN, G. **Jogos eletrônicos e movimento: transformando o digital em real nas aulas de Educação Física**. 2017. 51f. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

SANTOS, D. B. S. **A utilização dos jogos digitais na educação infantil nas aulas de Educação Física**. 2019. 40f. Trabalho de Conclusão de Especialização - Universidade Federal de São João Del-Rei. São João Del-Rei, 2019.

SIQUEIRA, F. C. G. **Tecnologias digitais de informação e comunicação na atuação docente**: o processo ensino aprendizagem na formação de professores de Educação Física. 2017. 148f. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

TORRE, L. L., MOTA, M. M., FERREIRA, H. S., FERREIRA, A. F., DARIDO, S. C. **As tecnologias da informação e comunicação e a Educação Física escolar**: a realidade de professores da rede pública municipal de Fortaleza. **Educação Temática Digital- ETD**, , v.18, n.1, p.198-214, jan./abr. Campinas, SP, 2016.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Tradução E. F. F. Rosa; Revisão Técnica de N. Farenzena. Porto Alegre: ArtMed, 1998. 224 p.