ISSN: 2358-8829

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS E IMPACTOS NA APRENDIZAGEM

Maria Yasmin Souza Freitas [1]
Sthefany Cristina de Sousa [2]
Marconny Silva Cordeiro [3]
Demétrio Oliveira Florêncio [4]
Profª Ms. Alison Oliveira da Silva [5]
Profª Dra. Roberta de Granville Barboza (orientadora) [6]

INTRODUÇÃO

As transformações sociais e comunicacionais contemporâneas ampliaram a presença das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no cotidiano, modificando as formas de acesso à informação, interação e produção do conhecimento. No contexto escolar, essa realidade exige refletir sobre as possibilidades e os limites de sua utilização pedagógica. Na Educação Física, essa discussão envolve compreender como os recursos digitais podem contribuir para o ensino das práticas corporais sem comprometer as experiências de movimento próprias desse componente curricular.

Recursos audiovisuais, plataformas interativas e estratégias de gamificação podem diversificar as aulas, favorecer a análise dos movimentos e ampliar as formas de participação e construção do conhecimento. Entretanto, sua utilização não garante, por si só, inovação ou aprendizagem, pois depende dos objetivos de ensino, do planejamento e da mediação docente.

[1]Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Tabosa de Almeida - ASCES-UNITA, 2024142371@app.asces.edu.br;
[2] Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Tabosa de Almeida - ASCES-UNITA, 2024142371@app.asces.edu.br;
[3] Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Tabosa de Almeida - ASCES-UNITA, 2025142404@app.asces.edu.br;
[4] Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Tabosa de Almeida - ASCES-UNITA, 2025142555@app.asces.edu.br;
[5] Professor orientador: Alison de Oliveira Silva, Professor do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Tabosa de Almeida, alisonsilva@asces.edu.br.
[6] Professora do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Tabosa de Almeida - ASCES-UNITA, robertagranville@asces.edu.br;

ISSN: 2358-8829

Como discutem Falsetti, Delbim e Martelli (2021), a integração das tecnologias digitais à Educação Física apresenta possibilidades pedagógicas e desafios de implementação. Nesse sentido, seu uso precisa favorecer a participação crítica dos estudantes, a autonomia e a colaboração, em vez de se restringir ao entretenimento ou à reprodução de informações (Barbosa, 2026).

A efetiva integração desses recursos também depende das condições estruturais e formativas das escolas. Limitações de acesso aos equipamentos e à conectividade, assim como necessidades de formação docente, podem dificultar sua utilização pedagógica. Além disso, é fundamental preservar as práticas corporais como parte central da Educação Física, utilizando as tecnologias como recursos complementares ao ensino. Conforme apontam Freitas et al. (2024), esses desafios precisam ser considerados para que as potencialidades digitais sejam aproveitadas de maneira contextualizada e coerente com as finalidades educativas.

Diante desse cenário, torna-se relevante examinar o conhecimento científico produzido sobre o tema, identificando as contribuições atribuídas às tecnologias digitais para o ensino e a aprendizagem e os obstáculos à sua implementação. Assim, este estudo tem como objetivo analisar, com base na produção científica publicada entre 2016 e 2026, as potencialidades pedagógicas e os principais desafios relacionados à utilização das tecnologias digitais na Educação Física escolar, com ênfase em suas possíveis contribuições para o processo de ensino e aprendizagem. Para isso, desenvolve-se uma pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico, a partir de publicações localizadas nas bases Google Acadêmico, SciELO e Periódicos CAPES. A pesquisa busca sistematizar subsídios para a reflexão de professores, licenciandos e instituições de ensino sobre uma integração crítica, planejada e contextualizada desses recursos.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico, voltada à análise das potencialidades pedagógicas e dos desafios relacionados à utilização das tecnologias digitais na Educação Física escolar. O levantamento foi realizado nas bases Google Acadêmico, SciELO e Periódicos CAPES, considerando publicações em língua portuguesa no período de 2016 a 2026. A busca utilizou os descritores **[inserir os termos efetivamente utilizados]**, combinados conforme a estratégia adotada na pesquisa.

ISSN: 2358-8829

A seleção dos estudos considerou produções dos últimos 20 anos que versem sobre o tema do estudo, resultando em 13 publicações que compuseram o corpus de análise. Os textos selecionados foram examinados quanto à sua relação com o objetivo do estudo e organizados em dois eixos: potencialidades pedagógicas das tecnologias digitais e desafios e condições para sua integração ao ensino.

A interpretação dos resultados fundamentou-se na abordagem crítico-superadora do Coletivo de Autores (1992), buscando compreender as possibilidades e os limites desses recursos para o ensino da cultura corporal. Desse modo, a análise considerou que as contribuições das tecnologias dependem da intencionalidade pedagógica, da mediação docente e das condições concretas de utilização, não sendo possível pressupor que sua presença garanta, por si só, melhorias na aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Física escolar desempenha um papel relevante na formação dos estudantes ao possibilitar o acesso às diferentes manifestações da cultura corporal, como jogos, esportes, lutas, danças e ginásticas. Conforme o Coletivo de Autores (1992), esses conhecimentos devem ser compreendidos para além da execução dos movimentos, considerando seus significados históricos, sociais e culturais. Nessa perspectiva, a Educação Física contribui para a formação crítica dos estudantes, favorecendo a compreensão das práticas corporais como produções humanas vinculadas à sociedade.

Além disso, a Educação Física escolar contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes, exigindo práticas pedagógicas que considerem suas características e necessidades formativas (CORREIA, 2016). Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), o ensino deve favorecer a apropriação dos conhecimentos e a participação dos alunos nas diferentes práticas corporais. Para isso, a diversificação das estratégias pedagógicas pode ampliar as possibilidades de aprendizagem, estimular a autonomia e promover maior envolvimento dos estudantes com os conteúdos escolares (ROCHA et al., 2025).

Nesse contexto, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) apresentam possibilidades de diversificar as práticas pedagógicas, ampliar o acesso à informação e favorecer novas formas de interação com o conhecimento. Entretanto, sua utilização não deve se restringir à introdução de ferramentas digitais nas aulas, mas estar

ISSN: 2358-8829

articulada aos objetivos de ensino e às estratégias planejadas pelo professor. Quando utilizadas de maneira intencional, essas tecnologias podem contribuir para ambientes de aprendizagem mais participativos, nos quais os estudantes assumam um papel ativo na construção do conhecimento (BARBOSA, 2026).

Embora a Educação Física esteja diretamente relacionada ao movimento humano e às práticas corporais, as tecnologias digitais podem complementar o trabalho pedagógico e ampliar as formas de abordagem dos conteúdos. Recursos audiovisuais, plataformas interativas e ferramentas digitais permitem diversificar as estratégias de ensino, favorecendo a compreensão dos conhecimentos e a participação dos estudantes. Para isso, é necessário que sua utilização preserve as experiências corporais e esteja vinculada às finalidades educativas do componente curricular (FALSETTI; DELBIM; MARTELLI, 2021).

Entre as possibilidades de utilização das tecnologias digitais, destaca-se a gamificação, compreendida como a incorporação de elementos característicos dos jogos em contextos que não são propriamente jogos. No ambiente escolar, essa estratégia pode utilizar desafios, regras, pontuações, recompensas e feedbacks para estimular a participação e a interação dos estudantes. Entretanto, sua contribuição pedagógica depende da articulação desses elementos com os objetivos de aprendizagem, evitando que a atividade se limite à competição ou ao entretenimento (PEROZINI; AMADO; PASSOS, 2025).

Na Educação Física escolar, a gamificação pode favorecer o envolvimento dos estudantes com os conteúdos e ampliar as possibilidades de participação nas atividades propostas. Contudo, sua aplicação exige planejamento docente e adequação às finalidades educativas, de modo que os recursos utilizados contribuam efetivamente para a aprendizagem (REY; LINHARES; BORBA-PINHEIRO, 2025). Um exemplo é o Kahoot!, plataforma que possibilita a elaboração de questionários interativos e utiliza elementos como regras, pontuação e classificação das respostas. Quando relacionado aos conteúdos trabalhados, esse recurso pode auxiliar na retomada e na verificação dos conhecimentos dos estudantes, tornando a atividade mais dinâmica (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017).

Apesar dessas possibilidades, a integração das tecnologias digitais à Educação Física escolar enfrenta desafios relacionados à infraestrutura das instituições, à disponibilidade de equipamentos e à formação dos professores para sua utilização

ISSN: 2358-8829

pedagógica. Essas limitações podem dificultar a incorporação dos recursos digitais ao planejamento e ao cotidiano das aulas, evidenciando que sua presença, isoladamente, não assegura mudanças qualitativas no ensino (FREITAS et al., 2024).

Dessa forma, a utilização das tecnologias digitais na Educação Física escolar deve ser compreendida como uma possibilidade de ampliar e diversificar as estratégias pedagógicas, e não como substituição das práticas corporais. Sua contribuição para a aprendizagem depende da mediação docente, da intencionalidade pedagógica e das condições concretas de implementação, de modo que os recursos tecnológicos favoreçam a participação dos estudantes e a apropriação crítica dos conhecimentos relacionados à cultura corporal de movimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. Potencialidades pedagógicas das tecnologias digitais na Educação Física escolar: participação e construção do conhecimento

A análise das publicações selecionadas evidencia que as tecnologias digitais apresentam potencial para diversificar as estratégias pedagógicas e ampliar as possibilidades de aprendizagem na Educação Física escolar. Entre as principais contribuições discutidas na literatura, destacam-se a utilização de diferentes linguagens para abordar os conteúdos, o estímulo à participação dos estudantes, a produção de conhecimentos e o acompanhamento das aprendizagens. Entretanto, essas possibilidades precisam estar articuladas aos objetivos educacionais, uma vez que a simples utilização de recursos tecnológicos não garante aprendizagens significativas.

Essa compreensão relaciona-se à perspectiva do Coletivo de Autores (1992), segundo a qual a Educação Física deve abordar as manifestações da cultura corporal como conhecimentos historicamente produzidos e socialmente construídos. Assim, o ensino não deve se restringir à execução de movimentos, mas favorecer a compreensão dos significados culturais, sociais e históricos das práticas corporais. Nessa perspectiva, as tecnologias digitais podem ampliar as formas de acesso, interpretação e problematização desses conhecimentos, desde que utilizadas como recursos de mediação pedagógica.

A utilização de vídeos, imagens, aplicativos e plataformas digitais pode favorecer a articulação entre experiências práticas, conhecimentos conceituais e reflexão crítica. Na abordagem de uma modalidade esportiva, por exemplo, a análise audiovisual pode contribuir para a compreensão de regras, movimentos e estratégias, enquanto a vivência

ISSN: 2358-8829

corporal permite experimentar e avaliar os conhecimentos discutidos. Essa articulação amplia as possibilidades de aprendizagem ao integrar observação, experimentação e reflexão, sem substituir as experiências corporais que caracterizam o componente curricular.

Essa perspectiva também dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que orienta o desenvolvimento de aprendizagens relacionadas à experimentação, à compreensão e à apropriação das práticas corporais. Os recursos digitais podem contribuir para essas finalidades ao diversificar as formas de apresentação dos conteúdos e favorecer diferentes modos de participação. Sua relevância, portanto, não está na tecnologia isoladamente, mas nas possibilidades educativas que ela oferece quando integrada ao planejamento docente.

Ribeiro e França (2026) destacam possibilidades relacionadas ao engajamento dos estudantes, ao protagonismo discente e à ampliação das experiências de vivência corporal mediante a integração das tecnologias digitais às atividades lúdicas. Essa discussão permite compreender que os recursos tecnológicos podem aproximar os conteúdos escolares das experiências dos estudantes e favorecer uma participação mais ativa. Contudo, protagonismo não significa apenas utilizar aplicativos ou responder a atividades interativas, mas participar de situações que envolvam interpretação, tomada de decisões, resolução de problemas e construção de conhecimentos.

Nesse sentido, Ferreira Júnior e Oliveira (2016), conforme apresentados no texto original, contribuem para a reflexão sobre a necessidade de superar uma utilização meramente instrumental das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Na Educação Física, isso significa possibilitar que os estudantes não apenas consumam informações, mas também produzam, analisem e expressem conhecimentos por meio das linguagens digitais. A produção de vídeos, o registro de práticas corporais e a elaboração de materiais digitais, por exemplo, podem favorecer a investigação e a sistematização dos conteúdos, desde que as atividades estejam orientadas por objetivos de aprendizagem definidos.

As tecnologias também podem contribuir para a análise crítica das representações sociais relacionadas ao corpo e às práticas corporais. Materiais audiovisuais e conteúdos disponíveis na internet podem subsidiar discussões sobre padrões corporais, representações midiáticas do esporte e participação de diferentes grupos sociais nas manifestações da cultura corporal. Dessa forma, os recursos digitais podem ampliar o

ISSN: 2358-8829

acesso à informação e favorecer a problematização de discursos presentes na sociedade. Para isso, é fundamental que o professor oriente a análise das fontes e estimule os estudantes a interpretar criticamente os conteúdos acessados.

Outra possibilidade identificada na literatura é a gamificação, que incorpora elementos dos jogos, como desafios, regras, pontuações e feedbacks, às situações de aprendizagem. Perozini, Amado e Passos (2025) discutem os elementos de jogo presentes nessa estratégia, enquanto Rey, Linhares e Borba-Pinheiro (2025) abordam sua utilização como metodologia ativa na Educação Física escolar. Essas contribuições permitem compreender que a gamificação pode favorecer o envolvimento dos estudantes e organizar situações que estimulem a participação e a resolução de problemas, desde que os desafios estejam relacionados aos conteúdos trabalhados.

Entre as ferramentas disponíveis, destaca-se o Kahoot!, discutido por Bottentuit Junior (2017), que possibilita a elaboração de questionários interativos e o acompanhamento das respostas em tempo real. Na Educação Física, esse recurso pode ser utilizado para retomar conhecimentos, discutir regras esportivas e identificar dúvidas relacionadas aos conteúdos. As respostas podem auxiliar o professor a reconhecer aspectos que necessitam de maior aprofundamento, contribuindo para o planejamento das atividades seguintes.

Entretanto, pontuações e classificações não constituem, isoladamente, evidências de aprendizagem. O acerto de uma questão pode decorrer da memorização, enquanto uma resposta incorreta pode indicar dúvidas conceituais ou dificuldades de interpretação. Por isso, os resultados das plataformas devem ser relacionados a outras evidências, como a participação nas práticas corporais, as justificativas apresentadas e a capacidade de aplicar os conhecimentos em diferentes situações.

A dimensão competitiva da gamificação também exige atenção, pois a ênfase excessiva em rankings pode constranger estudantes ou acentuar diferenças de desempenho. A organização de desafios coletivos, metas progressivas e atividades colaborativas pode favorecer uma participação mais inclusiva. Dessa forma, a gamificação deve ser compreendida como uma estratégia possível, e não como garantia de motivação ou aprendizagem.

As potencialidades das tecnologias digitais dependem da qualidade das experiências educativas, que devem articular interação e interesse com experimentação, reflexão e apropriação dos conhecimentos. Em consonância com o Coletivo de Autores

ISSN: 2358-8829

(1992), o ensino deve priorizar a compreensão crítica da cultura corporal, utilizando as tecnologias como recursos complementares para diversificar as estratégias pedagógicas, e não como finalidade da aula.

2. Desafios e condições para a integração pedagógica das tecnologias digitais: infraestrutura, formação docente e intencionalidade educativa

Apesar das potencialidades identificadas, a integração das tecnologias digitais à Educação Física escolar enfrenta desafios relacionados à infraestrutura, à formação docente, à acessibilidade e à organização pedagógica. Falsetti, Delbim e Martelli (2021) discutem dificuldades relacionadas à inclusão das TDIC nesse componente curricular, enquanto Freitas et al. (2024) abordam possibilidades e obstáculos da utilização tecnológica na prática educativa. Essas discussões evidenciam que a disponibilidade de equipamentos, por si só, não assegura sua utilização efetiva nem a melhoria da aprendizagem.

Entre as dificuldades, destacam-se a conectividade instável, a quantidade insuficiente de dispositivos, a falta de manutenção e as limitações de acesso às plataformas. Na Educação Física, essas questões precisam ser consideradas em função dos espaços e das características das atividades, que frequentemente ocorrem em quadras e pátios. O planejamento deve prever o tempo necessário para utilizar os recursos e alternativas para situações em que os equipamentos não estejam disponíveis, de modo que os objetivos pedagógicos não dependam exclusivamente do funcionamento da tecnologia.

A desigualdade de acesso também constitui um aspecto relevante. Nem todos os estudantes dispõem de dispositivos próprios ou de conexão adequada à internet. Quando as atividades pressupõem essas condições, podem ampliar desigualdades e dificultar a participação. Por isso, é importante priorizar estratégias que utilizem os recursos institucionais disponíveis, equipamentos compartilhados e alternativas acessíveis, garantindo que a ausência de dispositivos pessoais não impeça a aprendizagem.

A inclusão exige, ainda, atenção às barreiras de acessibilidade presentes em vídeos, aplicativos e plataformas digitais. A seleção dos recursos deve considerar as necessidades dos estudantes e suas possibilidades de participação, evitando que as ferramentas dificultem o acesso aos conteúdos ou estabeleçam formas únicas de realização das atividades. Na Educação Física, esse cuidado deve estar articulado às

ISSN: 2358-8829

vivências corporais, reconhecendo a diversidade dos sujeitos e valorizando diferentes formas de participação e aprendizagem.

Outro desafio central refere-se à formação docente. A utilização pedagógica das tecnologias exige mais do que domínio técnico: requer capacidade de selecionar recursos, estabelecer objetivos, organizar atividades e avaliar as contribuições das ferramentas para a aprendizagem. Barbosa (2026) enfatiza a importância da mediação no processo de ensino e aprendizagem, aspecto especialmente relevante para evitar que os recursos digitais sejam utilizados de maneira fragmentada ou sem relação com os conhecimentos previstos.

Cabe ao professor orientar a interpretação das informações, estabelecer relações entre os materiais digitais e as experiências corporais e identificar as dificuldades apresentadas pelos estudantes. Essa mediação também envolve a análise crítica dos conteúdos disponíveis na internet, especialmente daqueles relacionados ao exercício físico, à saúde, ao desempenho esportivo e aos padrões corporais. A ampla circulação de informações não garante sua confiabilidade, tornando necessária a seleção criteriosa dos materiais e a discussão de seus significados.

Além disso, a utilização das tecnologias exige cuidados éticos, especialmente na produção e no compartilhamento de imagens dos estudantes. Registros audiovisuais podem contribuir para a análise dos movimentos, mas precisam respeitar a privacidade, as autorizações necessárias e a dignidade dos participantes. A finalidade pedagógica deve orientar o uso desses materiais, evitando situações de exposição ou constrangimento.

Diante disso, a formação inicial e continuada dos professores precisa contemplar tanto o conhecimento técnico quanto a reflexão pedagógica, crítica e ética sobre as tecnologias. Entretanto, essa responsabilidade não pode ser atribuída exclusivamente aos docentes. As instituições de ensino também precisam oferecer infraestrutura, suporte e oportunidades de formação para que os recursos sejam incorporados ao trabalho pedagógico de maneira consistente.

O planejamento constitui outro elemento decisivo. Antes de escolher uma ferramenta, o professor precisa definir os conhecimentos que pretende desenvolver e avaliar de que maneira o recurso poderá contribuir para alcançar os objetivos estabelecidos. Essa orientação evita que a tecnologia seja utilizada apenas para tornar a aula mais atrativa ou para atender a uma expectativa de inovação. Sua pertinência deve

ISSN: 2358-8829

ser avaliada em função das contribuições que oferece à compreensão dos conteúdos, à participação dos estudantes e à organização das experiências de aprendizagem.

Na Educação Física, esse planejamento precisa preservar a articulação entre as atividades digitais e as práticas corporais. A análise de um vídeo, por exemplo, pode anteceder uma vivência prática, enquanto o registro de uma atividade pode subsidiar sua discussão posterior. Nessa organização, os recursos digitais contribuem para observar, registrar e interpretar experiências, enquanto o movimento permanece fundamental para a apropriação dos conhecimentos. A tecnologia, portanto, deve complementar as práticas corporais, e não reduzir as oportunidades de vivenciá-las.

A avaliação da aprendizagem também precisa considerar a complexidade desse componente curricular. Questionários e plataformas podem auxiliar na identificação de dúvidas e na retomada de conceitos, mas não substituem a observação da participação, da compreensão das regras, da tomada de decisões, da cooperação e da capacidade de refletir sobre as práticas corporais. Os dados digitais devem ser interpretados em conjunto com outras evidências, de acordo com os objetivos estabelecidos pelo professor.

A qualidade pedagógica depende não da quantidade de recursos tecnológicos, mas da intencionalidade de seu uso. Enquanto atividades digitais sem propósito educativo podem ser superficiais, propostas simples podem promover aprendizagens significativas ao articular experimentação, reflexão e participação. O desafio é integrar as tecnologias de forma coerente com os objetivos de ensino.

Os dois eixos analisados indicam que as tecnologias digitais podem diversificar estratégias pedagógicas, ampliar a participação e sistematizar conhecimentos, desde que haja planejamento, mediação docente, acessibilidade e articulação com as experiências corporais. Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, os resultados sintetizam possibilidades e desafios identificados na literatura, sem comprovar efeitos universais sobre a aprendizagem. Novas investigações em diferentes contextos escolares são necessárias para aprofundar a compreensão das contribuições das TDIC para uma Educação Física inclusiva, crítica e comprometida com a formação integral dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar, a partir da literatura científica publicada entre 2016 e 2026, as potencialidades pedagógicas e os principais desafios relacionados

à utilização das tecnologias digitais na Educação Física escolar, considerando suas possíveis contribuições para os processos de ensino e aprendizagem. A análise das 13 publicações selecionadas evidenciou que recursos como plataformas digitais, conteúdos audiovisuais e ferramentas de gamificação podem diversificar as estratégias de ensino, ampliar as possibilidades de participação dos estudantes e favorecer a compreensão dos conteúdos da cultura corporal de movimento.

Entretanto, tais contribuições não decorrem simplesmente da presença de recursos tecnológicos nas aulas. Sua efetividade depende da intencionalidade pedagógica, do planejamento, da mediação docente e da articulação entre as ferramentas digitais e os objetivos de aprendizagem. A pesquisa também identificou desafios relacionados à infraestrutura, ao acesso aos equipamentos e à formação dos professores, aspectos que podem limitar a integração crítica e inclusiva dessas tecnologias no cotidiano escolar.

Conclui-se, portanto, que as tecnologias digitais apresentam potencial para enriquecer o ensino da Educação Física, desde que utilizadas de forma crítica, contextualizada e coerente com as finalidades educativas do componente curricular. Não substituem as experiências corporais, mas podem complementá-las, favorecendo a participação, a autonomia e a construção do conhecimento. Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, os resultados expressam possibilidades e limites identificados na literatura analisada, não permitindo afirmar efeitos universais sobre a aprendizagem. Nesse sentido, destaca-se a importância de novas investigações empíricas que examinem como diferentes recursos digitais contribuem para a aprendizagem em contextos escolares concretos.

Palavras-chave: Educação Física escolar; Tecnologias Digitais; Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alex do Carmo. Da transmissão à mediação: o papel das tecnologias digitais na ressignificação da didática e do processo de ensino-aprendizagem. **Research, Society and Development,** v. 15, n. 2, e4915250635, 2026. DOI: 10.33448/rsd-v15i2.50635.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: Challenges 2017: **Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds**, 2017. p. 1587-1602.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.

CORREIA, W. R. Educação Física Escolar: o currículo como oportunidade histórica. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte,** São Paulo, v. 30, n. 3, p. 831-836, 2016.

FALSETTI, Marcos Roberto; DELBIM, Lucas Risseti; MARTELLI, Anderson. Desafios da inclusão das tecnologias digitais de informação e comunicação na Educação Física Escolar. **Revista CPAQV** – Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida, v. 13, n. 1, 2021. DOI: 10.36692/v13n1-4r.

FERREIRA JÚNIOR, José Ribamar; OLIVEIRA, Marcio Romeu. Educação Física escolar e tecnologias digitais de informação e comunicação na Base Nacional Curricular Comum... Como é que conecta!!? **Motrivivência**, Florianópolis, v. 28, n. 48, p. 150–167, 2016. DOI: https://doi.org/10.5007/2175-8042.2016v28n48p150. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p150. Acesso em: 19 out. 2026.

FREITAS, Vinicius da Silva et al. Educação física com tecnologia: potencializando a prática educativa. **Cadernos da Fucamp**, v. 28, p. 17-31, 2024.

OLIVEIRA, T. P. S. et al. Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais: Estratégias para o Engajamento e a Autonomia dos Estudantes na Educação Contemporânea. **Revista Tópicos, Rio de Janeiro**, v. 4, n. 33, p. 1-22, 2026. ISSN: 2965-6672.

PEROZINI, Renata; AMADO, Manuella Villar; PASSOS, Marize Lyra Silva. Elementos de jogo na gamificação: uma revisão sistemática de literatura. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 11., 2025. Anais... Campina Grande: **Realize Editora**, 2025.

REY, Agersonias dos Santos; LINHARES, Diego Gama; BORBA-PINHEIRO, Claudio Joaquim. A gamificação como metodologia ativa na educação física escolar: revisão sistemática de estudos qualitativos. **Cuerpo, Cultura y Movimiento**, v. 15, n. 1, 2025. DOI: 10.15332/2422474X.10649.

RIBEIRO, Pedro Sales; FRANÇA, Patrícia Gallo de. A aprendizagem por meio do brincar: utilização de tecnologias digitais no ensino da Educação Física. RECIMA21 – **Revista Científica Multidisciplinar**, v. 7, n. 7, 2026. DOI: 10.47820/recima21.v7i7.8562.

ROCHA, Valdemberg Rodrigues Mesquita da et al. Evidências sobre metodologias ativas na educação física escolar: revisão de escopo. **Contribuciones a las Ciencias Sociales**, v. 18, n. 9, e20914, 2025. DOI: 10.55905/revconv.18n.9-223.

TAHARA, Alexander K.; DARIDO, Suraya Cristina; BAHIA, Cássia S. Materiais didáticos e a Educação Física escolar. Conexões: **Educação Física, Esporte e Saúde,** Campinas, v. 15, n. 1, p. 368-379, jul./set. 2017.