

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Campus Universitário de Bauru

Faculdade de Ciências

Departamento de Educação Física– Curso Licenciatura em Educação Física

Gabriel Garcia Lopes

Recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem da Educação Física: uma revisão bibliográfica da literatura.

Bauru
2025

Gabriel Garcia Lopes

Recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem da Educação Física: uma revisão bibliográfica da literatura.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação Física da Faculdade de Ciências – UNESP, Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Milton Vieira do Prado Júnior.

**Bauru
2025**

Lopes, Gabriel Garcia.

Recursos digitais no processo do ensino-aprendizagem da Educação Física: uma revisão bibliográfica da literatura / Gabriel Garcia Lopes - Bauru, 2025
29 f.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física)-Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências, Bauru
Orientador: Milton Vieira do Prado Júnior

1. Tecnologias digitais. 2. Educação Física Escolar. 3. Ensino-aprendizagem.

I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências.

Gabriel Garcia Lopes

Recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem da Educação Física: uma revisão bibliográfica da literatura.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Educação Física da Faculdade de Ciências – UNESP, Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de graduação licenciatura em Educação Física, sob a orientação do Prof. Dr. Milton Vieira do Prado Júnior.

Data da defesa: ____/ ____/ 2025

Banca examinadora

Prof. Dr. Milton Vieira do Prado Júnior (Orientador)
Faculdade de Ciências – UNESP – Bauru.

Prof. Dr. Anderson Saranz Zago
Faculdade de Ciências – UNESP – Bauru.

Ana Maria Guilmo Moreno
Mestre - UNESP – Bauru.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, por me dar luz, força e sabedoria em todos os momentos dessa caminhada. Sem a Sua presença, nada disso seria possível.

Agradeço também à minha família. Meus pais, Célia e Edmundo pelo amor incondicional, pela paciência nos dias difíceis e por sempre me incentivarem a finalizar mais essa etapa. As minhas irmãs, Camila e Beatriz, por torcerem por mim e me darem suporte sempre que preciso. Vocês são a minha base e o motivo da minha superação diária.

Não poderia deixar de agradecer aos meus professores, por todo o conhecimento compartilhado, pela dedicação e todos contribuíram de alguma forma, não apenas para a minha formação acadêmica, mas também para o meu crescimento pessoal e profissional.

Agradeço ainda, a todos meus amigos, que sempre estão me mandando energias positivas e estão na torcida por mim.

Sou extremamente grato por ter realizado esse sonho, cursar Educação Física na UNESP – Bauru.

“A distância entre o sonho e a realidade chama-se disciplina”

Bernardinho

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão bibliográfica, as contribuições, desafios e perspectivas do uso de tecnologias digitais no ensino da Educação Física escolar. Considerando o avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e sua crescente presença no cotidiano dos estudantes, busca-se compreender de que forma esses recursos têm sido incorporados à prática docente, quais suas potencialidades pedagógicas e os limites para sua implementação. Foram consultados artigos científicos, livros e documentos oficiais que discutem a relação entre tecnologia, educação e Educação Física. Os resultados apontam que os recursos digitais, como exergames, vídeos, aplicativos e tecnologias assistivas, podem diversificar metodologias, engajar estudantes e favorecer a inclusão, embora enfrentem desafios estruturais e pedagógicos, como a falta de infraestrutura e a necessidade de formação docente. Conclui-se que a integração das tecnologias à Educação Física escolar representa um caminho promissor, desde que acompanhada de reflexão crítica, políticas públicas e investimento em formação.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Tecnologias Digitais. Ensino.

Abstract

This work aims to analyze, through a literature review, the contributions, challenges, and perspectives of using digital technologies in teaching Physical Education in schools. Considering the advancement of Digital Information and Communication Technologies (DICT) and their growing presence in students' daily lives, the study seeks to understand how these resources have been incorporated into teaching practice, their pedagogical potential, and the limitations of their implementation. Scientific articles, books, and official documents discussing the relationship between technology, education, and Physical Education were consulted. The results indicate that digital resources, such as exergames, videos, apps, and assistive technologies, can diversify methodologies, engage students, and promote inclusion, although they face structural and pedagogical challenges, such as a lack of infrastructure and the need for teacher training. The conclusion is that the integration of technologies into Physical Education in schools represents a promising path, provided it is accompanied by critical reflection, public policies, and investment in training.

Keywords: Physical Education in Schools. Digital Technologies. Teaching

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
TIC's	Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 Introdução	11
2 Revisão Bibliográfica	14
2.1 Educação Física escolar: fundamentos e desafios contemporâneos	14
2.2 O uso da tecnologia na educação	16
2.3 Recursos digitais aplicados à Educação Física escolar	19
2.4 Desafios e perspectivas para o uso de tecnologia nas aulas de Educação Física.....	23
3 Considerações Finais	26
REFERÊNCIAS.....	28

1 Introdução

Nas últimas décadas, o avanço acelerado das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) tem transformado significativamente os espaços de ensino e aprendizagem. Na escola, esse movimento gera impacto direto na Educação Física, disciplina historicamente marcada por práticas corporais tradicionais, mas que hoje se vê diante do desafio de integrar novas linguagens e recursos pedagógicos ao seu cotidiano (SEIBEL; ISSE, 2017).

A presença cada vez maior da tecnologia na vida dos estudantes tornou-se impossível de ser ignorada pelo professor de Educação Física. Conforme destaca Fonseca et al. (2020), a presença constante e em todos os lugares das tecnologias digitais e o intenso consumo por parte dos estudantes, têm gerado debates sobre a gamificação, a autoexposição e autoanálise, aspectos que atravessam o modo como os jovens se relacionam com o corpo e a saúde. Nesse sentido, a inserção das TDIC nas aulas pode aproximar os conteúdos da realidade dos alunos, indo de encontro com sua cultura digital e favorecendo novas formas de participação.

Entre as experiências mais citadas na literatura estão os exergames, jogos digitais que captam os movimentos corporais dos usuários. Pesquisas apontam que esses recursos podem não apenas motivar os estudantes, mas também contribuir para o desenvolvimento de habilidades motoras e para a adoção de hábitos mais saudáveis (ROHDEN, 2020; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012). Assim, os exergames exemplificam como a realidade virtual pode se articular à prática pedagógica da Educação Física, ampliando suas possibilidades metodológicas.

Entretanto, os estudos também evidenciam obstáculos. Soares, Tarouco e Silva (2021) ressaltam que, embora a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) já indique a necessidade do uso das tecnologias digitais, a implementação ainda enfrenta dificuldades estruturais, formativas e pedagógicas. É preciso destacar a desigualdade de acesso, intensificada no período da pandemia, quando o ensino remoto emergencial expôs de forma contundente a exclusão digital vivenciada por parte dos estudantes (OLIVEIRA; FERREIRA; SILVA, 2021^[OBJ]).

A pandemia de COVID-19, de fato, potencializou o debate sobre as tecnologias na Educação Física. Narrativas de professores evidenciam tanto a criatividade no uso de recursos digitais para manter o vínculo pedagógico, quanto as tensões e dilemas enfrentados em um contexto de isolamento social (FREIRE et al., 2022). Nesse cenário, tornou-se ainda mais evidente a necessidade de compreender o papel das mídias e tecnologias como ferramentas educativas no ensino da Educação Física escolar (DORENSKI; LARA; ATHAYDE, 2020).

Outro aspecto relevante é a inclusão. Pesquisas recentes destacam o potencial da tecnologia assistiva para favorecer a participação de estudantes da Educação Especial nas aulas de Educação Física. Embora ainda inicial, esse campo mostra possibilidades de ampliar a acessibilidade e promover uma prática mais democrática (PEREIRA; BRAZ; GONÇALVES, 2024).

O avanço da cultura digital transformou a forma como crianças e adolescentes se relacionam com o corpo e com as práticas de movimento. Como destacam Fonseca et al. (2020), essa geração já nasce inserida em um ambiente tecnológico que atravessa diferentes dimensões da vida social. Isso significa que a Educação Física escolar não pode se isolar desse contexto, mas deve considerar tais influências ao planejar suas práticas. Nesse sentido, a integração das tecnologias digitais não se trata apenas de inovação, mas de uma necessidade pedagógica para manter a disciplina conectada às realidades e interesses dos estudantes.

Assim, observa-se que, ao mesmo tempo em que a tecnologia abre novas possibilidades para o ensino da Educação Física, ela também impõe desafios que precisam ser enfrentados. A questão central que orienta este trabalho é: quais são as contribuições, limitações e perspectivas do uso das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física escolar.

A literatura também aponta que as transformações no papel da escola, especialmente a partir da segunda metade do século XX, estão diretamente ligadas ao desenvolvimento tecnológico. Conforme destaca o CBCE em sua análise histórica (CBCE, 2018), a Educação Física brasileira vem acompanhando esse processo em diálogo com as mudanças sociais, culturais e científicas que impactam a área. Nesse contexto, discutir tecnologia e Educação Física não é apenas uma questão de inovação metodológica, mas de compreender como a disciplina se insere nas disputas de sentido em torno da educação contemporânea.

Nos últimos anos, a Educação Física escolar tem sido chamada a repensar seus objetivos e metodologias diante das mudanças sociais, culturais e tecnológicas que atravessam a sociedade. Conforme lembram Fonseca et al. (2020), a cultura digital não se limita ao uso de equipamentos eletrônicos, mas reorganiza formas de comunicação, sociabilidade e produção de conhecimento. Isso significa que o ensino da disciplina deve dialogar com os novos modos de viver e aprender dos estudantes.

Além disso, o debate sobre a integração da tecnologia à Educação Física não pode ser isolado das discussões mais amplas sobre o papel da escola. De acordo com o CBCE (2018), as disputas em torno das práticas corporais refletem também tensões históricas da educação

brasileira, marcada por desigualdades de acesso e por contradições entre tradição e inovação. Nesse sentido, analisar o uso das tecnologias digitais no ensino da Educação Física escolar permite compreender como a disciplina se posiciona diante dos desafios contemporâneos.

Justificativa

Este estudo se justifica pela relevância social e acadêmica do tema. Socialmente, porque a escola ocupa papel fundamental na formação integral dos estudantes e precisa dialogar com as transformações culturais e tecnológicas da sociedade contemporânea. Academicamente, porque a produção científica sobre Educação Física e tecnologias digitais ainda é relativamente recente e em expansão, exigindo estudos que organizem, problematizem e deem visibilidade às experiências já realizadas (SOARES; TAROUÇO; SILVA, 2021).

Além disso, compreender o uso das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física é essencial para auxiliar professores na construção de práticas pedagógicas inovadoras, que consigam engajar os estudantes, superar barreiras estruturais e promover aprendizagens significativas, de acordo com as diretrizes da BNCC (BRASIL, 2018).

1.1 Objetivo Geral

Analisar, a partir de uma revisão bibliográfica, as contribuições, desafios e perspectivas do uso de recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem da Educação Física escolar.

1.2 Objetivos Específicos

- Discutir os impactos pedagógicos da utilização das tecnologias na prática docente.
- Refletir sobre os desafios enfrentados para a implementação das TDIC na Educação Física escolar.
- Apontar perspectivas futuras para o uso de tecnologias no ensino da Educação Física, considerando também o contexto da inclusão.

2 Revisão Bibliográfica

2.1 Educação Física escolar: fundamentos e desafios contemporâneos

A Educação Física escolar ocupa papel essencial na formação integral dos estudantes, contribuindo não apenas para o desenvolvimento motor, mas também para aspectos cognitivos, sociais e afetivos. Ao proporcionar experiências ligadas à cultura corporal de movimento – como jogos, esportes, lutas, danças e ginásticas – a disciplina possibilita que os alunos construam conhecimentos que ultrapassam a dimensão biológica, dialogando com a cultura e a sociedade em que estão inseridos (ROHDEN, 2020; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

Historicamente, a Educação Física no Brasil passou por diferentes orientações pedagógicas, muitas vezes reduzida a um caráter biologicista ou de rendimento esportivo. Contudo, a partir da década de 1990, ganhou força a concepção da cultura corporal de movimento como objeto central de ensino, buscando superar a visão meramente tecnicista e aproximando a disciplina das dimensões críticas da educação (DORENSKI; LARA; ATHAYDE, 2020). Nesse sentido, a escola se torna espaço privilegiado para a democratização do acesso às práticas corporais e para a formação cidadã.

Apesar desses avanços, ainda persistem desafios. Fonseca et al. (2020) destacam que, em um contexto marcado pela onipresença das tecnologias digitais, a Educação Física precisa repensar suas práticas pedagógicas, uma vez que os estudantes já interagem com o corpo de forma mediada por telas, aplicativos e jogos digitais. Ignorar esse cenário pode tornar a disciplina distante da realidade dos alunos e comprometer seu potencial educativo.

Outro desafio importante diz respeito à formação docente. Muitos professores ainda encontram dificuldades em integrar novas metodologias e recursos tecnológicos à sua prática pedagógica. Segundo Soares, Tarouco e Silva (2021), a inserção da tecnologia na Educação Física escolar enfrenta barreiras estruturais – como falta de equipamentos e acesso à internet – e também pedagógicas, relacionadas à ausência de formação inicial e continuada adequada para o uso crítico das TDIC.

Além disso, o contexto recente da pandemia de COVID-19 intensificou o debate sobre os papéis e limites da disciplina. Durante o ensino remoto emergencial, professores de Educação Física precisaram reinventar suas estratégias, utilizando mídias digitais e plataformas virtuais para manter o vínculo pedagógico. Nesse processo, evidenciaram-se tanto a criatividade

e a inovação docente, quanto as desigualdades de acesso e a exclusão digital enfrentada por muitos estudantes (OLIVEIRA; FERREIRA; SILVA, 2021; FREIRE et al., 2022).

Um ponto cada vez mais presente nos debates contemporâneos é a inclusão. A Educação Física, por sua flexibilidade e diversidade de conteúdos, tem grande potencial de se tornar um espaço privilegiado para práticas inclusivas. Nesse aspecto, estudos recentes apontam a tecnologia assistiva como uma ferramenta que pode favorecer a participação de alunos público-alvo da Educação Especial, ampliando as possibilidades de acesso às experiências corporais (PEREIRA; BRAZ; GONÇALVES, 2024).

Portanto, a Educação Física escolar se encontra diante de um cenário desafiador, mas também repleto de oportunidades. Se por um lado precisa enfrentar questões estruturais, pedagógicas e sociais, por outro pode se reinventar a partir do diálogo com a cultura digital, com as práticas inclusivas e com metodologias inovadoras que coloquem o aluno no centro do processo de aprendizagem.

Outrossim, a Educação Física escolar precisa lidar com o desafio de se afirmar como componente curricular relevante, em meio a uma sociedade que ainda tende a desvalorizar seu caráter educativo. Seibel e Isse (2017) argumentam que, historicamente, a disciplina foi vista de maneira secundária dentro do currículo, mas que atualmente é preciso compreender sua importância na formação integral, incluindo aspectos relacionados ao corpo, à cultura e ao desenvolvimento crítico dos estudantes.

Outro aspecto discutido pela literatura é a relação entre Educação Física e cultura juvenil. Dorenski, Lara e Athayde (2020) observam que os jovens contemporâneos constroem identidades também a partir das práticas corporais mediadas por tecnologias digitais, o que reforça a necessidade de uma abordagem escolar que reconheça e valorize essa realidade em sala de aula.

Freire et al. (2022) lembram que a Educação Física pode ser compreendida como espaço de resistência e reinvenção dentro da escola. Ao se deparar com novas demandas sociais, a disciplina precisa se renovar constantemente, preservando sua função crítica e emancipatória. Essa característica é ainda mais relevante no momento atual, em que a tecnologia redefine práticas culturais e desafia a escola a se manter significativa para os jovens.

Oliveira, Ferreira e Silva (2021) acrescentam que a Educação Física escolar precisa ir além da reprodução de modalidades esportivas tradicionais e considerar os múltiplos contextos de movimento que atravessam a vida dos estudantes. Para os autores, as práticas corporais mediadas por tecnologia – como danças digitais, vídeos de exercícios ou aplicativos de

monitoramento – já fazem parte do cotidiano dos jovens e devem ser incorporadas como objeto de estudo e reflexão.

Outro aspecto importante é a necessidade de romper com a visão reducionista da Educação Física como espaço exclusivamente voltado para o desenvolvimento físico ou esportivo. Seibel e Isse (2017) observam que a disciplina deve ser compreendida como prática cultural que envolve a formação crítica dos estudantes, permitindo que eles reflitam sobre o papel do corpo na sociedade.

Adicionalmente, Freire et al. (2022) destacam que o ensino da Educação Física precisa responder a diferentes contextos sociais, o que implica repensar estratégias metodológicas que contemplem a diversidade dos alunos. Essa adaptação é fundamental para que a disciplina não reproduza desigualdades, mas se configure como espaço de inclusão e participação.

No mesmo sentido, Oliveira, Ferreira e Silva (2021) apontam que a Educação Física deve ser entendida como um campo de saberes múltiplos, que inclui práticas corporais tradicionais, esportes, danças, jogos e, mais recentemente, atividades mediadas por tecnologias. Essa diversidade de manifestações corporais amplia as possibilidades de ensino e reforça a relevância da disciplina no currículo escolar.

Por fim, Dorenski, Lara e Athayde (2020) ressaltam que a escola deve acompanhar as transformações culturais vividas pelos jovens, incorporando elementos de seu cotidiano às práticas pedagógicas. Dessa forma, a Educação Física pode se afirmar como disciplina conectada à realidade contemporânea, sem abrir mão de sua função crítica e emancipatória.

2.2 O uso da tecnologia na educação

A inserção das tecnologias digitais no contexto educacional tem se intensificado nas últimas décadas, acompanhando as transformações sociais e culturais provocadas pelo avanço da informação em rede. A escola, como espaço privilegiado de socialização e de construção do conhecimento, não pode se dissociar desse movimento, sendo constantemente convocada a dialogar com a chamada cultura digital (DORENSKI; LARA; ATHAYDE, 2020).

De acordo com Soares, Tarouco e Silva (2021), a incorporação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) ao ambiente escolar é um desafio, mas também uma necessidade. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em vigor desde 2017, já prevê o uso das TDIC como competência geral, indicando que sua apropriação deve ocorrer de forma

crítica e reflexiva em todas as áreas do conhecimento. Isso implica que os professores, independentemente da disciplina, precisam desenvolver competências digitais e repensar suas práticas pedagógicas.

No entanto, a literatura evidencia que a presença das tecnologias na escola não garante, por si só, uma melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Como destacam Fonseca et al. (2020), é fundamental considerar como os estudantes já se relacionam com essas ferramentas em sua vida cotidiana. O excesso de tempo diante das telas, o fenômeno da gamificação e a busca pela autoexposição são elementos que atravessam a cultura escolar e impactam diretamente a maneira como o corpo e a saúde são compreendidos. Nesse sentido, cabe ao professor utilizar as TDIC não apenas como recurso técnico, mas como mediação pedagógica significativa.

A pandemia de COVID-19 representou um marco nesse debate. Durante o período de ensino remoto emergencial, professores de diferentes áreas precisaram recorrer às mídias digitais para dar continuidade às atividades escolares. No caso da Educação Física, esse processo evidenciou tanto o potencial criativo de uso das tecnologias, quanto as fragilidades estruturais e a exclusão digital que atingiu especialmente estudantes das camadas populares (OLIVEIRA; FERREIRA; SILVA, 2021). De acordo com Freire et al. (2022), as narrativas docentes desse período revelam tensões, resistências e aprendizados, indicando que a tecnologia deve ser compreendida como parte de um processo contínuo de transformação da prática pedagógica.

Ainda que desafiadora, a utilização das tecnologias na educação traz inúmeras possibilidades. Dorenski, Lara e Athayde (2020) ressaltam que as mídias digitais podem atuar como ferramentas pedagógicas que ampliam o repertório metodológico dos professores e favorecem a participação ativa dos estudantes. Nesse mesmo sentido, Pereira, Braz e Gonçalves (2024) destacam que, em contextos de inclusão, os recursos tecnológicos podem assumir papel de tecnologia assistiva, permitindo maior acessibilidade e democratização do ensino.

A utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na escola ainda é limitada, apesar da variedade de recursos tecnológicos que poderiam ser aplicados nas aulas de Educação Física. O computador é o equipamento mais comum, pois reúne diferentes funcionalidades em um só dispositivo; entretanto, fatores como o alto custo, a falta de manutenção adequada e a ausência de capacitação docente dificultam seu uso efetivo. Muitos professores ainda têm pouca familiaridade com essas ferramentas, e a carência de cursos de

formação continuada oferecidos pelos sistemas de ensino contribui para que as TICs sejam pouco exploradas no processo educativo. (SOUZA, 2020)

Além disso, é importante refletir sobre o impacto do uso excessivo das tecnologias no comportamento físico das novas gerações, que têm se mostrado cada vez menos ativas. O tempo prolongado diante de telas, como celulares e computadores, tem reduzido os níveis de movimento corporal, o que gera o questionamento sobre até que ponto o uso desses recursos na Educação Física pode reforçar essa tendência sedentária. Por outro lado, cabe à escola o desafio de equilibrar o estímulo à atividade física com a necessidade de formar cidadãos críticos e preparados para atuar em uma sociedade cada vez mais tecnológica. (SOUZA, 2020)

Por outro lado, a implementação enfrenta obstáculos recorrentes, como a falta de infraestrutura adequada nas escolas públicas, a ausência de formação docente voltada para o uso crítico das TDIC e a resistência de alguns profissionais em modificar práticas consolidadas (SOARES; TAROUÇO; SILVA, 2021). Esses fatores revelam que a integração da tecnologia ao processo educativo é um caminho que exige políticas públicas consistentes, formação continuada e mudança cultural no interior das instituições escolares.

Assim, o uso da tecnologia na educação deve ser compreendido como uma realidade inevitável e multifacetada. Mais do que introduzir novos recursos, trata-se de repensar o papel da escola, do professor e do estudante em um cenário em que a informação circula em ritmo acelerado e em múltiplas linguagens. Nesse contexto, a Educação Física, como será discutido no próximo capítulo, possui especificidades e potencialidades próprias para integrar os recursos digitais de forma inovadora e significativa.

Autores como Oliveira, Ferreira e Silva (2021) destacam que o processo de digitalização da escola não deve ser compreendido apenas como uma modernização de recursos, mas como uma mudança estrutural da própria lógica de ensino. Para os autores, o uso pedagógico da tecnologia exige reflexão crítica sobre a forma como o conhecimento é produzido e compartilhado no ambiente escolar.

Do mesmo modo, Freire et al. (2022) salientam que a simples utilização de plataformas digitais não garante aprendizagem efetiva. O diferencial está em como os professores conseguem ressignificar suas práticas, explorando o potencial interativo das TDIC para criar propostas que estimulem autonomia, protagonismo e participação dos estudantes.

Segundo Dorenski, Lara e Athayde (2020), a educação precisa reconhecer que a tecnologia não é um simples suporte, mas um elemento constitutivo das relações de ensino-aprendizagem. Os autores ressaltam que é papel do professor criar condições para que os

estudantes desenvolvam competências digitais críticas, capazes de compreender não apenas como usar as ferramentas, mas também refletir sobre seus impactos sociais e culturais.

Freire et al. (2022) ressaltam que a incorporação das tecnologias digitais nas escolas não pode ser analisada de forma descontextualizada. Ela precisa ser compreendida dentro de um cenário marcado por desigualdades sociais, onde a exclusão digital se soma a outras formas de exclusão já presentes no sistema educacional. Isso significa que, ao mesmo tempo em que a tecnologia abre possibilidades pedagógicas, também pode acentuar as diferenças de acesso entre estudantes de diferentes realidades socioeconômicas.

Ao discutir o papel das tecnologias digitais, Dorenski, Lara e Athayde (2020) enfatizam que o professor ocupa lugar central nesse processo, pois é responsável por transformar os recursos em experiências educativas. Isso demonstra que a tecnologia, por si só, não garante aprendizagem; é a mediação pedagógica que dá sentido ao seu uso.

Fonseca et al. (2020) reforçam que o uso de tecnologias na educação deve ser acompanhado de reflexões críticas sobre seus impactos na saúde, na socialização e na forma como os alunos constroem conhecimento. Esse olhar ampliado impede que a tecnologia seja reduzida a mera ferramenta, atribuindo-lhe papel de mediadora cultural.

Freire et al. (2022) lembram que, durante a pandemia, os professores foram forçados a adaptar suas práticas ao ambiente digital, muitas vezes sem formação adequada. Essa experiência revelou tanto as potencialidades quanto as fragilidades da escola diante da integração tecnológica, deixando claro que o processo precisa ser planejado.

Por outro lado, Oliveira, Ferreira e Silva (2021) alertam que, embora as tecnologias possam democratizar o acesso ao conhecimento, elas também podem acentuar desigualdades quando não há políticas públicas que assegurem infraestrutura e equidade de acesso. Isso reforça a necessidade de que a discussão sobre tecnologia e educação seja acompanhada de ações efetivas do Estado.

2.3 Recursos digitais aplicados à Educação Física escolar

A Educação Física, historicamente marcada por práticas corporais presenciais e coletivas, passou a incorporar gradativamente diferentes recursos digitais em seu processo pedagógico. Essa transformação é resultado tanto da ampliação da cultura digital entre os estudantes quanto das demandas impostas pela escola contemporânea.

Um dos recursos mais estudados são os exergames, que combinam movimento corporal e interação digital. Segundo Rohden (2020, p. 4),

“os exergames possibilitam vivências que unem o lúdico ao exercício físico, criando condições motivacionais que se aproximam da realidade digital dos estudantes”. Essa perspectiva indica que tais ferramentas podem ser utilizadas como meio de engajamento, sobretudo no contexto escolar em que há dificuldades em despertar o interesse dos alunos pela prática de atividades físicas tradicionais. Rohden (2020, p. 4)

Na mesma direção, Baracho, Gripp e Lima (2012, p. 32) apontam que “os jogos eletrônicos ativos representam uma alternativa metodológica que, além de motivar, contribuem para a aprendizagem de habilidades motoras e cognitivas”. Isso demonstra que os recursos digitais não devem ser vistos apenas como entretenimento, mas como potenciais aliados no processo de ensino-aprendizagem.

Outro recurso frequentemente destacado são as plataformas digitais e os vídeos online, utilizados como ferramentas de apoio à prática pedagógica. Dorenski, Lara e Athayde (2020, p. 45) ressaltam que

“as mídias digitais podem atuar como recursos pedagógicos complementares, favorecendo a autonomia do estudante e ampliando as possibilidades de acesso à cultura corporal de movimento”. Dorenski, Lara e Athayde (2020, p. 45)

Essa visão reforça o papel da tecnologia como meio de democratização do conhecimento, especialmente quando usada para diversificar as experiências de aprendizagem.

Durante a pandemia, esses recursos ganharam ainda mais destaque. Freire et al. (2022, p. 117) evidenciam que “os professores de Educação Física recorreram a vídeos, aplicativos e plataformas virtuais como forma de manter o vínculo pedagógico e propor atividades que pudessem ser realizadas em casa”. Essa experiência demonstrou tanto a criatividade docente quanto as limitações do ensino remoto, especialmente no que se refere ao acesso desigual às tecnologias.

Além disso, pesquisas recentes também destacam o papel das tecnologias digitais na inclusão escolar. Pereira, Braz e Gonçalves (2024, p. 7) defendem que “as tecnologias assistivas

possibilitam ampliar a participação dos estudantes da Educação Especial nas aulas de Educação Física, garantindo práticas mais democráticas e acessíveis”. Nesse sentido, a tecnologia se apresenta não apenas como inovação, mas também como ferramenta para efetivar o direito de todos à educação.

Apesar dos avanços, os estudos apontam que a utilização desses recursos ainda não está consolidada. Soares, Tarouco e Silva (2021, p. 3) observam que “a presença da tecnologia nas aulas de Educação Física escolar ainda se dá de maneira pontual e pouco estruturada, carecendo de políticas públicas e de formação docente continuada”. Esse dado reforça que, embora haja experiências positivas, ainda existe um longo caminho para que os recursos digitais sejam integrados de forma sistemática à prática pedagógica.

Assim, os recursos digitais aplicados à Educação Física escolar demonstram um duplo movimento: de um lado, apresentam potencialidades para motivar, diversificar e democratizar o ensino; de outro, ainda encontram barreiras estruturais e pedagógicas que limitam sua plena utilização.

Segundo Rohden (2020), o uso dos recursos digitais pode funcionar como um ponto de partida para ampliar a compreensão dos alunos sobre a relação entre corpo e tecnologia. Isso significa que, mais do que motivar, os exergames e aplicativos oferecem condições para discutir criticamente como as práticas corporais são mediadas pela cultura digital.

Além disso, Baracho, Gripp e Lima (2012) reforçam que os jogos eletrônicos ativos, quando bem utilizados, permitem que os estudantes compreendam conceitos ligados à saúde, ao condicionamento físico e até mesmo à cooperação. A utilização desses recursos, portanto, extrapola o simples caráter lúdico, assumindo um papel pedagógico na construção de novos significados para o movimento.

Seibel e Isse (2017) apontam que a presença de recursos digitais nas aulas de Educação Física pode contribuir para diversificar as práticas avaliativas, possibilitando que os alunos registrem e reflitam sobre seu próprio desempenho. Essa proposta amplia a autonomia discente e reforça a ideia de que a tecnologia não substitui a vivência corporal, mas pode enriquecer o processo educativo.

Segundo Dorenski, Lara e Athayde (2020), uma das potencialidades mais significativas das mídias digitais é a possibilidade de ampliar o repertório cultural dos estudantes, permitindo o contato com práticas corporais que muitas vezes não fazem parte de sua realidade local. Dessa forma, vídeos, aplicativos e plataformas podem apresentar novas

modalidades, danças e atividades, estimulando a curiosidade e a valorização da diversidade cultural.

Rohden (2020) indica que os exergames, além de promoverem engajamento, podem ser utilizados como estratégia para ensinar conceitos de saúde e qualidade de vida, aproximando os conteúdos escolares do cotidiano dos alunos. Essa abordagem torna as aulas mais significativas, pois conecta teoria e prática em um ambiente lúdico.

Baracho, Gripp e Lima (2012) destacam que os jogos eletrônicos ativos também favorecem a cooperação entre estudantes, uma vez que muitos deles exigem interação coletiva. Esse aspecto contribui para desenvolver habilidades sociais e emocionais, ampliando os objetivos da Educação Física.

Outro recurso relevante são os vídeos e aplicativos educativos, que possibilitam o registro das práticas corporais e a análise crítica do desempenho. Seibel e Isse (2017) afirmam que esse tipo de ferramenta pode estimular a autonomia dos estudantes, permitindo que acompanhem sua evolução e reflitam sobre seus processos de aprendizagem.

Para Rizato (p.41), a concepção e a implementação de novos instrumentos e recursos didáticos – notadamente aqueles de natureza tecnológica, como as videoaulas – são fatores cruciais para a inovação e o enriquecimento do repertório pedagógico do professor de Educação Física no ambiente escolar. Esses recursos promovem o desenvolvimento da capacidade crítica, o estímulo à expressão, a interdisciplinaridade, a integração de diversas competências e a valorização do trabalho colaborativo, contribuindo significativamente para a edificação do conhecimento e a formação integral do indivíduo.

A incorporação dessas mídias pode configurar-se como um poderoso suporte metodológico para a disciplina, especialmente no Ensino Médio, devido à facilidade de acesso e à familiaridade que o alunado demonstra com o universo digital. Assim, as videoaulas adquirem crucial importância ao atuar como um mecanismo eficaz de engajamento e aproximação dos estudantes, viabilizando a elaboração de práticas pedagógicas diferenciadas e não-convencionais que repercutem positivamente na assimilação e retenção do conhecimento específico da área.

Por fim, Dorenski, Lara e Athayde (2020) ressaltam que as mídias digitais podem ampliar o repertório cultural, colocando os estudantes em contato com práticas corporais diversas. Isso contribui para que a Educação Física valorize a diversidade cultural, superando visões restritas do corpo e do movimento.

2.4 Desafios e perspectivas para o uso da tecnologia nas aulas de Educação Física

A utilização de recursos digitais na Educação Física escolar ainda enfrenta diferentes obstáculos que dificultam sua consolidação como prática pedagógica efetiva. Um dos principais desafios é de ordem estrutural, relacionado à carência de equipamentos e à falta de acesso à internet em muitas escolas públicas. Soares, Tarouco e Silva (2021, p. 5) destacam que “a ausência de infraestrutura tecnológica adequada representa um dos maiores entraves para a efetivação das propostas que envolvem TDIC na Educação Física”.

Outro ponto crítico é a formação docente. Muitos professores relatam não se sentirem preparados para integrar recursos digitais em suas aulas, o que gera resistência e insegurança quanto ao uso pedagógico das tecnologias. Conforme apontam Seibel e Isse (2017, p. 12), “não basta disponibilizar tecnologias; é preciso que o professor compreenda como elas podem ser mediadoras no processo de ensino-aprendizagem”. Essa constatação reforça a necessidade de programas de formação inicial e continuada que incluam as TDIC no currículo da Educação Física.

Além disso, a questão da exclusão digital se apresenta como um desafio relevante. Durante o ensino remoto emergencial, a pandemia de COVID-19 escancarou desigualdades de acesso. Oliveira, Ferreira e Silva (2021, p. 9) ressaltam que “muitos estudantes ficaram impossibilitados de participar das aulas por não possuírem equipamentos ou conexão de internet estável”. Essa situação não apenas dificultou a continuidade da disciplina, como também aprofundou disparidades educacionais entre alunos de diferentes contextos sociais.

Entretanto, apesar desses desafios, a literatura também aponta perspectivas promissoras para o uso das tecnologias na Educação Física. Uma delas é o potencial de engajamento dos estudantes por meio da gamificação e dos exergames. Como afirmam Baracho, Gripp e Lima (2012, p. 29), “os jogos eletrônicos ativos podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos inovadores, capazes de motivar a participação dos alunos”. Esse aspecto é fundamental diante das dificuldades relatadas por professores em despertar o interesse dos estudantes pela prática corporal.

Outro campo relevante é a inclusão escolar. Pesquisas recentes demonstram que a tecnologia assistiva pode ser uma aliada importante para garantir a participação de alunos público-alvo da Educação Especial nas aulas de Educação Física. De acordo com Pereira, Braz e Gonçalves (2024, p. 8), “as tecnologias assistivas ampliam o repertório metodológico e

favorecem práticas pedagógicas mais inclusivas e democráticas”. Essa perspectiva evidencia que o uso crítico da tecnologia pode contribuir não apenas para a inovação, mas também para a justiça social no ambiente escolar.

As metodologias híbridas, que combinam práticas presenciais e digitais, também surgem como possibilidade de futuro. Segundo Dorenski, Lara e Athayde (2020, p. 47), “a integração de mídias digitais às aulas de Educação Física pode potencializar a autonomia dos estudantes e diversificar as formas de acesso ao conhecimento”. Essa proposta se mostra especialmente pertinente em um cenário em que a cultura digital já faz parte do cotidiano dos jovens.

Assim, é possível afirmar que os desafios relacionados ao uso de tecnologias na Educação Física escolar são significativos, mas não intransponíveis. Superá-los depende de políticas públicas voltadas à infraestrutura, de investimentos em formação docente e de práticas pedagógicas que compreendam a tecnologia como recurso complementar e não como substituto das experiências corporais. Ao mesmo tempo, as perspectivas demonstram que a inserção das TDIC pode tornar as aulas mais atrativas, inclusivas e coerentes com a realidade digital vivida pelos estudantes.

A literatura também aponta que a resistência de alguns professores ao uso das tecnologias está ligada à insegurança sobre como elas podem afetar a dinâmica das aulas. Seibel e Isse (2017) sugerem que esse receio decorre de uma formação inicial que pouco dialogou com a cultura digital, gerando incertezas quanto à real contribuição das TDIC para a prática pedagógica.

Em contrapartida, Fonseca et al. (2020) indicam que a presença das tecnologias pode abrir novos caminhos para que a Educação Física dialogue com temas contemporâneos, como saúde, autocuidado e cultura digital. Para os autores, a perspectiva é que a disciplina se fortaleça como espaço de reflexão crítica sobre a relação entre corpo, tecnologia e sociedade, superando visões reducionistas de sua função.

Rohden (2020) reforça que o grande desafio da Educação Física escolar é equilibrar a tradição das práticas corporais presenciais com a inovação trazida pelos recursos digitais. O autor aponta que a integração só será efetiva se respeitar a especificidade da disciplina, valorizando o corpo em movimento e evitando que a tecnologia se torne mera substituição ou distração pedagógica.

Seibel e Isse (2017) também destacam que o futuro da Educação Física escolar passa pela capacidade de transformar os recursos digitais em espaços de produção de conhecimento,

e não apenas de consumo. Isso implica pensar em atividades em que os estudantes possam criar vídeos, desenvolver projetos colaborativos e utilizar aplicativos não só como usuários, mas como produtores de conteúdo, assumindo papel ativo no processo de aprendizagem.

Soares, Tarouco e Silva (2021) afirmam que um dos principais desafios é a ausência de políticas públicas que sustentem a inserção da tecnologia na escola. Sem apoio institucional, a utilização das TDIC depende da iniciativa individual de professores, o que limita seu alcance.

Além disso, Seibel e Isse (2017) lembram que a falta de formação continuada contribui para a resistência docente em adotar novas práticas. Muitos professores relatam insegurança quanto ao uso de ferramentas digitais, temendo perder o controle da aula ou comprometer a qualidade pedagógica.

Por outro lado, Fonseca et al. (2020) destacam que a tecnologia pode ser um espaço de criação e produção de conhecimento, estimulando os alunos a desenvolverem projetos, experimentações e reflexões críticas. Isso aponta para uma perspectiva de futuro em que a Educação Física se torna ainda mais conectada às demandas contemporâneas.

Finalmente, Pereira, Braz e Gonçalves (2024) reforçam que a tecnologia assistiva representa um horizonte promissor, pois amplia a inclusão e garante a participação de todos os estudantes. Essa perspectiva é fundamental para que a Educação Física cumpra seu papel social e democrático dentro da escola.

3 Considerações Finais

A presente revisão bibliográfica evidenciou que o uso das tecnologias digitais na Educação Física escolar é um tema atual e em expansão, diretamente relacionado às transformações culturais da sociedade contemporânea. O contato intenso dos estudantes com recursos tecnológicos, como jogos digitais, aplicativos e redes sociais, exige que a escola se posicione frente a esse cenário, buscando integrar tais ferramentas de maneira crítica e pedagógica.

Os estudos analisados indicaram que as tecnologias podem contribuir significativamente para tornar as aulas mais atrativas, engajando os alunos em processos de ensino-aprendizagem mais próximos de sua realidade. Exemplos como os exergames, as plataformas digitais e os vídeos educativos mostraram-se alternativas relevantes para a diversificação metodológica e para a promoção de aprendizagens significativas. Além disso, a literatura aponta o papel das tecnologias assistivas como um campo promissor para garantir maior inclusão dos estudantes público-alvo da Educação Especial.

Por outro lado, também ficou evidente que a integração da tecnologia à Educação Física enfrenta desafios consideráveis. A falta de infraestrutura, a exclusão digital e a carência de formação docente aparecem de forma recorrente como barreiras à implementação efetiva das TDIC nas escolas. Esse panorama sugere que o potencial das tecnologias só pode ser plenamente explorado mediante investimentos em políticas públicas, formação continuada e mudanças culturais no ambiente escolar.

Assim, é possível concluir que a relação entre Educação Física e tecnologia é marcada por tensões, mas também por possibilidades. Ao mesmo tempo em que existem limitações a serem superadas, também se abrem perspectivas de inovação, inclusão e aproximação da disciplina com a realidade digital dos estudantes.

Os achados desta revisão evidenciam que a tecnologia não deve ser vista como solução única para os problemas da Educação Física escolar. Pelo contrário, ela se configura como mais um elemento a ser integrado de forma crítica e planejada. Como defendem Soares, Tarouco e Silva (2021), apenas com uma abordagem reflexiva será possível transformar as tecnologias em aliadas reais da prática pedagógica. Essa constatação indica que o futuro da disciplina passa por processos de formação docente e de construção coletiva de novas metodologias.

Este trabalho teve como objetivo analisar, por meio de uma revisão bibliográfica, as contribuições, desafios e perspectivas do uso de recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem da Educação Física escolar.

A análise permitiu identificar que, embora as TDIC ainda estejam sendo inseridas de forma incipiente e pontual, elas apresentam grande potencial para enriquecer a prática pedagógica da disciplina. A utilização de recursos digitais possibilita não apenas ampliar o repertório metodológico dos professores, mas também engajar os estudantes em experiências inovadoras e coerentes com a cultura digital em que estão imersos.

Constatou-se, no entanto, que a consolidação desse processo depende de condições estruturais e pedagógicas que ainda não estão plenamente garantidas. A superação das dificuldades apontadas pela literatura requer investimentos em infraestrutura escolar, formação docente e políticas educacionais que favoreçam o acesso democrático às tecnologias.

Portanto, conclui-se que o uso das tecnologias digitais na Educação Física escolar não deve ser compreendido como uma substituição das práticas corporais, mas como um recurso complementar capaz de enriquecer a experiência educativa. Trata-se de um caminho promissor que exige reflexão crítica, formação adequada e compromisso social, para que a disciplina se mantenha relevante e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

Em síntese, a análise permite afirmar que a presença das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física não é uma tendência passageira, mas uma realidade irreversível. Como enfatizam Dorenski, Lara e Athayde (2020), cabe aos professores e à escola definir se esse processo ocorrerá de maneira crítica e transformadora ou se se limitará a uma adaptação superficial. Nesse sentido, a pesquisa reforça a necessidade de políticas educacionais que apoiem a integração consciente das TDIC, garantindo que a disciplina permaneça relevante e conectada ao seu tempo histórico.

REFERÊNCIAS

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 119-130, jan. 2012.

DORENSKI, Sérgio; LARA, Larissa; ATHAYDE, Pedro (Org.). **Comunicação e mídia: história, tensões e perspectivas**. Natal: EDUFRN, 2020. 156 p. (Ciências do Esporte, Educação Física e Produção do Conhecimento em 40 Anos de CBCE, v. 9).

FREIRE, Elisabete dos Santos et al. **Narrativas de experiências de saberes e uso de tecnologias na educação física escolar**. *Revista Brasileira de Pesquisa em Avaliação Educacional*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 22, p. 950-965, abr./jun. 2022. DOI: <https://dx.doi.org/10.31892/rbpab2525-426X.2022.v7.n22.p950-965>.

FONSECA, Fábio Batista da. **Educação física escolar, tecnologias digitais e saúde: incursões exploratórias pela literatura**. *Motrivivencia*, Florianópolis, v. 32, n. 61, p. 1-20, jun. 2020. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020.e69781>.

Martins de Miranda, Cristiano José, Rachel Belmont, and Evelyse Dos Santos Lemos. **“O PROCESSO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE CONCEITOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO.”** *Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista* 11.2 (2021): 132–153. Web.

OLIVEIRA, Tálita Regina Henrique de; FERREIRA, Verônica Moreira Souto; SILVA, Maria Ivonaide Félix Duarte da. **Desafios em tempos de pandemia: o ensino remoto emergencial da educação física no ensino fundamental**. In: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias & Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância (CIET: EnPED), 12., 2020, São Carlos. Anais [...]. São Carlos: CIET, 2020. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/anais/index.php/2020/paper/view/1272>. Acesso em: 16 ago. 2025.

PEREIRA, Taylor Brian Lavinsky; BRAZ, Aline Basso; GONÇALVES, Adriana Garcia. **Educação física e tecnologia assistiva para inclusão escolar de estudantes da educação especial: uma revisão sistemática.** Movimento, Porto Alegre, v. 30, e30004, jan./dez. 2024. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.129132>.

Rizato, Breno da Paixão, e Instituto de Biociências Universidade Estadual Paulista. ***A produção de videoaulas para ensinar educação física no ensino médio : conhecimento, conteúdos digitais e preparação para o ENEM.*** Rio Claro: Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Biociências (Campus de Rio Claro), 2018. Web.

ROHDEN, Rafael. **Uso das tecnologias nas aulas de educação física escolar.** 2017. 14 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) - Universidade do Contestado, Joinville, 2017.

SEIBEL, Diego Augusto; ISSE, Silvine Fensterseifer. **Tecnologias digitais: ferramenta pedagógica para as aulas de educação física.** Revista Didática Sistemática, Rio Grande, v. 19, n. 1, p. 1-13, maio 2017. DOI: <https://doi.org/10.14295/rds.v19i1.7924>.

SOARES, Kátia Martins; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach; SILVA, Patrícia Fernanda. **Desafios para a inserção da tecnologia na Educação Física escolar.** Concilium, Rio de Janeiro, v. 22, n. 2, p. 95-114, jul./dez. 2022. DOI: <https://doi.org/10.53660/CLM-095-114>.

Souza, Roberto Silva Miranda. Ensino e aprendizagem do xadrez na Educação Física Escolar : possíveis contribuições para o rendimento escolar a partir da utilização de tabuleiros, aplicativos e xadrez humano / Roberto Silva Miranda Souza, 2020 99 f. : il

SOUZA, Vani. **O impacto da mídia e das novas tecnologias de comunicação na educação física.** Motriz, Rio Claro, v. 1, n. 2, p. 129-133, dez. 1995.