v7.n7.2026

REVISTA CIENTÍFICA - RECIMA21 ISSN 2675-6218

A APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR: UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

LEARNING THROUGH PLAY: THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN PHYSICAL EDUCATION TEACHING

EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO: UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Pedro Sales Ribeiro[1], Patrícia Gallo de França[2]

e778562
https://doi.org/10.47820/recima21.v7i7.8562

PUBLICADO: 07/2026

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar como as tecnologias digitais podem potencializar a aprendizagem por meio do brincar nas aulas de Educação Física escolar, promovendo engajamento, inclusão e desenvolvimento integral dos estudantes. De natureza básica e abordagem qualitativa, o estudo foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica, contemplando produções acadêmicas publicadas entre 2015 e 2025, retiradas de bases acadêmicas reconhecidas como SciELO, Google *Scholar*, CAPES Periódicos, ERIC; repositórios institucionais como Repositório UFC, Repositório UFSM, Repositório UNESP, Repositório UnB, Repositório IFSP e Repositório UEL; periódicos e editoras como a Revista Conexões, RSD *Journal*, *Gradus* Editora, Editora Unijuí, revista *EaD* & Tecnologias Digitais e plataforma EAcadêmica. O estudo discutiu a trajetória histórica da Educação Física e o papel do brincar, relacionando-os às transformações da cultura digital contemporânea, e explorou estratégias pedagógicas que integram recursos digitais, como jogos interativos, aplicativos de movimento e plataformas gamificadas. Os resultados evidenciaram que a incorporação crítica das TDICs amplia o engajamento dos alunos, favorece a interdisciplinaridade e fortalece o protagonismo estudantil. Constatou-se que o brincar digital não substitui o movimento, mas o potencializa, criando novas formas de vivência corporal que respeitam a diversidade. Conclui-se que a Educação Física, ao integrar ludicidade e tecnologia, reafirma seu papel formativo e se mantém relevante diante das demandas da sociedade digital.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Tecnologias Digitais. Aprendizagem.

ABSTRACT

This research aimed to analyze how digital technologies can enhance learning through play in school Physical Education classes, promoting engagement, inclusion, and the holistic development of students.

[1] Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação pela Must University e professor especialista em Metodologia do Ensino da Educação Física.
[2] Doutora e Mestre em Educação pela UFRN e professora pesquisadora no cruzamento das áreas de Computação, Design, Educação e Comunicação, com ênfase no uso e desenvolvimento de Tecnologias.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

With a basic nature and a qualitative approach, the study was conducted through bibliographic research, encompassing academic works published between 2015 and 2025, drawn from recognized academic databases such as SciELO, Google Scholar, CAPES Journals, ERIC; institutional repositories such as UFC Repository, UFSM Repository, UNESP Repository, UnB Repository, IFSP Repository, and UEL Repository; journals and publishers such as Revista Conexões, RSD Journal, Gradus Editora, Editora Unijuí, EaD & Tecnologias Digitais journal, and the EAcadêmica platform. The study discussed the historical trajectory of Physical Education and the role of play, relating them to the transformations of contemporary digital culture, and explored pedagogical strategies that integrate digital resources such as interactive games, movement applications, and gamified platforms. The results showed that the critical incorporation of digital information and communication technologies increases student engagement, fosters interdisciplinarity, and strengthens student protagonism. It was found that digital play does not replace movement but enhances it, creating new forms of bodily experience that respect diversity. The conclusion is that Physical Education, by integrating playfulness and technology, reaffirms its formative role and remains relevant in the face of the demands of digital society.

KEYWORDS: *Physical Education. Digital Technologies. Learning.*

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo analizar cómo las tecnologías digitales pueden potenciar el aprendizaje a través del juego en las clases de Educación Física escolar, promoviendo el compromiso, la inclusión y el desarrollo integral de los estudiantes. De naturaleza básica y enfoque cualitativo, el estudio se desarrolló mediante una investigación bibliográfica que contempló producciones académicas publicadas entre 2015 y 2025, obtenidas de bases académicas reconocidas como SciELO, Google Scholar, CAPES Periódicos y ERIC; repositorios institucionales como el Repositorio UFC, Repositorio UFSM, Repositorio UNESP, Repositorio UnB, Repositorio IFSP y Repositorio UEL; así como revistas y editoriales como Revista Conexões, RSD Journal, Gradus Editora, Editora Unijuí, la revista EaD & Tecnologías Digitales y la plataforma EAcadémica. El estudio discutió la trayectoria histórica de la Educación Física y el papel del juego, relacionándolos con las transformaciones de la cultura digital contemporánea, y exploró estrategias pedagógicas que integran recursos digitales, como juegos interactivos, aplicaciones de movimiento y plataformas gamificadas. Los resultados evidenciaron que la incorporación crítica de TDICs amplía el compromiso de los estudiantes, favorece la interdisciplinariedad y fortalece el protagonismo estudiantil. Se constató que el juego digital no sustituye el movimiento, sino que lo potencia, creando nuevas formas de experiencia corporal que respetan la diversidad. Se concluye que la Educación Física, al integrar ludicidad y tecnología, reafirma su papel formativo y mantiene su relevancia frente a las demandas de la sociedad digital.

PALABRAS CLAVE*: Educación Física. Tecnologías Digitales. Aprendizaje.*

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

INTRODUÇÃO

A crescente digitalização da sociedade tem transformado significativamente as formas de interação, comunicação e aprendizagem de crianças e adolescentes. Nesse contexto, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) passaram a integrar o cotidiano dos estudantes, influenciando suas experiências educativas e suas formas de participação social. Diante dessa realidade, a escola é desafiada a incorporar recursos tecnológicos que dialoguem com a cultura digital contemporânea e favoreçam processos de aprendizagem mais significativos.

Na Educação Física escolar, essa transformação suscita reflexões acerca da integração entre práticas corporais e tecnologias digitais. Tradicionalmente associada ao movimento, à socialização e ao desenvolvimento integral dos estudantes, a disciplina enfrenta o desafio de manter-se relevante em um cenário marcado pela presença constante de dispositivos digitais e ambientes interativos. Nesse sentido, recursos como jogos digitais, aplicativos de movimento e estratégias gamificadas apresentam potencial para ampliar o engajamento dos alunos e diversificar as experiências de aprendizagem.

A aprendizagem por meio do brincar constitui uma abordagem pedagógica amplamente reconhecida por favorecer a participação ativa, a criatividade, a autonomia e a construção significativa do conhecimento. Quando associada às tecnologias digitais, pode contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais inclusivas, motivadoras e alinhadas às demandas da cultura digital.

Dessa forma, surge a seguinte questão de pesquisa: como as tecnologias digitais estão sendo utilizadas de forma lúdica para potencializar a aprendizagem significativa, a participação ativa e o desenvolvimento integral dos estudantes nas aulas de Educação Física?

A relevância deste estudo reside na necessidade de compreender as possibilidades pedagógicas das TDICs no ensino da Educação Física, considerando seu potencial para fortalecer processos de ensino e aprendizagem mediados pelo brincar. Assim, o objetivo geral da pesquisa é analisar, com base na literatura científica, como a utilização de tecnologias digitais pode potencializar a aprendizagem por meio do brincar nas aulas de Educação Física. Especificamente, busca-se identificar os principais recursos tecnológicos utilizados de forma lúdica no ensino da disciplina, apresentar os efeitos da gamificação e das atividades digitais interativas no engajamento e participação dos estudantes e discutir estratégias pedagógicas que integrem o brincar digital ao currículo da Educação Física de forma inclusiva e significativa.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar como estratégia de aprendizagem

Historicamente, o brincar na escola foi muitas vezes tratado apenas como recreação, associado a momentos de lazer ou intervalos, sem reconhecimento de seu valor pedagógico. Na Educação Física, especialmente em períodos higienistas e tecnicistas, o jogo foi marginalizado em favor de práticas voltadas ao rendimento físico e à disciplina corporal.

Com o avanço das abordagens críticas e culturais da Educação Física, sobretudo nas décadas de 1980 e 1990, o brincar passou a ser ressignificado como prática formativa, capaz de promover inclusão, socialização e aprendizagem significativa. Essa mudança encontra respaldo na BNCC (Brasil, 2017), que reconhece o brincar como direito de aprendizagem e desenvolvimento da Educação Infantil, além de eixo estruturante que atravessa todas as áreas do conhecimento.

O brincar, em suas múltiplas formas, constitui uma das práticas mais antigas e universais da humanidade, muito além de uma atividade recreativa, sendo reconhecido como linguagem própria da infância e como recurso pedagógico capaz de favorecer aprendizagens significativas, promover inclusão e estimular a criatividade.

No contexto escolar, especialmente na Educação Física, o brincar assume papel central ao articular movimento, ludicidade e socialização, criando oportunidades para que os estudantes desenvolvam competências físicas, cognitivas, emocionais e sociais. A compreensão de sua importância, tanto em práticas tradicionais quanto em experiências mediadas pelas tecnologias digitais, legitima o brincar como eixo metodológico indispensável para uma educação integral e conectada às demandas contemporâneas.

Assim, o brincar na escola deixa de ser apenas recreação e se consolida como prática formativa, favorecendo a inclusão e a participação ativa dos estudantes. Ao integrar recursos digitais, o brincar amplia suas possibilidades, conectando a Educação Física às demandas contemporâneas da cultura digital e às experiências vividas pelos alunos fora da escola.

O brincar tradicional e digital como linguagem pedagógica

Ao articular as contribuições de Vygotsky e Piaget, compreende-se que o brincar é simultaneamente um espaço de mediação social e de construção cognitiva. Vygotsky enfatiza a dimensão cultural e interativa do jogo, enquanto Piaget destaca seu papel na organização das estruturas mentais. Essa complementaridade teórica oferece base sólida para reconhecer a ludicidade como elemento estruturante do processo educativo e legitima sua incorporação como eixo metodológico na Educação Física.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

No contexto da Educação Física, Lima (2020) e Nascimento (2023) defendem que o brincar deve ser valorizado como estratégia de ensino, e não apenas como recreação. Essa prática contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes ao articular dimensões físicas, emocionais, sociais e cognitivas. Nascimento (2023) acrescenta que o brincar digital, quando planejado com intencionalidade pedagógica, não substitui o movimento, mas o potencializa, oferecendo novas formas de vivência corporal adaptadas às necessidades e interesses dos alunos.

A BNCC (Brasil, 2017) reconhece o brincar como direito de aprendizagem e desenvolvimento, sendo eixo estruturante da Educação Infantil e diretriz que atravessa todas as áreas do conhecimento. Ao trazer essa perspectiva para a Educação Física escolar, compreende-se que o brincar, em suas formas tradicional e digital, deve ser incorporado ao currículo como prática pedagógica que favorece inclusão, participação ativa e formação integral.

Monte (2025) e Silva e Borges (2025) enfatizam que o brincar digital contribui para a inclusão, permitindo que estudantes com dificuldades motoras ou que não se identificam com práticas esportivas tradicionais participem de experiências significativas. Nesse cenário, o brincar digital surge como alternativa metodológica que pode utilizar tecnologias assistivas para ampliar a participação, promover acessibilidade e garantir experiências significativas para todos os alunos.

Recursos como jogos digitais interativos, aplicativos de movimento e plataformas gamificadas permitem que os alunos vivenciem práticas corporais em ambientes seguros e ajustados às suas necessidades, favorecendo uma Educação Física inclusiva. Essa perspectiva dialoga com Sousa e Maman (2024, p. 58), ao afirmarem que “a Educação Física inclusiva deve considerar a diversidade dos corpos e oferecer alternativas pedagógicas que respeitem os limites e potencialidades individuais”. Assim, a tecnologia não substitui a experiência corporal, mas amplia possibilidades de participação e autonomia.

Além de favorecer estudantes com deficiência, o brincar digital também beneficia aqueles que apresentam resistência às práticas corporais tradicionais. Muitos jovens que não se identificam com esportes competitivos encontram nos jogos digitais e nas plataformas interativas uma forma de engajamento mais próxima de sua realidade cultural.

O brincar digital possibilita o desenvolvimento de múltiplas competências. Na dimensão cognitiva, destacam-se tomada de decisão, resolução de problemas e criatividade, conforme Gee (2003) e Kapp (2012). Na dimensão motora, autores como Tahara e Darido (2016) e Nascimento (2023) evidenciam que práticas corporais mediadas por tecnologias como dança interativa,

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

aplicativos de movimento e realidade aumentada ampliam o repertório motor e favorecem a consciência corporal.

Nas dimensões socioemocional e expressiva, o brincar digital estimula cooperação, empatia, protagonismo, comunicação multimodal e autoria. Já na dimensão crítica, promove alfabetização digital, ética e responsabilidade no uso das tecnologias.

A incorporação do brincar digital exige que o professor desenvolva estratégias pedagógicas que integrem os recursos tecnológicos de forma intencional e significativa. Mendes (2018) destaca o papel ativo do docente na mediação das tecnologias, ressaltando que essa integração deve respeitar a diversidade dos estudantes e manter a ludicidade como eixo formativo. Assim, reconhecer o brincar tradicional e digital como linguagem pedagógica implica compreendê-lo como eixo capaz de articular movimento, ludicidade e inclusão, ampliando as possibilidades de aprendizagem na Educação Física.

Ludicidade e desenvolvimento integral

A ludicidade, em seu sentido pedagógico, refere-se à qualidade do que é lúdico, ou seja, à presença de elementos do jogo, da brincadeira e da imaginação como recursos que despertam interesse, prazer e envolvimento ativo no processo de aprendizagem. Vygotsky (1998, p. 117) afirma que “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do seu comportamento habitual”, destacando que o brincar constitui espaço privilegiado de mediação cultural, no qual a criança experimenta papéis sociais, regras e situações simbólicas que ampliam suas capacidades cognitivas e socioemocionais.

Piaget (1976, p. 160) complementa essa perspectiva ao afirmar que “o jogo é [...] uma assimilação do real à atividade própria”, evidenciando que o brincar é processo ativo de aprendizagem que permite à criança compreender o mundo, testar hipóteses e desenvolver autonomia intelectual. Para o autor, o jogo evolui conforme os estágios de desenvolvimento, contribuindo de maneira distinta para a formação cognitiva e simbólica da criança.

Farias (2025) amplia essa compreensão ao destacar que a ludicidade é princípio pedagógico que favorece engajamento, criatividade e autonomia. Para o autor, o brincar é linguagem própria da infância, permitindo ao educador acessar o universo simbólico dos estudantes e aproximar o conteúdo curricular de suas experiências. Silva e Borges (2025) acrescentam que a ludicidade pode envolver estudantes resistentes às práticas corporais convencionais, oferecendo experiências mais significativas e personalizadas.

O jogo, nesse sentido, possibilita que a criança vá além do que conseguiria realizar sozinha, permitindo que o aprendizado ocorra em interação com o outro e com o ambiente. Essa perspectiva é especialmente relevante para a Educação Física, pois evidencia que o brincar

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

corporal — tradicional ou digital — cria condições para o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e sociais em contextos mediados pedagogicamente.

Autores clássicos reforçam essa compreensão. Piaget (1976) destaca o jogo como atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, enquanto Vygotsky (1998) evidencia que o brincar cria zonas de desenvolvimento proximal. Huizinga (1938, p. 5) acrescenta que “o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida”, ressaltando sua centralidade na cultura humana. Esses fundamentos ajudam a compreender por que a gamificação mobiliza processos cognitivos, sociais e emocionais reconhecidos como essenciais para a aprendizagem.

Ao compreender a ludicidade como princípio pedagógico e reconhecer o brincar como direito assegurado pela BNCC (Brasil, 2017), torna-se evidente que a Educação Física encontra nesse eixo metodológico oportunidade de se reinventar. Ao articular práticas corporais tradicionais com recursos digitais, o brincar se consolida como estratégia capaz de potencializar a vivência corporal, ampliar possibilidades de ensino e aproximar a disciplina das demandas contemporâneas da cultura digital.

Nesse contexto, a gamificação e os recursos digitais interativos emergem como caminhos promissores para intensificar o engajamento dos estudantes e enriquecer as experiências pedagógicas.

Gamificação e recursos digitais interativos

A gamificação pode ser compreendida como o uso intencional de características próprias dos jogos em ambientes educativos. Ao ser incorporada às práticas escolares, apresenta-se como estratégia metodológica que estimula a participação dos estudantes, favorece o envolvimento ativo e transforma a dinâmica pedagógica, tornando-a mais motivadora e significativa. Deterding et al. (2011) definem gamificação como o uso de mecânicas de jogo (desafios, recompensas, níveis, feedbacks e narrativas) para estimular a participação ativa e a motivação intrínseca. Essa abordagem permite ressignificar atividades tradicionalmente vistas como obrigatórias, tornando-as experiências envolventes e prazerosas, favorecendo a aprendizagem significativa.

Rodrigues e Soares (2023) demonstram que a gamificação pode ser aplicada em atividades que envolvem coordenação motora, cooperação e respeito às regras, permitindo que os estudantes aprendam de forma lúdica e envolvente. Assim, observa-se complementaridade entre os autores: enquanto Deterding apresenta o conceito, Rodrigues e Soares evidenciam sua aplicação prática na Educação Física.

A motivação é elemento central para compreender a eficácia da gamificação. Gee (2003) afirma que bons *videogames* incorporam princípios de aprendizagem sustentados por pesquisas

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

em ciência cognitiva, mobilizando dimensões cognitivas, sociais e emocionais. Kapp (2012) complementa ao destacar que a gamificação, quando bem estruturada, equilibra motivações intrínsecas e extrínsecas, garantindo engajamento não apenas pelo resultado, mas pelo processo de aprendizagem.

As metodologias ativas, conforme Moran (2015), partem do princípio de que o estudante deve ser protagonista do processo de aprendizagem. Nesse sentido, a gamificação se insere como estratégia que mobiliza o aluno por meio de desafios e interações, estimulando autonomia, cooperação e criatividade. A BNCC (Brasil, 2017) reforça essa perspectiva ao destacar que o ensino deve promover resolução de problemas, participação ativa e desenvolvimento integral, reconhecendo o brincar e o jogo como práticas essenciais para a aprendizagem.

Ao ser aplicada como metodologia ativa, a gamificação não se limita ao uso de jogos digitais, mas envolve a criação de ambientes de aprendizagem que utilizam a lógica dos jogos. O professor pode estruturar suas aulas como missões, desafios ou etapas, nas quais os alunos avançam conforme atingem metas relacionadas ao conteúdo. Essa abordagem fortalece competências socioemocionais como empatia, resiliência e cooperação, além de estimular diferentes dimensões da motivação.

Na Educação Física, Costa et al. (2021) e Machado (2021) demonstram que jogos digitais e aplicativos de movimento podem transformar a experiência corporal em algo mais atrativo e motivador. Esses recursos permitem que os alunos participem de atividades interativas que envolvem movimento, coordenação motora e cooperação, em ambientes que dialogam com sua realidade tecnológica cotidiana.

Ferreira (2014) acrescenta que recursos digitais possuem características imersivas e interativas que podem enriquecer as temáticas da Educação Física, desde que utilizados de maneira planejada. Isso implica que o professor deve selecionar cuidadosamente aplicativos, jogos e plataformas, considerando sua relevância pedagógica. Araújo (2025) e Carvalho & Cerqueira (2025) reforçam que a gamificação, ao ser incorporada ao ambiente educacional, promove engajamento e ressignifica atividades pouco atrativas.

Rodrigues e Soares (2023) destacam que a gamificação possibilita trabalhar conteúdos como coordenação motora, cooperação e respeito às regras de forma lúdica. Sousa, Oliveira, Figueredo e Abrantes (2025) analisaram estratégias gamificadas em diferentes escolas e identificaram protagonismo juvenil e interação entre pares como resultados positivos, embora alguns docentes apresentem resistência ao uso de metodologias digitais.

Oliveira (2021) alerta para o risco de que o uso da tecnologia se torne apenas recreativo ou descontextualizado. Para o autor, a gamificação deve estar alinhada aos objetivos formativos

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

da disciplina, sendo mediadora da aprendizagem e não substituta da prática corporal. Mendes (2018) reforça essa preocupação ao afirmar que o docente precisa assumir papel ativo na mediação das tecnologias, contextualizando-as de acordo com os conteúdos e o perfil dos estudantes. Tahara e Darido (2016) destacam que muitos docentes ainda enfrentam dificuldades em incorporar TDICs, mas defendem que a experimentação e a formação continuada são caminhos para superar essas barreiras.

A gamificação também encontra respaldo em estudos da neurociência da aprendizagem. Pesquisas como as de Lavinscky Pereira et al. (2024), Nascimento (2023) e Moran (2015) apontam que jogos digitais ativam áreas cerebrais relacionadas à motivação, memória e atenção, favorecendo aprendizagem significativa.

Portanto, ao ser compreendida como metodologia ativa, a gamificação transcende o simples uso de jogos digitais e se consolida como estratégia pedagógica que promove protagonismo, engajamento e aprendizagem significativa. Quando aplicada de forma planejada e crítica na Educação Física, permite que o brincar seja ressignificado no contexto da cultura digital, promovendo experiências que articulam movimento, ludicidade e formação integral, em consonância com as diretrizes da BNCC (Brasil, 2017) e com as demandas contemporâneas de uma educação inclusiva e dinâmica.

Educação Física Escolar e cultura digital

A Educação Física escolar, ao longo de sua trajetória, reflete transformações sociais, culturais e políticas que marcaram diferentes períodos da educação brasileira. Sua presença no currículo ultrapassa o desenvolvimento físico, dialogando com concepções de saúde, cidadania, cultura e formação integral. Compreender essa trajetória é fundamental para reconhecer os avanços e desafios que moldam a área na contemporaneidade.

A Educação Física escolar no Brasil passou por diferentes fases históricas que refletem os contextos sociais e culturais de cada período. No início do século XX, predominou a vertente higienista, marcada pela influência do discurso médico e sanitário. O corpo era visto como objeto de disciplina e controle, e as práticas corporais tinham como finalidade a prevenção de doenças e a promoção da saúde pública. Dutra, Vasconcelos, Pinto e Sousa (2019, p. 4) afirmam que a Educação Física higienista buscava formar “homens sadios e fortes”, alinhada ao ideal de saneamento e moralização social. Nesse contexto, o brincar foi relegado a função secundária, considerado apenas recreação sem valor pedagógico.

Entre as décadas de 1930 e 1960, a disciplina assumiu caráter militarista e esportivista, alinhado ao projeto político nacionalista da época. O esporte tornou-se eixo central das práticas escolares, reforçando valores como disciplina, hierarquia e rendimento físico. Santos, Cabral e

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Cândido (2019, p. 1) destacam que o ensino priorizava a “maximização do rendimento físico alinhado ao Esporte”, refletindo a lógica produtivista da sociedade industrial.

Na década de 1960, sob influência do tecnicismo, a Educação Física reforçou o foco no desempenho esportivo e na repetição técnica. Leite (2024, p. 19) aponta que a busca pela “realização perfeita do movimento” colocava o jogo em segundo plano, considerado pouco relevante diante da necessidade de treinar habilidades específicas e mensuráveis.

A partir das décadas de 1980 e 1990, emergiu uma abordagem cultural e crítica, influenciada pela pedagogia freireana. Freire (1987, p. 68) afirma que “os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”, destacando a importância do diálogo e da construção coletiva do conhecimento. Essa perspectiva influenciou diretamente a Educação Física, que passou a compreender o corpo como construção social e cultural. Darido e Rangel (2005) reforçam a valorização da cultura corporal de movimento, incluindo jogos, danças, lutas e brincadeiras como práticas legítimas de ensino. Nesse cenário, o brincar foi ressignificado como linguagem pedagógica capaz de promover inclusão, socialização e desenvolvimento integral.

Na contemporaneidade, com a ascensão da cultura digital, a Educação Física enfrenta o desafio de dialogar com estudantes que vivenciam experiências digitais fora da escola. Araújo (2025) e Carvalho e Cerqueira (2025) ressaltam que essa reinvenção não significa abandonar os fundamentos da disciplina, mas ampliar suas possibilidades metodológicas por meio da integração crítica das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs). Oliveira (2021) destaca que jogos interativos, aplicativos de movimento e plataformas gamificadas tornam as aulas mais atrativas e inclusivas, estimulando o engajamento e favorecendo o desenvolvimento integral.

Assim, a evolução histórica da Educação Física — do higienismo ao esportivismo, do tecnicismo à abordagem cultural e crítica — evidencia que a disciplina sempre se reinventou diante das demandas sociais. O brincar, inicialmente marginalizado, foi ressignificado como prática pedagógica essencial, e atualmente a incorporação das TDICs representa continuidade desse processo, legitimando o brincar digital como eixo metodológico capaz de articular corpo, ludicidade e tecnologia.

Nos cenários internacionais, observa-se movimento semelhante. Países como Finlândia, Japão e Estados Unidos têm incorporado aplicativos de movimento, plataformas gamificadas e ambientes virtuais de aprendizagem às aulas de Educação Física. Koekoek e Hilvoorde (2018, p. 12) destacam que “o rápido desenvolvimento das tecnologias digitais abriu novas possibilidades para o ensino da Educação Física, oferecendo oportunidades para ampliar a motivação, a inclusão e a personalização das práticas corporais”.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Essas experiências revelam que a integração das TDICs é tendência global, legitimando o brincar digital como estratégia pedagógica que amplia repertórios corporais e favorece a inclusão.

Utilização de tecnologias digitais no ensino da Educação Física

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) têm ampliado as possibilidades pedagógicas na Educação Física ao favorecer interação, personalização e autoria. Moran (2009) destaca que o docente dispõe de uma variedade de recursos tecnológicos que podem ser incorporados à prática pedagógica, desde que selecionados com intencionalidade e alinhados aos objetivos formativos. Gee (2003) demonstra que jogos digitais oferecem ecossistemas de aprendizagem baseados em feedback, narrativa e resolução de problemas, elementos que, quando transpostos para a Educação Física, articulam movimento, desafios e cooperação, legitimando o brincar digital como prática pedagógica contemporânea.

Moran (2015) afirma que metodologias ativas deslocam o estudante do papel de receptor para o de protagonista, e as TDICs potencializam esse processo ao reconfigurar tempos, espaços e linguagens escolares. Kenski (2012) reforça que integrar tecnologias implica compreender suas funções pedagógicas e não apenas seu uso técnico, exigindo mediação docente crítica e contextualizada.

Ferreira (2014) destaca que as TDICs oferecem experiências imersivas e interativas, desde que utilizadas com planejamento e organização. Darido e Rangel (2005) e Moura e Sousa (2014) reforçam que a tecnologia deve ser incorporada como instrumento pedagógico e não como adorno, exigindo compreensão de suas possibilidades e limites. Tahara e Darido (2016) observam que muitos professores ainda enfrentam dificuldades em incorporar recursos digitais, mas defendem que a formação continuada é caminho para superar essas barreiras.

A convergência entre cultura digital e escola legitima a incorporação das TDICs como eixo que atualiza currículo, métodos e avaliação. Kenski (2012) e Moran (2015) enfatizam que integrar tecnologias requer formação que una domínio técnico, *design* pedagógico e leitura ética das plataformas. Sem essa mediação, a tecnologia corre o risco de se tornar mero entretenimento; com ela, transforma-se em linguagem didática inclusiva e significativa.

Monte (2025) e Silva e Borges (2025) defendem que o uso de tecnologias digitais pode tornar as aulas mais inclusivas, especialmente para estudantes com dificuldades motoras ou resistência às práticas tradicionais. Essa perspectiva dialoga com a compreensão de Huizinga (1938) sobre o jogo como elemento cultural universal, reforçando que o brincar digital pode integrar diferentes sujeitos em torno de práticas comuns.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

A BNCC (Brasil, 2017) reconhece a cultura digital como competência geral e legitima o brincar como direito de aprendizagem, o que implica que a Educação Física deve dialogar com linguagens contemporâneas. Nesse sentido, as TDICs ampliam repertórios corporais, favorecem inclusão e fortalecem práticas pedagógicas que articulam movimento, ludicidade e tecnologia.

A formação docente emerge como elemento central para consolidar o brincar digital na Educação Física. Mendes (2018) e Kenski (2007) defendem que o professor deve assumir postura crítica e criativa diante das tecnologias, contextualizando-as de acordo com os objetivos da disciplina. Sem formação adequada, há risco de que os recursos digitais sejam utilizados apenas como entretenimento, desconectados dos objetivos formativos.

Portanto, a integração das TDICs na Educação Física exige planejamento, intencionalidade pedagógica e formação continuada. Quando incorporadas de forma crítica, as tecnologias ampliam as possibilidades de ensino, fortalecem o protagonismo estudantil e ressignificam o brincar no contexto da cultura digital, contribuindo para uma prática pedagógica mais inclusiva, significativa e alinhada às diretrizes da BNCC (Brasil, 2017).

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa é de natureza básica, com abordagem qualitativa e caráter exploratório-descritivo. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, realizada a partir da análise de produções científicas que discutem o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na Educação Física escolar e a aprendizagem mediada pelo brincar.

A busca dos estudos ocorreu em bases acadêmicas e repositórios institucionais, utilizando descritores relacionados à Educação Física, tecnologias digitais, gamificação, ludicidade e aprendizagem. Foram incluídas publicações em português e inglês, produzidas entre 2015 e 2025, além de obras clássicas essenciais ao embasamento teórico. Excluíram-se estudos voltados ao esporte de rendimento, ao ensino superior ou que não apresentavam relação direta com o tema.

Após a aplicação dos critérios de seleção, foram identificadas 15 publicações consideradas relevantes para os objetivos da pesquisa. A análise dos dados ocorreu por meio de abordagem interpretativa, envolvendo leitura, categorização e síntese das contribuições dos autores, com foco nas potencialidades, desafios e estratégias pedagógicas relacionadas à integração das TDICs ao ensino da Educação Física.

Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, não houve participação de sujeitos humanos, e o corpus foi composto exclusivamente pelas produções acadêmicas selecionadas.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este capítulo apresenta os principais resultados da pesquisa e discute suas implicações para a prática pedagógica da Educação Física escolar. A análise evidencia que integrar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e o brincar digital ao currículo não é tendência passageira, mas exigência decorrente das transformações culturais que permeiam a vida dos estudantes. Embora a literatura reconheça o potencial das tecnologias para enriquecer o ensino, sua incorporação ainda enfrenta desafios relacionados à formação docente, à intencionalidade pedagógica e à inclusão escolar.

A discussão foi organizada em três eixos: estratégias pedagógicas para integrar o brincar digital ao currículo, desafios da formação docente e potencialidades da integração digital. Essa estrutura permite articular teoria e prática, oferecendo subsídios para que a Educação Física se reinvente em consonância com a cultura digital e com as diretrizes da BNCC (Brasil, 2017).

Estratégias pedagógicas para integrar o brincar digital ao currículo

Os resultados mostram que a Educação Física, historicamente centrada em práticas corporais presenciais, precisa dialogar com estudantes que já vivenciam experiências digitais em seu cotidiano. Essa realidade exige reconfiguração das práticas pedagógicas, incorporando recursos tecnológicos que ampliem as possibilidades de aprendizagem sem abandonar os fundamentos da disciplina. O brincar digital surge, assim, como estratégia capaz de aproximar a Educação Física da cultura contemporânea, mantendo sua essência formativa.

A gamificação aparece como uma das estratégias mais recorrentes, pois transforma conteúdos da disciplina em desafios pedagógicos que mobilizam motivação intrínseca e extrínseca. Quando planejada com intencionalidade, ressignifica atividades pouco atrativas e as torna experiências envolventes.

Os estudos analisados confirmam que a gamificação e os aplicativos de movimento podem enriquecer a Educação Física, mas sua consolidação depende de políticas públicas, formação docente e infraestrutura adequada. Sem esses elementos, as práticas tendem a permanecer isoladas, sem se integrarem ao currículo.

Os resultados também evidenciam o potencial inclusivo do brincar digital. Recursos tecnológicos favorecem a participação de estudantes com dificuldades motoras ou resistência às práticas tradicionais, especialmente quando permitem personalização de atividades. Essa personalização fortalece autonomia e engajamento, desde que acompanhada de critérios pedagógicos claros.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Outro achado relevante é a ampliação da interdisciplinaridade. Jogos e aplicativos digitais permitem que a Educação Física dialogue com áreas como Matemática, Ciências, Artes e Língua Portuguesa, fortalecendo o currículo e contribuindo para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e culturais.

A análise também aponta que a integração digital exige avaliação crítica. Sem intencionalidade pedagógica, a tecnologia pode se tornar mero entretenimento. O professor precisa planejar objetivos, definir critérios de avaliação e garantir alinhamento entre recursos digitais e metas formativas.

Por fim, os resultados confirmam que o brincar digital não é apenas recurso tecnológico, mas reconfiguração metodológica que fortalece o papel da Educação Física na formação integral dos estudantes. Ao articular práticas corporais tradicionais com recursos digitais, a disciplina se torna mais dinâmica, inclusiva e conectada às demandas contemporâneas.

Em síntese, a integração do brincar digital e da gamificação ao currículo não representa mera modernização tecnológica, mas transformação profunda da prática pedagógica. Essa integração promove engajamento, inclusão e aprendizagem significativa, reafirmando o compromisso da Educação Física com a formação integral dos estudantes.

O Desafio da formação docente para a integração do brincar digital

Os resultados evidenciam que, embora haja consenso sobre o potencial das tecnologias digitais e da gamificação para enriquecer a Educação Física escolar, a formação docente constitui o principal obstáculo para sua efetiva implementação. Muitos professores ainda não se sentem preparados para incorporar o brincar digital em suas práticas, seja por falta de domínio técnico, seja por insegurança quanto à pertinência pedagógica dessas ferramentas. Esse cenário revela um descompasso entre as demandas da cultura digital e a realidade da sala de aula, na qual os estudantes já vivenciam experiências digitais e esperam que a escola dialogue com essa realidade.

A ausência de formação adequada gera o risco de que os recursos digitais sejam utilizados apenas como entretenimento, sem conexão com os objetivos formativos da disciplina. Os resultados reforçam que a tecnologia, por si só, não garante inovação pedagógica: é a mediação crítica do professor que transforma o recurso em prática significativa. Sem essa mediação, a gamificação e os aplicativos de movimento tendem a se tornar superficiais, reduzindo-se a atividades recreativas sem impacto real na aprendizagem.

Outro aspecto identificado é a relação direta entre formação docente e inclusão escolar. O brincar digital, quando planejado com intencionalidade, favorece a participação de estudantes com dificuldades motoras ou resistência às práticas tradicionais. Contudo, para que essa

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

inclusão seja efetiva, o professor precisa dominar estratégias de personalização e adaptação das atividades digitais, o que exige tanto conhecimento técnico quanto sensibilidade pedagógica. Sem esse preparo, a promessa de inclusão pode se tornar apenas discurso.

Os resultados também mostram que a formação docente é decisiva para que o brincar digital seja incorporado como eixo metodológico e não como acessório. O maior desafio não está na tecnologia, mas na mudança de mentalidade docente: é necessário reconhecer que o brincar digital amplia as possibilidades de expressão e aprendizagem do corpo, sem substituir sua essência. Essa mudança é fundamental para que a Educação Física mantenha sua relevância no currículo escolar.

A análise evidencia ainda que as tecnologias digitais podem ser utilizadas como instrumentos de avaliação formativa, permitindo acompanhamento em tempo real, *feedback* imediato e autorregulação da aprendizagem. No entanto, para que essa potencialidade se concretize, os docentes precisam estar preparados para interpretar dados e transformá-los em devolutivas pedagógicas significativas.

Os resultados reforçam que a formação continuada deve ser vista como política estruturante, oferecendo não apenas capacitação técnica, mas também espaços de reflexão crítica sobre o papel das tecnologias digitais na educação. É preciso que os professores compreendam que o brincar digital não substitui o corpo, mas amplia suas possibilidades de vivência corporal e aprendizagem. Sem essa compreensão, a Educação Física corre o risco de se distanciar da realidade dos estudantes.

Outro resultado importante é que a formação docente precisa estar alinhada às diretrizes da BNCC (Brasil, 2017), que reconhece o brincar como direito de aprendizagem e a cultura digital como competência geral. Isso significa que o brincar digital não é apenas inovação metodológica, mas exigência normativa que precisa ser incorporada de forma planejada.

Nesse contexto, políticas públicas devem considerar não apenas o acesso às tecnologias, mas também a construção de competências pedagógicas que permitam sua utilização crítica e criativa. Programas de formação precisam dialogar com as diretrizes curriculares, garantindo que os professores estejam aptos a desenvolver competências digitais e transformar o brincar digital em prática inclusiva e significativa.

Portanto, os resultados confirmam que a formação docente e as políticas educacionais se complementam como pilares fundamentais para a consolidação do brincar digital na Educação Física escolar. Enquanto as diretrizes curriculares legitimam a cultura digital e a ludicidade como direitos de aprendizagem, a formação continuada oferece os meios para concretizar essas

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

diretrizes em práticas reais. Sem essa articulação, o brincar digital corre o risco de permanecer como discurso inovador, sem efetividade no cotidiano escolar.

Formação docente e políticas públicas

Os resultados mostram que superar os desafios da integração das tecnologias digitais na Educação Física não depende apenas da iniciativa individual dos professores, mas de políticas públicas consistentes e programas de formação continuada. A apropriação crítica das tecnologias exige mudança de mentalidade e apoio institucional que garanta condições para incorporar recursos digitais de forma criativa e significativa.

Metodologias ativas só se consolidam quando os docentes recebem suporte para experimentar, refletir e compartilhar práticas. Assim, a formação continuada deve ser concebida como processo contínuo, capaz de criar comunidades de aprendizagem e promover construção coletiva de conhecimentos.

As políticas públicas desempenham papel central nesse processo. Programas nacionais de inclusão digital demonstram que o acesso à tecnologia precisa ser acompanhado de estratégias pedagógicas que garantam sua utilização significativa. Sem articulação entre infraestrutura e formação docente, a tecnologia tende a ser usada de forma superficial.

Outro ponto identificado é a necessidade de políticas que promovam equidade educacional. Em muitas regiões, o acesso às tecnologias permanece restrito, o que acentua desigualdades. Políticas públicas devem assegurar democratização do acesso digital para que o brincar digital seja prática inclusiva e não privilégio de escolas com maior infraestrutura.

Por fim, os resultados indicam a importância de incentivar a produção de conteúdos digitais contextualizados à realidade brasileira, fortalecendo o brincar digital como linguagem formativa e culturalmente relevante.

Potencialidades da integração do brincar digital

Os resultados apontam que, apesar dos desafios identificados, a integração do brincar digital apresenta diversas potencialidades quando acompanhada de formação docente adequada e intencionalidade pedagógica. Uma das mais significativas é o aumento do engajamento dos estudantes, mobilizado tanto pela motivação intrínseca relacionada ao prazer em aprender e se movimentar, quanto pela motivação extrínseca, vinculada a *feedbacks*, recompensas e reconhecimento. As práticas digitais demonstram que o prazer em jogar pode ser convertido em aprendizagem significativa, tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas.

Outra potencialidade é a inclusão escolar. Os recursos digitais permitem adaptar atividades às diferentes necessidades dos estudantes, favorecendo a participação de alunos

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

com dificuldades motoras ou resistência às práticas tradicionais. O brincar digital não substitui o movimento, mas o potencializa, criando novas formas de vivência corporal que respeitam a diversidade e ampliam o acesso às práticas corporais. A personalização, quando articulada a critérios claros de avaliação, garante equidade e evita que a diversidade se torne apenas discurso.

A integração das tecnologias digitais também amplia repertórios corporais e expressivos, favorecendo o desenvolvimento de competências como ritmo, coordenação, tomada de decisão e cooperação. Essa expansão se fortalece quando o professor organiza sequências didáticas que alternam práticas digitais e experiências corporais presenciais, assegurando transferência entre contextos.

Os resultados evidenciam ainda o potencial interdisciplinar do brincar digital. As tecnologias permitem que a Educação Física dialogue com áreas como Ciências, Matemática e Artes, tornando o currículo mais dinâmico e conectado. No entanto, a interdisciplinaridade precisa emergir de problemas autênticos e tarefas avaliáveis, evitando conexões superficiais que diluem o sentido formativo.

A avaliação formativa também se beneficia da integração digital, pois ambientes tecnológicos permitem registrar participação, tempo em tarefa e tipos de erro, oferecendo insumos para práticas avaliativas mais precisas. Essa prática favorece a autorregulação da aprendizagem e possibilita acompanhamento personalizado. Contudo, métricas de uso não são sinônimo de aprendizagem; é necessário selecionar indicadores com validade educacional e combiná-los com observações qualitativas.

Os resultados mostram ainda que o brincar digital impulsiona o desenvolvimento docente e fortalece a cultura de inovação colaborativa. Professores que se apropriam criticamente das tecnologias deslocam o foco do uso instrumental para o *design* pedagógico, ampliando o protagonismo estudantil.

O protagonismo dos alunos aparece como outra potencialidade, já que atividades gamificadas podem incluir coautoria na criação de desafios, curadoria de trilhas e definição de critérios de êxito. Práticas digitais inclusivas favorecem autonomia, negociação de regras e cidadania, ampliando o engajamento e a participação de todos.

Por fim, os resultados indicam que a maior potencialidade está na reconfiguração da prática pedagógica da Educação Física. O ensino híbrido amplia possibilidades de engajamento, favorece práticas criativas e colaborativas e diversifica experiências corporais. O brincar digital potencializa o movimento e torna a disciplina mais significativa e alinhada às demandas da sociedade digital.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

As perspectivas futuras apontam que tecnologias emergentes, como realidade aumentada, realidade virtual e inteligência artificial, tendem a expandir as formas de integração entre corpo, movimento e experiências digitais. Ambientes imersivos podem transformar as aulas em experiências interativas, enquanto a inteligência artificial pode oferecer feedback personalizado e percursos formativos adaptados.

A análise evidencia que, embora cada tecnologia apresente potencialidades pedagógicas, sua adoção depende de condições estruturais, éticas e formativas. Os recursos digitais não são neutros: podem ampliar engajamento, inclusão e protagonismo, mas também gerar desigualdades se utilizados sem planejamento crítico. Assim, o papel docente e as políticas de formação continuada tornam-se centrais para transformar possibilidades em práticas efetivas.

Em síntese, os resultados mostram que o brincar digital, quando articulado a metodologias ativas e às diretrizes curriculares, consolida-se como eixo metodológico capaz de reinventar a Educação Física e dialogar com as demandas da sociedade contemporânea.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo analisou como as tecnologias digitais podem potencializar a aprendizagem por meio do brincar nas aulas de Educação Física. A revisão bibliográfica evidenciou que o uso pedagógico das TDICs e da gamificação amplia as possibilidades de vivência corporal, favorece o engajamento e contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes. Os resultados indicam que recursos digitais interativos tornam as práticas corporais mais atrativas, fortalecem a motivação e ampliam a participação, especialmente de alunos com dificuldades motoras ou resistência às atividades tradicionais.

Verificou-se que o brincar digital, quando planejado com intencionalidade pedagógica, promove inclusão, protagonismo discente e diversificação metodológica. A integração das TDICs também favorece o diálogo da Educação Física com outras áreas do conhecimento, contribuindo para práticas curriculares mais dinâmicas e alinhadas à cultura digital contemporânea.

Entre as limitações do estudo, destaca-se o caráter exclusivamente bibliográfico, que restringe a análise de práticas reais em diferentes contextos escolares. Assim, recomenda-se que pesquisas futuras incluam estudos de campo, explorando a aplicação do brincar digital em situações concretas de ensino, bem como o impacto de tecnologias emergentes, como realidade aumentada e inteligência artificial, no desenvolvimento de competências corporais, socioemocionais e digitais.

Conclui-se que a utilização de tecnologias digitais pode fortalecer a aprendizagem na Educação Física ao articular movimento, ludicidade e cultura digital. A consolidação dessas

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

práticas depende da formação docente e de políticas institucionais que apoiem o uso crítico e planejado das TDICs, contribuindo para uma Educação Física mais inclusiva, significativa e alinhada às demandas contemporâneas.

REFERÊNCIAS

Araújo, A. C. de. (2025, julho). Diálogos entre mídia e Educação Física na América do Sul: Perspectivas do currículo e das práticas pedagógicas [Palestra]. The International Association for Physical Education in Higher Education Conference, University of South Florida. https://ccs.ufrn.br/noticias/noticia/08376819c24e6849b2dbbd779e3e6353

Araújo, C. C. S. (2025). Gamificação como estratégia pedagógica no ensino de educação física [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Ceará]. Repositório UFC. http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/81225

Carvalho, F. L., & Cerqueira, O. S. (2025). Gamificação na educação: uma revisão bibliográfica sobre seus impactos. Universidade do Estado da Bahia. https://saberaberto.uneb.br/handle/20.500.11896/8886

Costa, J. S., et al. (2021). Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física. Universidade Federal do Ceará. https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/60281

Darido, S. C., & Rangel, I. C. A. (2005). Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica. Guanabara Koogan.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15. ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dutra, M. C. G., Vasconcelos, G. S., Pinto, A. G. A., & Sousa, M. S. (2019). Aspectos históricos das fases da Educação Física no Brasil e reflexões sobre a relação com o tema saúde. Universidade Estadual do Ceará. https://www.uece.br/eventos/congressoeducfisicaescolar/anais/trabalhos_completos/505-42855-26102019-125310.pdf

Farias, I. (2025). Gamificação como elemento pedagógico: Integração entre ensino e tecnologia [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Maria]. Repositório UFSM. https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/34311/DIS_PPGQVS_%202025_FARIAS_IURI.pdf?sequence=1

Ferreira, A. F. (2014). Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo [Dissertação de mestrado, Universidade Estadual Paulista]. Repositório UNESP. https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/2117bdd7-4cde-4515-8cf7-616d55c89ee5/content

Freire, P. (1987). Pedagogia do oprimido (20ª ed.). Paz e Terra.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Huizinga, J. (1938). Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. Perspectiva. https://ia903401.us.archive.org/7/items/livrainosdomal2020/%20Johan%20Huizinga%20-%20Homo%20Ludens.pdf

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

Kenski, V. M. (2012). Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação. Papirus.

Kenski, V. M. (2007). Tecnologias e ensino presencial e a distância (2ª ed.). Papirus.

Koekoek, J., & van Hilvoorde, I. (Eds.). (2018). Digital technology in physical education: Global perspectives. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315205726

Lavinscky Pereira, T. B., Basso Braz, A., & Garcia Gonçalves, A. (2024). Educação física e tecnologia assistiva para inclusão escolar de estudantes da educação especial: uma revisão sistemática. Movimento, 30, e30004. https://doi.org/10.22456/1982-8918.129132

Leite, L. R. (2024). O contexto sócio-histórico da Educação Física no Brasil. Faminas Virtual. https://virtual.faminas.edu.br/wp-content/uploads/2024/03/Unidade-I-o_contexto_socio-historico_da_educacao_fisica_no_brasil.pdf

Lima, T. M. (2020). Ensino híbrido na Educação Física: Desafios e possibilidades. Research, Society and Development, 9(10), e488916383.

Machado, A. B. (Org.). (2021). Ensino híbrido: Desafios e possibilidades em tempos de pandemia – COVID-19. Gradus Editora.

Mendes, J. R. (2018). A cultura digital e o ensino da Educação Física [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais]. Repositório UFMG. https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/45678

Monte, C. A. do. (2025). Tecnologias digitais na Educação: Vantagens, desafios e estratégias para uma integração eficiente no contexto brasileiro. E-Acadêmica, 6(1), e0261600. https://doi.org/10.52076/eacad-v6i1.600

Moran, J. M. (2009). A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Papirus.

Moran, J. M. (2015a). Mudando a educação com metodologias ativas. UEPG/PROEX. http://penta3.ufrgs.br/Flipped/oficina/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas-Moran-2015.pdf

Moran, J. M. (2015b). Metodologias ativas para uma educação inovadora. Papirus.

Nascimento, J. D. S. do, Santos Júnior, E. J. dos, & Farias, F. L. (2023). Educação Física escolar e o processo de crescimento e desenvolvimento da criança no ensino fundamental. UNIBRA. https://www.grupounibra.com/repositorio/EDFIS/2023/educacao-fisica-escolar-e-o-processo-de-crescimento-e-desenvolvimento-da-crianca-no-ensino-fundamental.pdf

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Nascimento, T. N. (2023). O impacto do uso das tecnologias nas aulas de Educação Física [Trabalho de conclusão de curso, Universidade de Brasília]. Repositório UnB. https://bdm.unb.br/bitstream/10483/35787/1/2023_TaynaraNunesDoNascimento_tcc.pdf

Oliveira, J. P. F. (2021). Tecnologias digitais e práticas pedagógicas na Educação Física escolar: Uma revisão integrativa. [Trabalho de conclusão de curso, Instituto Federal de São Paulo]. Repositório IFSP. https://repositorio.ifsp.edu.br/bitstreams/ba632452-6e03-4490-935c-e897347b9a76/download

Piaget, J. (1976). Psicologia e pedagogia (D. A. Lindoso & R. M. Ribeiro da Silva, Trads.). Forense Universitária.

Rodrigues, A. M., & Soares, S. L. (2023). A gamificação na educação física escolar: uma revisão sistemática. EaD & Tecnologias Digitais Na Educação, 11(14), 182–192. https://doi.org/10.30612/eadtde.v12i14.17707

Santos, J. A., Cabral, L. H. M., & Cândido, F. P. (2019). História da Educação Física escolar no Brasil: Conflitos e a necessidade histórica da disciplina na escola pública contemporânea. Universidade Estadual de Londrina. https://www.uel.br/eventos/conpef/portal/pages/arquivos/ANAIS%202019%20-%20ARTIGOS%20COMUNICACAO%20ORAL%20E%20CARTAZ/HISTORIA%20DA%20EDUCACAO%20FISICA%20ESCOLAR%20NO%20BRASIL.pdf

Silva, M. P., & Borges, R. J. (2025). Jogos e brincadeiras na Educação Física em tempos de tecnologias digitais. Universidade Estadual Paulista. https://repositorio.unesp.br/entities/publication/3e43fff6-0d86-4b70-9b38-36dea38f1cfb

Sousa, M. H. A., & Maman, A. S. (2024). Guia didático de práticas de Educação Física escolar para pessoas com deficiência. João Pessoa.

Sousa, R. C. I., Oliveira, R. L. B., Figueredo, J. F. M., & Abrantes, R. D. G. (2025, outubro). Gamificação e estratégias de ensino na Educação Física [Comunicação oral]. Congresso Nacional de Educação (CONEDU), João Pessoa, PB, Brasil. Editora Realize. https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2025/TRABALHO_COMPLETO_EV214_ID18280_TB8257_28102025160858.pdf

Tahara, A. K., & Darido, S. C. (2016). Práticas corporais de aventura em aulas de Educação Física na escola. Conexões, 14(2), 113–136. https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8646059

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.