

## OS PRINCIPAIS BENEFÍCIOS DECORRENTES DA INCORPORAÇÃO DAS TDICs NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO INTEGRATIVA DA LITERATURA

Paulo Henrique Ribeiro Oliveira<sup>1</sup> e João Paulo de Oliveira Faria<sup>2</sup>

### Resumo

O avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) possibilitou a adoção de novas estratégias metodológicas para o processo de construção de aprendizagens nas escolas. Nas aulas de Educação Física, essas práticas pedagógicas mediadas podem ser empregadas como instrumentos de apoio para o desenvolvimento de habilidades e competências, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem. No entanto, segundo Dutra (2020), esses recursos ainda são pouco inseridos nas aulas desse componente curricular, carecendo de mais pesquisas que demonstrem seu potencial pedagógico e estimulem sua inserção no contexto escolar. Sendo assim, o presente estudo teve como objetivo identificar os principais benefícios decorrentes da incorporação das TDICs nas aulas de Educação Física Escolar. Esta pesquisa consistiu em uma revisão bibliográfica baseada em 17 fontes de referencial teórico, incluindo artigos de revistas científicas, dissertações de mestrado e livros relacionados à temática. As obras foram obtidas por meio de buscas nas bases de dados *Google Acadêmico*, SciELO, Portal CAPES e PubMed, utilizando os seguintes descritores: "Educação Física Escolar", "Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação" e "Práticas pedagógicas". Como critérios de inclusão, consideraram-se estudos publicados entre 2015 e 2025, disponibilizados em texto completo e redigidos em português, inglês ou espanhol. Excluíram-se investigações que não abordavam diretamente o tema central da pesquisa, bem como aquelas publicadas fora do período estabelecido para a análise. O total de 17 fontes não foi determinado previamente, mas resultou da aplicação dos critérios de busca, seleção e elegibilidade definidos para a revisão. Após a leitura dos títulos, resumos e, posteriormente, do conteúdo completo, apenas 17 estudos atenderam aos critérios estabelecidos para a presente investigação. A revisão das fontes bibliográficas consultadas possibilitou identificar que a introdução das TDICs nas aulas desse componente curricular promove maior engajamento, interação e autonomia aos estudantes, tornando as aulas mais dinâmicas e prazerosas, o que contribui para a consolidação do aprendizado. A utilização das ferramentas digitais favorece a realização de aulas contextualizadas e alinhadas à realidade digital vivenciada pelos alunos, aumentando o interesse pelo assunto abordado.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Práticas pedagógicas.

### Abstract

The advancement of Digital Information and Communication Technologies (DICTs) has enabled the adoption of new methodological strategies for the learning construction process in schools. In Physical Education classes, these mediated pedagogical practices can be used as support tools for the development of skills and competencies, expanding the possibilities for teaching and learning. However, according to Dutra

<sup>1</sup> Fundação Universitária de Itaperuna (FUNITA), Itaperuna, RJ - pauloholiveira1@gmail.com

<sup>2</sup> Docente da Fundação Universitária de Itaperuna (FUNITA), Itaperuna, RJ

(2020), these resources are still underutilized in the classes of this curricular component, lacking more research that demonstrates their pedagogical potential and encourages their inclusion in the school context. Therefore, this study aimed to identify the main benefits resulting from the incorporation of DICTs in Physical Education classes. This research consisted of a literature review based on 17 sources of theoretical reference, including articles from scientific journals, master's dissertations, and books related to the topic. The works were obtained through searches in the Google Scholar, SciELO, CAPES Portal, and PubMed databases, using the following descriptors: "School Physical Education," "Digital Information and Communication Technologies," and "Pedagogical Practices." Inclusion criteria considered studies published between 2015 and 2025, available in full text, and written in Portuguese, English, or Spanish. Studies that did not directly address the central theme of the research, as well as those published outside the established period for analysis, were excluded. The total of 17 sources was not predetermined but resulted from the application of the search, selection, and eligibility criteria defined for the review. After reading the titles, abstracts, and subsequently the full content, only 17 studies met the established criteria for this investigation. A review of the consulted bibliographic sources made it possible to identify that the introduction of ICTs in the classes of this curricular component promotes greater engagement, interaction, and autonomy among students, making classes more dynamic and enjoyable, which contributes to the consolidation of learning. The use of digital tools favors the realization of contextualized classes aligned with the digital reality experienced by students, increasing interest in the subject matter.

**Keywords:** School Physical Education. Digital Information and Communication Technologies. Pedagogical practices.

## **INTRODUÇÃO**

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) têm promovido profundas transformações na sociedade, reestruturando não apenas as formas de interação social, mas também os próprios processos cognitivos e formas de representação do mundo (BACICH; MORAN, 2015). O avanço tecnológico e o fácil acesso a dispositivos digitais oportunizam novas possibilidades para o ambiente escolar, permitindo que os docentes incorporem diferentes recursos em suas práticas pedagógicas, favorecendo o processo de construção do conhecimento de modo mais contextualizado e alinhado às demandas contemporâneas (ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017; SILVA; MATOS; VELTEN, 2021).

Nas aulas de Educação Física, essas ferramentas podem contribuir para diversificar as estratégias pedagógicas, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Para Faria (2020), esses recursos podem ser utilizados como instrumentos de apoio para o aprimoramento de habilidades e competências, uma vez que viabilizam o acesso a vídeos demonstrativos, aplicativos

para o acompanhamento do desempenho físico, jogos digitais interativos e plataformas de avaliação. Ademais, a inserção das TDICs facilita alcançar discentes que demonstram menor afinidade com essa disciplina, tornando as atividades mais atrativas e significativas (DUTRA, 2020).

Entretanto, apesar de apresentar um grande potencial pedagógico, observase que as TDICs ainda são pouco incorporadas nas aulas de Educação Física (OLIVEIRA, 2021). Entre os fatores que contribuem para essa baixa inserção, destacam-se a escassez de recursos tecnológicos nas escolas, a resistência de alguns docentes para adotar metodologias diferenciadas e a dificuldade que alguns professores apresentam para utilizar essas ferramentas digitais (GEMENTE; SILVA; MATTHIESEN, 2021). Além disso, nota-se que quando as TDICs são utilizadas, sua aplicação costuma estar voltada principalmente ao entretenimento ou à reprodução de conteúdos, sem explorar plenamente seu potencial pedagógico (GIONGO; NEUENFELDT, 2024). Essa visão limitada impede que as TDICs sejam aproveitadas em sua plenitude, restringindo seu papel a um mero recurso auxiliar, em vez de reconhecê-las como elementos que podem reconfigurar as relações pedagógicas e os processos de construção do conhecimento (LIMA; MENDES; LIMA, 2020).

Nesse contexto, surge a necessidade de evidenciar os benefícios proporcionados pela inserção das TDICs nas aulas de Educação Física, com o intuito de estimular os docentes a inserirem esses recursos em suas aulas, visando tornar o processo de ensino e aprendizagem mais acessível e interativo. Dessa forma, essa análise se faz relevante para os alunos da Educação Básica, visto que a incorporação dessas ferramentas facilitará a construção do conhecimento e favorecerá o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, motoras, sociais e culturais. Essa investigação também contribuirá para que os professores compreendam as inúmeras possibilidades pedagógicas que as TDICs oferecem, identificando-as como instrumentos capazes de potencializar a participação e a motivação dos discentes nos exercícios propostos.

Diante das considerações apresentadas, o presente estudo tem como objetivo identificar os principais benefícios decorrentes da incorporação das TDICs nas aulas de Educação Física Escolar. Sugere-se como hipótese que a incorporação das TDICs nas aulas desse componente curricular contribua positivamente para a aprendizagem dos alunos, tornando as aulas mais motivadoras, dinâmicas e significativas.

## MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa consistiu em uma revisão bibliográfica baseada em 17 fontes de referencial teórico, incluindo artigos de revistas científicas, dissertações de mestrado e livros relacionados à temática. As obras foram obtidas por meio de buscas nas bases de dados *Google Acadêmico*, *SciELO*, *Portal CAPES* e *PubMed*, utilizando os seguintes descritores: "Educação Física Escolar", "Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação" e "Práticas pedagógicas". Como critérios de inclusão, consideraram-se estudos publicados entre 2015 e 2025, disponibilizados em texto completo e redigidos em português, inglês ou espanhol. Excluíram-se investigações que não abordavam diretamente o tema central da pesquisa, bem como aquelas publicadas fora do período estabelecido para a análise.

O total de 17 fontes não foi determinado previamente, mas resultou da aplicação dos critérios de busca, seleção e elegibilidade definidos para a revisão. Após a leitura dos títulos, resumos e, posteriormente, do conteúdo completo, apenas 17 estudos atenderam aos critérios estabelecidos para a presente investigação.

## RESULTADOS

O quadro 1 apresenta a síntese de alguns estudos que investigaram o uso das tecnologias digitais nas aulas de Educação Física Escolar, apontando os autores, o ano de publicação, a tecnologia digital utilizada, o objetivo pedagógico principal, o contexto da aplicação e as conclusões obtidas.

Quadro 1 - Dados sobre estudos que abordaram o uso das tecnologias digitais na Educação Física Escolar.

Autor(es) e ano de publicação	Tecnologia digital utilizada	Objetivo pedagógico principal	Contexto da aplicação	Conclusões
Dutra (2020)	Ferramentas <i>Canva</i> , <i>Kahoot</i> e <i>Google Forms</i>	Avaliar a utilização das TDICs nas aulas de Educação Física Escolar.	Cinco turmas do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública	As ferramentas <i>Canva</i> , <i>Kahoot</i> e <i>Google Forms</i> se mostraram benéficas para o



				<p>aumento da motivação e engajamento dos discentes nas atividades propostas, possibilitando um aprendizado mais significativo e prazeroso.</p>
<p>Fronza et al. (2020)</p>	<p>Xbox 360 com sensor <i>Kinect</i> utilizando os <i>exergames Kinect Sports 1</i> (atletismo e futebol), <i>Kinect Sports 2</i> (esqui, tênis e dardo) e <i>Kinect adventure</i></p>	<p>Avaliar os efeitos dos <i>exergames</i> sobre as funções executivas de crianças em idade escolar.</p>	<p>Turmas do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública</p>	<p>Constatou-se que não houve influência positiva nas funções executivas de crianças em idade escolar após o período de intervenção com os <i>exergames</i>.</p>

<p>Lima, Mendes e Lima (2020)</p>	<p>Dois videogames Xbox One com Kinect</p>	<p>Analisar as potencialidades e limitações do uso de exergames nas aulas de Educação Física Escolar.</p>	<p>Uma turma de 3º ano do Ensino Médio de uma escola pública</p>	<p>Observou-se que a introdução das TDICs possibilitou a expansão dos locais onde tradicionalmente ocorrem as aulas de Educação Física, propiciou mudanças nas atividades usualmente ministradas e aumentou a</p>
-----------------------------------	--	---	--	---

				<p>motivação dos estudantes. Quanto as limitações, percebeu-se que a utilização desses recursos demandam maior tempo de aula e requer mais materiais de apoio, a fim de tornar as práticas pedagógicas mais dinâmicas.</p>
--	--	--	--	--

<p>Oliveira (2020)</p>	<p>Celulares <i>smartphones</i> (<i>Google Forms</i>)</p>	<p>Investigar como o celular, do ponto de vista do ensino e aprendizagem pode ser utilizado no contexto das aulas de Educação Física Escolar.</p>	<p>Turmas de 8º e 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública</p>	<p>O uso de celulares <i>smartphones</i> proporcionou resultados positivos no processo de aprendizagem dos alunos, visto que aumentou o interesse dos alunos pelo conteúdo trabalhado.</p>
<p>Salgado e Scaglia (2020)</p>	<p>Console <i>Xbox 360/Kinect</i></p>	<p>Analisar as potencialidades de <i>exergames</i> como recurso didático no aprendizado de atletismo.</p>	<p>Turmas do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública</p>	<p>Constatou-se que os <i>exergames</i> apresentam um grande potencial pedagógico, uma vez que aliam movimento corporal e recursos tecnológicos, favorecendo a</p>



				<p>motivação e a aprendizagem dos estudantes. O uso dessas ferramentas facilitou o aprendizado do atletismo, uma vez que aumentou o engajamento dos discentes nas aulas.</p>
<p>Neuenfeldt <i>et al.</i> (2023)</p>	<p>Leitura de QR Codes</p>	<p>Analisar potencialidades do uso de tecnologias digitais na Educação Física escolar, a partir do uso de QR Codes no ensino do futsal.</p>	<p>Uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública</p>	<p>Essa estratégia pedagógica possibilitou que os alunos aprendessem sobre o futsal de forma interativa, divertida e criativa, possibilitando uma maior participação e envolvimento nas aulas.</p>

<p>Giongo e Neuenfeldt (2024)</p>	<p>Os recursos foram um televisor, um console XBOX 360 com <i>Kinect</i> e CDs dos jogos <i>Just Dance</i> e <i>Esportes</i>. Além disso, a leitura de QR Codes.</p>	<p>Investigar a percepção dos alunos do Ensino Médio de uma escola em relação ao uso de Tecnologias Digitais nas aulas de Educação Física.</p>	<p>Uma turma de 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública</p>	<p>De acordo com os relatos dos estudantes, a incorporação das TDICs às aulas contribuiu para torná-las mais dinâmicas e prazerosas, favorecendo a aprendizagem dos conteúdos de forma mais interessante.</p>
<p>Lima e Ribeiro</p>	<p>Dois consoles</p>	<p>Avaliar a incorporação</p>	<p>Turmas do 1º ano do</p>	<p>Verificou-se que o uso dos</p>

<p>(2024)</p>	<p>Xbox One com sensores <i>Kinect</i>, dois televisores LED de 55 polegadas e o <i>exergame Kinect Sport Rivals</i></p>	<p>pedagógica de <i>exergames</i> em uma sequência didática do componente curricular de Educação Física escolar.</p>	<p>Ensino Médio de uma escola pública</p>	<p><i>exergames</i> pelo professor fez com que ele repensasse sua forma de ensinar, adotasse uma prática mais reflexiva e ampliasse os recursos usados para ensinar os conteúdos.</p>
---------------	--	--	---	---

<p>Marsiglia nte et al. (2024)</p>	<p>Empregouse o <i>Kinect Adventure</i></p>	<p>Avaliar o impacto dos <i>exergames</i> na aptid ão física, na composição corporal e na percepção de praze r em crianças do Ensino Fundamenta l.</p>	<p>Turmas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamen tal I de uma escola pública</p>	<p>Os <i>exergames</i> foram benéficos para a melhoria do condicioname nto físico e da composição corporal de crianças do Ensino Fundamental I, além de promoverem maior prazer durante as atividades.</p>
<p>Mascanhi (2024)</p>	<p>O estudo não detalhou quais marcas ou modelos específicos de consoles, sensores de movimento ou software foram utilizados, apenas</p>	<p>Investigar o potencial dos <i>exergames</i> nas aulas de Educação Física Escolar.</p>	<p>Turmas do 3º ano do Ensino Médio de uma escola pública</p>	<p>Os alunos relataram que o uso dos <i>exergames</i> facilitou o aprendizado das regras e proporcionou a execuç ão dos movimentos das modalidades de modo divertido e interativo.</p>
	<p>mencionou que foram <i>exergames</i></p>			

Neuenfeldt, Baumgarten e Neuenfeldt (2024)	Utilizou-se celulares <i>smartphones</i> , QR Code, vídeos do <i>Youtube</i> e quiz digital	Avaliar os benefícios da inserção das TDICs nas aulas de Educação Física Escolar.	Uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública	Notou-se que as TDICs potencializaram a coletividade e a cooperação entre os alunos, ampliando o conhecimento sobre as práticas corporais do movimento.
--	---	---	---	---

## DISCUSSÃO

Ao analisar os artigos e teses, constatou-se que a utilização de TDICs nas aulas de Educação Física proporciona inúmeros benefícios. Nas pesquisas de Dutra (2020), Oliveira (2020), Salgado e Scaglia (2020), Neuenfeldt *et al.* (2023), Giongo e Neuenfeldt (2024), Marsigliante *et al.* (2024) e Mascanhi (2024) foi averiguado que esses recursos contribuem para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos nas atividades ministradas. Reforçando o posicionamento de Gemente, Silva e Matthiesen (2021), que ressaltaram que essas ferramentas por fazerem parte do cotidiano de crianças e jovens, tendem a estimular o interesse dos estudantes pelas propostas pedagógicas.

Os estudos de Dutra (2020), Oliveira (2020), Salgado e Scaglia (2020) e Neuenfeldt *et al.* (2023) verificaram que esses recursos digitais favorecem um aprendizado mais significativo. Para Salgado e Scaglia (2020), ao atrair a atenção dos alunos, as TDICs contribuem para uma melhor assimilação dos conteúdos trabalhados, em virtude de ampliar o nível de envolvimento dos discentes no processo de aprendizagem.

A inserção das TDICs também propicia um aprendizado mais prazeroso, conforme observado nas investigações de Dutra (2020), Neuenfeldt, *et al.* (2023), Giongo e Neuenfeldt (2024), Marsigliante *et al.* (2024) e Mascanhi (2024). De acordo com Neuenfeldt *et al.* (2023), a utilização dessas ferramentas modifica a estrutura metodológica tradicional de ensino, ao introduzir novas formas de apresentação dos

conteúdos e proporcionar diferentes vivências práticas, o que pode intensificar a participação dos alunos.

Outro aspecto observado na análise de Lima, Mendes e Lima (2020), foi que por meio da introdução das TDICs nas aulas de Educação Física, houve uma expansão dos locais onde tradicionalmente ocorrem as aulas desse componente curricular. Alinhando-se assim à visão de Silva, Matos e Velten (2021), que evidenciaram que a incorporação desses recursos possibilita o professor explorar outros espaços do ambiente escolar, que não seja a quadra esportiva, local onde predominantemente acontecem as aulas dessa disciplina, ampliando, dessa forma, as possibilidades pedagógicas.

A pesquisa de Marsigliante *et al.* (2024) constatou que por meio do emprego de *exergames*, que são jogos eletrônicos que combinam atividade física com interação digital, foi possível desenvolver o condicionamento físico e a composição corporal dos alunos. Corroborando a perspectiva de Araújo, Souza e Moura (2017), os quais evidenciaram que, ao estimular a movimentação corporal, os *exergames* proporcionam os benefícios decorrentes da prática de exercícios físicos, dentre eles encontram-se a melhora do condicionamento físico e da composição corporal. Todavia, ressalta-se que essa prática carece ser realizada de modo regular, para que assim obtenha-se tais benefícios.

A promoção da interação social e o estímulo a cooperação entre os discentes foram outros benefícios identificados por Neuenfeldt, Baumgarten e Neuenfeldt (2024) por meio da inserção das TDICs nas aulas de Educação Física Escolar. Esses achados reafirmam o ponto de vista de Oliveira (2021), que destacaram que essas ferramentas ajudam no desenvolvimento das interações sociais porque promovem atividades colaborativas mediadas pela tecnologia, estimulam o engajamento de alunos com diferentes perfis, favorecem a realização de tarefas que exigem diálogo e interação e incentivam a aprendizagem compartilhada.

Em contrapartida aos demais estudo que observaram contribuições positivas referentes à utilização desses recursos digitais, a análise de Fronza *et al.* (2020) não observou melhora nas funções executivas de crianças em idade escolar após o período de intervenção com os *exergames*. Os autores sugeriram que fatores como o tempo de intervenção, a frequência das sessões e o tipo de jogo utilizado podem ter influenciado os resultados.

O estudo de Lima, Mendes e Lima (2020) destacou que a utilização das TDICs nas aulas desse componente curricular exige um maior tempo de planejamento e execução, além de materiais de apoio adequados, a fim de tornar as práticas pedagógicas mais interativas e efetivas. Os autores ressaltam que o uso desses recursos demanda do professor uma preparação prévia mais detalhada, conhecimento das ferramentas digitais, seleção criteriosa dos conteúdos e adequação das atividades às faixas etárias e aos objetivos de aprendizagem.

Corroborando com esse posicionamento, Dutra (2020) evidenciou que a falta de acesso à internet e a escassez de equipamentos funcionais nas escolas e a ausência de domínio técnico dos docentes sobre os recursos digitais dificultam a inserção das TDICs nas aulas de Educação Física. Desse modo, torna-se essencial a implementação de políticas públicas voltadas para a modernização tecnológica das instituições de ensino, bem como a promoção de cursos de formação continuada que capacitem os professores para o uso pedagógico dessas tecnologias.

Acerca dos recursos tecnológicos empregados, constatou-se que a pesquisa de Dutra (2020) e de Oliveira (2020) utilizaram o *Google Forms*. Os estudos de Fronza *et al.* (2020) e de Marsigliante *et al.* (2024) inseriram o jogo eletrônico *Kinect Adventure* como recurso pedagógico. As análises de Neuenfeldt, *et al.* (2023), de Giongo e Neuenfeldt (2024) e Neuenfeldt, Baumgarten e Neuenfeldt (2024) usaram a leitura de *QR Codes*. Além do outro recurso citado, Dutra (2020) também fez uso das ferramentas *Canva* e *Kahoot*. Neuenfeldt, Baumgarten e Neuenfeldt (2024) também adotaram como estratégias pedagógicas a apresentação de vídeos do *Youtube* e o uso de quiz digital.

As investigações de Lima, Mendes e Lima (2020) e Lima e Ribeiro (2024) utilizaram o *Xbox One* com *Kinect*, sendo essa última por meio do jogo *Kinect Sport Rivals*. Os estudos de Fronza *et al.* (2020), Salgado e Scaglia (2020) e Giongo e Neuenfeldt (2024) empregaram o *Xbox 360* com *Kinect*, sendo o primeiro através dos jogos *Kinect Sports 1* e *2* e o último por meio do jogo *Just Dance*. Averiguou-se uma grande variedade de ferramentas digitais empregadas nos estudos, o que ressalta que as TDICs podem ser utilizadas nas aulas de Educação Física Escolar como instrumento avaliativo, de transmissão de conhecimento ou de ampliação das experiências corporais dos alunos.

No que diz respeito ao conteúdo trabalhado nas investigações analisadas, observou-se que Salgado e Scaglia (2020) abordaram a temática do atletismo. No

estudo de Giongo e Neuenfeldt (2024) foram ministradas aulas de dança e esportes. Na análise de Neuenfeldt, *et al.* (2023) foram desenvolvidas aulas de futsal. A pesquisa de Marsigliante *et al.* (2024) teve como foco temas relacionados à Educação Física e Saúde, com ênfase na aptidão física e na composição corporal dos estudantes. Na investigação de Fronza *et al.* (2020) foram trabalhadas várias modalidades esportivas, como atletismo, futebol, esqui, tênis, dardo e esportes de aventura. Lima e Ribeiro (2024) também ministraram inúmeras práticas corporais, tais como corrida de jetski, escalada, tiro ao alvo, boliche, tênis e futebol. Esses dados estão em consonância com o apontado por Fronza *et al.* (2020), que destacaram as inúmeras possibilidades pedagógicas proporcionadas pelo uso das TDICs nas aulas de Educação Física, evidenciando que diversos conteúdos podem ser trabalhados com o auxílio desses recursos tecnológicos.

Sugere-se que pesquisas futuras investiguem qual abordagem pedagógica apresenta maior potencial pedagógico para inserir as tecnologias digitais nas aulas de Educação Física, buscando identificar qual apresenta resultados mais expressivos no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

## **CONCLUSÕES**

A partir das evidências presentes na literatura, constatou-se que inúmeros recursos foram utilizados e diversos conteúdos foram abordados nas investigações que enfatizaram essa temática, demonstrando o potencial pedagógico que as TDICs apresentam para o aprimoramento do processo de aprendizagem dos estudantes, uma vez que viabiliza ao docente ministrar diversas práticas corporais presentes no currículo dessa disciplina, além de serem empregadas como ferramentas de avaliação, meios de transmissão de conhecimentos e estratégias para ampliar as experiências corporais dos alunos.

A revisão das fontes bibliográficas consultadas possibilitou identificar que a introdução das TDICs nas aulas desse componente curricular promove maior engajamento, interação e autonomia aos estudantes, tornando as aulas mais dinâmicas e prazerosas, o que contribui para a consolidação do aprendizado. A utilização das ferramentas digitais favorece a realização de aulas contextualizadas e alinhadas à realidade digital vivenciada pelos alunos, aumentando o interesse pelo assunto abordado.

**REFERÊNCIAS**

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; SOUZA, Cleyton Batista; MOURA, Diego Luz. *Exergames* na Educação Física: uma revisão sistemática. **Movimento**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 529-542, 2017.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 1-24.

DUTRA, Gustavo Rocha. Hoje a aula não é na quadra: as Tecnologias Digitais na Educação Física Escolar. 108 fls. Dissertação de Mestrado, Mestrado em Educação Física, Universidade de Brasília, Brasília-DF, 2020.

FARIA, João Paulo. Práticas pedagógicas mediadas pelas tecnologias: propostas e desafios no contexto da educação física escolar. Dissertação de Mestrado, Mestrado Acadêmico em Ensino, Universidade Federal Fluminense, Santo Antônio de Pádua/RJ, 2020.

FRONZA, Fernanda Cerveira; FERRARI, Elisa Pinheiro; FREITAS, Kamyly Thais Dias; CARDOSO, Fernando Luiz. Intervenção com *exergames*: efeitos sobre as funções executivas de crianças em idade escolar. **Educação Temática Digital**, Campinas, v. 22, n. 1, p. 202-217, 2020.

GEMENTE, Flórence Rosana Faganello; SILVA, Ana Paula Salles; MATTHIESEN, Sara Quenzer. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: desafios e possibilidades para a inserção na Educação Física escolar. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, Santos, v. 12, n. 28, p. 570–586, 2021.

GIONGO, Gabriela; NEUENFELDT, Derli Juliano. Percepções de alunos do Ensino Médio sobre o uso de Tecnologias Digitais nas aulas de Educação Física. **Revista Pedagógica**, Chapecó, v. 26, n. 1, p. 1-22, 2024.

- LIMA, Márcio Roberto; MENDES, Diego Souza; LIMA, Eduardo de Matos. Exergames na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, n. 6, p. 1-21, 2020.
- LIMA, Márcio Roberto; RIBEIRO, Pedro Tadeu de Castro. Seguindo exergames em uma sequência didática: o que um jogo digital 'faz-fazer'? **Revista Ponto de Vista**, Londrina, v. 13, n. 1, p. 1-24, 2024.
- MARSIGLIANTE, Santo; MY, Giulia; MAZZOTTA, Gianmarco; MUSCELLA, Antonella. Efeitos dos Exergames na Aptidão Física, Composição Corporal e Diversão em Crianças: Um Estudo de Intervenção de Seis Meses. **PubMED**, Bethesda, v. 11, n. 10, p. 1-14, 2024.
- MASCANHI, Jorge Paulo. O contexto real na era digital dos exergames na Educação Física Escolar. 143 fls. Dissertação de Mestrado, Mestrado em Educação Física, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente/SP, 2024.
- NEUENFELDT, Derli Juliano; BAUMGARTEN, Macgregor; NEUENFELDT, Adriano Edo. Educação Física Escolar e Tecnologias Digitais: Experimentando essa relação. **Revista Científica em Educação à Distância**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 1, p. 1-22, 2024.
- NEUENFELDT, Derli Juliano; HORST, Jovana Luisa; BAUMGARTEN, Macgregor; MICHELON, Camila Portaluppi; SILVA, Kedman Jesus; SILVA, Vanderlúcia Rodrigues. Tecnologias digitais na Educação Física escolar: uma experiência no ensino do futsal utilizando Qr Codes. **Cadernos de Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, n. 3, p. 1-17, 2023.
- OLIVEIRA, Fábio Souza. **Mídia-educação física: outros olhares sobre a cultura corporal**. Curitiba: Appris, 2021. 183 p.
- OLIVEIRA, Fábio Souza. Tecnologias Digitais na Educação Física: o celular enquanto instrumento de ensino e aprendizagem. 163 fls. Dissertação de Mestrado, Mestrado em Educação Física, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte/MG, 2020.

SALGADO, Karen Regina; SCAGLIA, Alcides José. Os *exergames* como recurso didático no ensino do atletismo na Educação Física Escolar. **Journal Physical Education**, Maringá, v. 31, n.,1, p. 1-11, 2020.

SILVA, Siomara Aparecida; MATOS, Eden Schmidt; VELTEN, Marcella de Castro Campos. *Exergames* como conteúdo estratégico na Educação Física Escolar. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 38, n. 117, p. 364-374, 2021.