

A REVOLUÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO DE LITERATURA

THE DIGITAL REVOLUTION IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: A LITERATURE REVIEW

LA REVOLUCIÓN DIGITAL EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA

Dra. Lianny Sanchez Lopez

Universidade Do Estado De Minas Gerais

Dra. Renata De Souza França

Universidade Do Estado De Minas Gerais

Maria Alusca Dos Santos Lima

Universidade Do Estado De Minas Gerais

Marlon Filipe De Almeida Pádua

Universidade Do Estado De Minas Gerais

Ma. Rúbia Mara Pimenta De Carvalho E Castro

Universidade Do Estado De Minas Gerais

RESUMO. Este estudo analisa a influência das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na Educação Física escolar no Brasil, por meio de uma abordagem bibliométrica. Foram selecionados 22 artigos da Base CAPES, publicados principalmente após 2020, impulsionados pela pandemia de COVID-19. As tecnologias mais utilizadas incluem jogos digitais, aplicativos móveis e recursos audiovisuais, que potencializam o engajamento e a inclusão. Contudo, desafios como infraestrutura precária, formação docente insuficiente e desigualdades de acesso limitam a implementação efetiva. Conclui-se que incorporar as TDIC na Educação Física oferece oportunidades de inovação pedagógica, exigindo investimentos em formação, infraestrutura e uma cultura escolar aberta às mudanças, para promover uma prática mais inclusiva, participativa e adaptada ao contexto digital.

Palavras-chave: Educação Física. Tecnologias Digitais. Ensino. Inovação pedagógica. Bibliometria.

ABSTRACT. This study analyzes the influence of Digital Information and Communication Technologies (DICT) on Physical Education in schools in Brazil using a bibliometric approach. Twenty-two articles were selected from the CAPES database, published primarily after 2020, driven by the COVID-19 pandemic. The most widely used technologies include digital games, mobile applications, and audiovisual resources, which enhance engagement and inclusion. However, challenges such as poor infrastructure,

insufficient teacher training, and inequalities in access limit effective implementation. The conclusion is that incorporating DICT into Physical Education offers opportunities for pedagogical innovation, requiring investment in training, infrastructure, and a school culture open to change to promote more inclusive, participatory practices adapted to the digital context.

Keywords: Physical Education. Digital Technologies. Teaching. Pedagogical Innovation. Bibliometrics.

RESUMEN. Este estudio analiza la influencia de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) en la Educación Física en escuelas de Brasil mediante un enfoque bibliométrico. Se seleccionaron veintidós artículos de la base de datos CAPES, publicados principalmente después de 2020, impulsados por la pandemia de COVID-19. Las tecnologías más utilizadas incluyen juegos digitales, aplicaciones móviles y recursos audiovisuales, que promueven la participación y la inclusión. Sin embargo, desafíos como la infraestructura deficiente, la capacitación docente insuficiente y las desigualdades en el acceso limitan su implementación efectiva. La conclusión es que la incorporación de las TDIC en la Educación Física ofrece oportunidades para la innovación pedagógica, lo que requiere inversión en capacitación, infraestructura y una cultura escolar abierta al cambio para promover prácticas más inclusivas y participativas adaptadas al contexto digital.

Palabras clave: Educación Física. Tecnologías Digitales. Enseñanza. Innovación pedagógica. Bibliometría.

1 INTRODUÇÃO

A Revolução Digital, impulsionada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), promoveu mudanças profundas em diversos setores sociais, incluindo a educação e o esporte (Falsetti; Delbim; Martelli, 2021). Na Educação Física escolar, essas inovações ampliaram o acesso à informação e transformaram a forma como o esporte é consumido, ensinado e praticado (Mendes, 2009). Diante desse cenário, torna-se fundamental reavaliar metodologias e conteúdos, visando não apenas o desenvolvimento de habilidades motoras, mas também o fortalecimento do pensamento crítico diante da influência midiática sobre o universo esportivo (Silva e Neto, 2016; Bévort; Belloni, 2009). Assim, esta pesquisa busca compreender as práticas pedagógicas nas escolas brasileiras que incorporam as TDIC, mapeando tendências e desafios para promover uma formação mais crítica, inclusiva e alinhada às demandas atuais da sociedade.

2 JUSTIFICATIVA

Baseia-se na importância de compreender as transformações na Educação Física escolar no Brasil, impulsionadas pela crescente presença das Tecnologias Digitais de

Informação e Comunicação (TDIC). Apesar do aumento do uso dessas tecnologias nas práticas pedagógicas, há uma lacuna na compreensão de seus efeitos reais na metodologia de ensino, no engajamento dos alunos e na formação dos professores. A pesquisa se destaca por utilizar uma abordagem bibliométrica, que possibilita mapear o panorama das publicações acadêmicas relacionadas ao tema, identificando tendências, avanços e desafios atuais. Essa estratégia fornece uma análise tanto quantitativa quanto qualitativa do impacto das TDIC na prática escolar, contribuindo para uma compreensão mais atualizada e aprofundada. Além disso, a integração de conceitos históricos, pedagógicos e tecnológicos confere uma perspectiva interdisciplinar, enriquecendo a análise da evolução da Educação Física no contexto digital. A relevância do estudo reside na potencialidade de tornar o ensino mais atrativo, inclusivo e motivador, favorecendo a formação de hábitos saudáveis e o desenvolvimento de estratégias pedagógicas inovadoras. Assim, a pesquisa busca fomentar a elaboração de metodologias de ensino alinhadas às tendências tecnológicas, promovendo uma formação docente mais qualificada e uma experiência de aprendizagem mais significativa para os estudantes.

3 OBJETIVO GERAL

Analisar, por meio de revisão bibliométrica, como Tecnologia Digitais de Informação e Comunicação influenciam na Educação Física escolar, na Educação Básica.

3.1 Específicos

- Explorar as transformações nas metodologias de ensino da Educação Física escolar.
- Avaliar como as ferramentas digitais têm sido integradas ao currículo de Educação Física nas escolas de Educação Básica.
- Analisar de que forma as tecnologias educacionais influenciam o processo de aprendizagem.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 História da Educação Física no Brasil

A história da Educação Física no Brasil reflete as transformações sociais, políticas e culturais do país. Desde o período colonial, as práticas corporais eram culturais e recreativas, vinculadas à espiritualidade indígena (Caminha, Gutierrez, Ramos). Com o Brasil Império (1822-1889), a disciplina começou a se estruturar formalmente, com destaque para a ginástica e a importância da educação moral e física (Serpa, Rui Barbosa). Na República (1890-1946), consolidou-se como obrigatória no ensino secundário, com foco na disciplina militarista e higienista (Darido; Rangel). Entre 1946 e 1980, predominou a ênfase na ginástica e esportes, utilizada pelo regime militar como ferramenta ideológica (Darido; Rangel). A partir dos anos 1980, novas abordagens pedagógicas passaram a valorizar o desenvolvimento integral, incluindo aspectos psicológicos e de saúde (Marinho, Ferreira; Sampaio). A Lei de Diretrizes e Bases de 1996 reforçou a obrigatoriedade da Educação Física na educação básica, embora atualmente ainda enfrente desafios de valorização na escola (Brasil, CONFEF).

4.2 Prática esportiva escolar e suas transformações

Historicamente, a prática esportiva nas escolas brasileiras evoluiu de uma abordagem restrita, centrada em esportes tradicionais e de alto rendimento, para um modelo mais inclusivo e diversificado. Nas décadas de 1980 e 1990, houve um movimento de crítica ao esporte de rendimento, defendendo uma Educação Física voltada ao lazer, à saúde e à socialização (Castellani Filho, 2010).

Atualmente, as atividades esportivas incluem uma variedade de modalidades, adaptadas às diferentes faixas etárias e interesses dos estudantes, promovendo o desenvolvimento integral, além de valores como cooperação, respeito e solidariedade (Lima, 2015).

Entretanto, diversos desafios persistem, como a insuficiência de infraestrutura adequada, a formação de professores e a necessidade de metodologias que atendam à diversidade de habilidades e interesses. Assim, a prática esportiva deve ser entendida como um espaço de inclusão, de formação de cidadãos críticos e de promoção da saúde (Darido & Rangel, 2005).

4.3 Inserção das tecnologias digitais na Educação Física escolar

A incorporação das TDIC nas aulas de Educação Física tem se destacado como uma estratégia inovadora para diversificar as metodologias, motivar os estudantes e promover inclusão social (Kenski, 2012). Essas tecnologias incluem jogos digitais, aplicativos, dispositivos móveis, ambientes virtuais e recursos audiovisuais, que ampliam as possibilidades de ensino e aprendizagem (Mendes & Moraes, 2013).

Diversos estudos apontam que o uso de exergames, como Nintendo Wii e Kinect, aumenta o engajamento, melhora a coordenação motora e incentiva a prática regular de atividades físicas (Franzin et al., 2021; Segundo et al., 2022). Além disso, aplicativos móveis permitem o monitoramento do desempenho, incentivando hábitos mais saudáveis e autônomos (Paludo & Neuenfeldt, 2023).

Entretanto, a implementação dessas tecnologias ainda enfrenta obstáculos, como a insuficiência de infraestrutura, a resistência dos professores e a desigualdade no acesso (Holanda Segundo et al., 2022). Assim, é fundamental refletir criticamente sobre o uso das TDIC, promovendo formação adequada e estratégias inclusivas.

5 METODOLOGIA

A metodologia deste estudo, intitulado “A Revolução Digital na Educação Física escolar: uma revisão de literatura”, é de abordagem bibliométrica, combinando métodos quantitativos e qualitativos. Foram consultados artigos na Base CAPES usando as palavras-chave “TECNOLOGIA AND EDUCAÇÃO FÍSICA” AND “ESCOLA OR ENSINO”, sem restrições de idioma ou período. Inicialmente, identificaram-se 819 artigos, dos quais 22 foram selecionados após análise de resumos e critérios de relevância, considerando acesso livre. Esses artigos foram analisados por meio de análise de conteúdo para compreender a relação entre TIC e Educação Física escolar. A abordagem visa mapear a evolução das publicações e aprofundar a compreensão das implicações das tecnologias na prática pedagógica, promovendo reflexão crítica sobre os impactos na formação dos alunos.

6 RESULTADOS

A pesquisa analisou 22 artigos sobre a inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no ensino de Educação Física escolar. Observou-se um crescimento das publicações a partir de 2020, refletindo a adaptação às demandas tecnológicas durante a pandemia de COVID-19 e a consolidação das TDIC como ferramentas permanentes na escola. Quanto ao nível de ensino, a maioria dos estudos foca no Ensino Fundamental II, devido à maior familiaridade dos estudantes com tecnologias digitais e maior flexibilidade metodológica. Menor destaque é dado ao Ensino Fundamental I, por cautela no uso de TDIC com crianças pequenas, e ao Ensino Médio, possivelmente por sua abordagem mais tradicional. Muitos artigos também não especificam o nível de ensino, abordando o tema de forma mais geral.

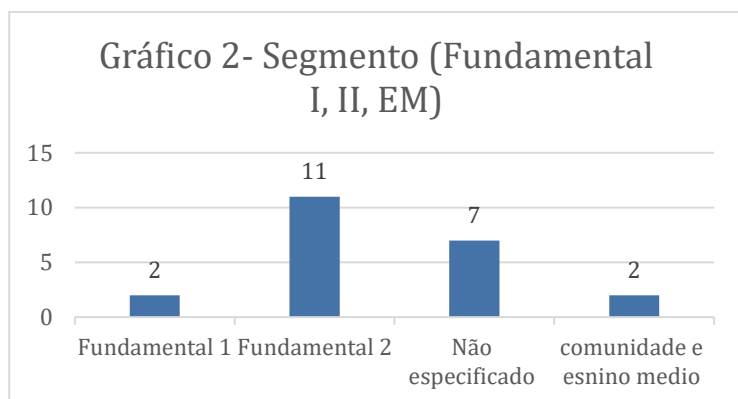
Gráfico 1:



Fonte: Elaborado pelos autores (2025), com base em dados do Portal de Periódicos CAPES

Foi realizado um mapeamento do nível de ensino abordado nos artigos, conforme o Gráfico 2, com o objetivo de identificar as etapas da Educação Básica mais presentes nas pesquisas sobre o uso das TDIC na Educação Física escolar.

Gráfico 2:



Fonte: Elaborado pelos autores (2025), com base em dados do Portal de Periódicos CAPES

6.1 Tipos de tecnologias utilizadas

A análise revelou uma variedade de recursos tecnológicos utilizados nas aulas de Educação Física, classificados conforme suas características pedagógicas:

Jogos digitais e exergames: ferramentas como Cartola FC, Just Dance, Kinect e Nintendo Wii promoveram desenvolvimento motor, engajamento e letramento esportivo (Mendes e Moraes, 2013; Franzin et al., 2021; Segundo et al., 2022).

Aplicativos móveis e plataformas online: suporte na organização, envio de materiais e avaliação, incluindo Google Fit, Apple Health, WhatsApp, YouTube, Google Classroom e Canva (Paludo e Neuenfeldt, 2023; Araújo e Calvacante, 2023; Stack et al., 2023).

Dispositivos móveis: smartphones, tablets e notebooks facilitaram gravações, feedback e acesso a conteúdos digitais, além de promoverem o letramento digital esportivo (Moura e Morales, 2015; Moura et al., 2023; Santana e Venâncio, 2024).

Ambientes virtuais e gamificação: plataformas como Jogos360, Educa Jogos e Escola Games usaram elementos de jogos para motivar, estimular o raciocínio lógico e dinamizar as atividades (Rabelo, Silva e Fontenele, 2021).

Vídeos, redes sociais e mídias digitais: recursos audiovisuais, vídeos produzidos pelos alunos e redes sociais ampliaram o envolvimento e a ressignificação dos conteúdos, especialmente no ensino remoto (Moraes e Brito, 2018; Lopes & Freire, 2023).

6.2 Desafios na implementação das TDIC

Apesar do potencial, os estudos destacam obstáculos relevantes:

Infraestrutura inadequada: Escassez de dispositivos, conexão instável, ambientes de prática limitados (Moraes & Brito, 2018).

Formação de professores: Falta de capacitação específica, resistência à inovação, insegurança no uso das ferramentas digitais (Paludo & Neuenfeldt, 2023).

Desigualdade de acesso: Disparidades socioeconômicas que limitam o uso de recursos digitais em diferentes contextos escolares (Santana & Venâncio, 2024).

Resistência cultural: Cultura pedagógica tradicional, foco na prática esportiva convencional, resistência à mudança (Araújo & Calvacante, 2023).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A incorporação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na Educação Física escolar no Brasil apresenta potencial significativo para promover inovação pedagógica, maior engajamento e inclusão dos estudantes. Os resultados evidenciam um crescimento das publicações a partir de 2020, impulsionado pela pandemia do COVID-19, com destaque para recursos como jogos digitais, aplicativos móveis e mídias audiovisuais, que têm contribuído para diversificar as práticas pedagógicas. Contudo, persistem limitações importantes, como a infraestrutura precária, a formação insuficiente dos docentes e as desigualdades de acesso às tecnologias, que dificultam uma implementação efetiva. Para avançar, é fundamental investimento em capacitação docente, melhoria da infraestrutura escolar e o desenvolvimento de uma cultura escolar mais aberta às mudanças tecnológicas. Trabalhos futuros devem aprofundar estudos sobre estratégias inclusivas, avaliação de impactos a longo prazo e propostas de políticas públicas que assegurem acesso equitativo às TDIC, promovendo assim uma Educação Física mais inovadora, participativa e alinhada às demandas do contexto digital.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Allyson Carvalho de; CAVALCANTE, Everton. A Aproximação de Professores de Educação Física com Mídia e Tecnologia e seus Reflexos com Relação à Pandemia de Covid-19. e-Curriculum, São Paulo, v. 21, e61515, 2023 Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-38762023000100109&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 22 jul. 2025. Epub 13-Nov-2023. <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2023v21e61515>.
- FALSETTI, Marcos Roberto; DELBIM, Lucas Risseti; MARTELLI, Anderson. DESAFIOS DA INCLUSÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. Revista CPAQV - Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida, [S. l.], v. 13, n. 1, 2020. DOI: 10.36692/v13n1-4r. Disponível em: <https://revista.cpaqv.org/index.php/CPAQV/article/view/640..> Acesso em: 23 jul. 2025.

FARIA, J. P. O.; GOMES, G. R. R.; NASCIMENTO, M. C. Tecnologias digitais da informação e comunicação no contexto educação física escolar: análises sobre as abordagens Instrucionistas e Construcionistas. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 16, e89101623399, 2021. DOI:<http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i16.23399> . Acesso em: 22 jul. 2025.

FIEL, Priscila Fátima da Silva. Educação física e tecnologia: o processo de “tecnização” educacional, Evandro Antonio Corrêa, Dagmar Hunger. *Dialogia*, São Paulo, n. 35, maio/ago. 2020. Resenha, p. 283-290. Disponível em: <https://doi.org/10.5585/dialogia.n35.17180>.

FRANZIN, Áiron B. de OL; SILVA, ARN; DE MELO, IG Dança com exergames como estratégia de promoção da atividade física na escola / Dance with exergames as a strategy to promote physical activity at school. *Brazilian Journal of Development* , [S. l.] , v. 7, n. 10, p. 98604–98613, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n10-265. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/38020>. Acesso em: 23 jul. 2025.

HOLANDA SEGUNDO, F. P.; SOUSA, J. B.; SILVA, A. R. S. Jogos eletrônicos como instrumentos de aprendizagem dentro da Educação Física escolar. *Research, Society and Development*, v. 11, n. 15, e179111537059, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i15.37059>. Acesso em: 22 jul. 2025.

Jogos eletrônicos como instrumentos de aprendizagem dentro da Educação Física escolar. *Research, Society and Development*, v. 11, n. 15, e179111537059, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i15.37059. Acesso em: 22 jul. 2025.

LEMKE, C. E. Resgate histórico da Educação Física escolar no Brasil. In: XVI ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA ANPUH-RS, online, 2022. Anais... Disponível em: https://www.eeh2022.anpuh-rs.org.br/resources/anais/12/anpuh-rs-eeh2022/1658143344_ARQUIVO_4e4ff59ba664840f82cf790a4e7c93dd.pdf. Acesso em: 22 jul. 2025.

LIMA, R. R. História da Educação Física: algumas pontuações. *Rev. Eletrônica Pesquiseduca*, Santos, v. 7, n. 13, p. 246-257, jan.-jun. 2015.

LOPES, Marcos Antonio Campelo; FREIRE, Elisabete dos Santos. MÍDIA-EDUCAÇÃO E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO NARRATIVA CRÍTICA DA PERSPECTIVA FANTINIANA. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, [S. l.], v. 9, n. 8, p. 2270–2280, 2023. DOI: 10.51891/rease.v9i8.11063. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/11063>. Acesso em: 23 jul. 2025.

MARTINS, R.S.; RANGEL, I.R.G.A adoção de tecnologias digitais em aulas de educação física no ensino médio: uma revisão sistematizada da literatura. *Rev. Tecnol. Soc.*, Curitiba, v. 18, n. 51, p 286-300, abr./jun., 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/14944>. Acesso em: 22 Jul. 2025

MELO, Lucas Rafael Pacheco de; CUNHA, Sérgio Melo da; ARAÚJO, Allyson Carvalho de. Educação física escolar, tecnologias digitais e saúde: incursões exploratórias pela literatura. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 32, n. 63, p. 01–18, 2020. DOI: 10.5007/2175-8042.2020e72861. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2020e72861>. Acesso em: 23 jul. 2025.

METZNER, A. C.; RODRIGUES, W. A. Educação Física escolar brasileira: do Brasil império até os dias atuais. Disponível em: <https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/revistafafibeonline/sumario/16/30032011211147.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2025.

MORAIS, F. A. F.; BRITO, G. S. O uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC) para o aumento da apropriação dos conteúdos abordados nas aulas de educação física. Ens. Tecnol. R., Londrina, v. 2, n. 2, p. 202-212, jul./dez. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/etr/article/view/8156>>. Acesso em: 22 de jul. 2025

MORAIS, R. A. R.; MENDES, D. S. O esporte-simulação: o que é possível aprender com os jogos eletrônicos? v. 8, n. 1, p. 209-238, jan./abr. 2013. ISSN 1809-0354. Acesso em: 22 jul. 2025.

MOURA, Thaiene Camila Beltrão et al. Percepção de professores e alunos sobre o uso de tecnologias interativas nas aulas de Educação Física. Educ. fís. cienc., Ensenada, v. 25, n. 3, p. 11, dic. 2023. Disponível em: https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2314-25612023000300011&lng=es&nrm=iso. acessado em 22 jul. 2025. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24215/23142561e271>

OLIVEIRA, G. T.; MAZZI, B. L.; UNGHERI, B. O.; CAMPOS, P. A. F.; FERREIRA, R. M. Escola x tecnologia: reflexões sobre a formação de professores de educação física. Caderno de Educação Física e Esporte, Marechal Cândido Rondon, v. 18, n. 1, p. 17-22, 2020. DOI: 10.36453/2318-5104.2020.v18.n1.p17. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfisica/article/view/23322>. Acesso em: 23 jul. 2025.

PALUDO, Elaine Marilene Stack; NEUENFELDT, Derli Juliano. TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM ESTUDO DE REVISÃO. Revista Signos, [S. l.], v. 44, n. 1, 2023. DOI: 10.22410/issn.1983-0378.v44i1a2023.3356. Disponível em: <https://www.univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/3356>. Acesso em: 22 jul. 2025.

RABELO, J.; SILVA, I.; FONTENELE, L. A educação e a gamificação: Possibilidades nas aulas remotas. Ambiente: Gestão e Desenvolvimento, v. 14, n. 3, p. 22-28, 2022. DOI: 10.24979/ambiente.v14i3.1055. Disponível em: <https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1055>. Acesso em: 22 jul. 2025.

SANTANAL. S.; VenâncioP. E. M. Ambiente virtual customizado com jogos eletrônicos para aulas de educação física do ensino fundamental II. Revista Acervo Educacional, v. 6, p. e15667, 23 fev. 2024.

SILVA, S. A. da; LOURENÇO, G. R.; NIQUINI CARÍSSIMO, J. M. Educação física escolar e o envolvimento dos alunos: o uso dos exergames. Caderno de Educação Física e Esporte, Marechal Cândido Rondon, v. 22, p. e31753, 2024. DOI: 10.36453/cefe.2024.31753. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfisica/article/view/31753>. Acesso em: 23 jul. 2025.

SILVA, W. N. L. da, & Pacheco Neto, M. (2017). A mídia esportiva e a sua relação com a Educação Física escolar. Horizontes - Revista De Educação, 4(8), 60–79. Recuperado de <https://ojs.ufgd.edu.br/horizontes/article/view/5733>

SIQUEIRA SANTOS, Amanda; LUZ MOURA, Diego; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio. A RELAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA COM O ENSINO REMOTO NA PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DE ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS. Revista Didática Sistemática, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 151–167, 2024. DOI: 10.14295/rds.v25i1.15510. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/redsist/article/view/15510>. Acesso em: 22 jul. 2025.

SOARES, E. R. Educação Física no Brasil: da origem até os dias atuais. Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital, Buenos Aires, ano 17, n. 169, jun. 2012. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd169/educacao-fisica-no-brasil-da-origem.htm>. Acesso em: 22 jul. 2025.

VAGHETTI, César Augusto Otero; VIEIRA, Karina Langone; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Cultura digital e Educação Física: problematizando a inserção de Exergames no currículo. Educ. Teoria Prática, Rio Claro, v. 26, n. 51, p. 3-18, abr. 2016. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-81062016000100003&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 22 jul. 2025. <https://doi.org/10.18675/1981-8106.vol26.n51.p018>.

VIANA, S. C.; COELHO, A. P.; GUIMARÃES, C. D.; SILVA, G. dos S. da; DALOSSI, H. F.; SANTOS, L. de J.; BRITO, R. M. G.; SILVA, R. V. da. EDUCAÇÃO FÍSICA, LUDICIDADE, RECREAÇÃO E LAZER. Revista Contemporânea, [S. l.], v. 4, n. 4, p. e4011, 2024. DOI: 10.56083/RCV4N4-121. Disponível em: <https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/4011>. Acesso em: 23 jul. 2025.

Licença de acesso livre



A ESUD | CIESUD | SIGATEC utiliza a [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](#), pois acredita na importância do movimento do acesso aberto ao conhecimento.