

IMPACTO DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DESAFIOS E OPORTUNIDADES

Adelmo José de Andrade¹

RESUMO

Este estudo investiga como as tecnologias educacionais digitais podem ser integradas nas aulas de Educação Física para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa baseia-se em uma revisão bibliográfica de estudos na base de dados SCIELO dos anos de 2012 a 2024. Os resultados mostram que o uso de tecnologias como lousas digitais, tablets, smartphones e exergames (jogos que combinam videogame e atividade física) pode enriquecer as aulas de Educação Física, tornando-as mais interativas e atrativas para os alunos. As tecnologias digitais permitem uma maior interação entre alunos e professores, facilitam o acesso à informação e melhoram o desempenho dos alunos. No entanto, a implementação dessas tecnologias enfrenta desafios, como a resistência dos professores, a falta de recursos e infraestrutura adequada. A pesquisa destaca a importância da formação contínua dos professores para que possam utilizar essas ferramentas de maneira eficaz. Os exergames, em particular, são apontados como uma ferramenta promissora, pois combinam atividade física com elementos de jogo, tornando o exercício mais divertido e envolvente. Estudos indicam que os exergames podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas, promovendo a interação entre corpo e mente e incentivando a prática de atividades físicas de forma lúdica. O estudo conclui que, para que as tecnologias digitais sejam eficazes, é essencial que os professores recebam formação adequada e que haja apoio institucional e infraestrutura apropriada. A adoção dessas tecnologias pode revolucionar a Educação Física escolar, promovendo um ensino mais dinâmico, interativo e adaptado às necessidades dos alunos. Com o avanço das políticas educacionais e o investimento na formação de professores, as tecnologias educacionais digitais têm o potencial de ocupar um papel cada vez mais relevante no contexto da Educação Física escolar.

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Tecnologias Digitais; Exergames.

¹ Mestrando em Educação Física pela Universidade de Pernambuco - UPE - PE, adelmoandrade2014@gmail.com

