

**O USO DE FERRAMENTAS EDUCACIONAIS COMO PROPOSTA  
METODOLÓGICA PARA APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA DOS ALUNOS DO 6º AO 9º ANO**  
***THE USE OF EDUCATIONAL TOOLS AS A METHODOLOGICAL PROPOSAL  
FOR LEARNING IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES FOR STUDENTS IN  
GRADES 6-9***

Maria Cristina Marinho Serra Negra<sup>1</sup>  
Marnilde Silva de Farias<sup>2</sup>

**RESUMO**

Este estudo teve como objetivo selecionar e analisar ferramentas educacionais aplicáveis às aulas de Educação Física para alunos do 6º ao 9º ano, alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O avanço das tecnologias digitais e sua inserção no cotidiano escolar demandam metodologias que integrem recursos lúdicos e tecnológicos, promovendo engajamento, autonomia e inclusão. A pesquisa, de caráter qualitativo, exploratório e descritivo, envolveu levantamento bibliográfico em fontes digitais, com foco em sites especializados, plataformas educacionais e repositórios online voltados à prática pedagógica e documental sobre o uso de tecnologias na Educação Física. Foram avaliadas três ferramentas: Kahoot!, Escape Digital, feito com o Formulário Google e Wordwall. Os critérios de análise incluíram funcionalidade, acessibilidade, potencial de engajamento, adequação aos conteúdos curriculares e facilidade de implementação. Os resultados indicaram que essas ferramentas contribuem para o desenvolvimento das competências gerais da BNCC, favorecendo a aprendizagem ativa, o pensamento crítico, o trabalho em equipe e a inclusão. Constatou-se que, além de ampliar o repertório metodológico dos docentes, o uso de tecnologias educacionais potencializa a motivação e a participação dos alunos, tornando o ensino mais dinâmico, interativo e alinhado às demandas da sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** Tecnologias educacionais. Educação Física. Aprendizagem ativa.

**ABSTRACT:** This study aimed to select and analyze educational tools applicable to Physical Education classes for students from 6th to 9th grade. The research was aligned with the National Common Curricular Base (BNCC). Considering the growing presence of digital technologies in education, the study highlights the need for methodologies that incorporate playful and technological resources to promote student engagement, autonomy, and inclusion. This qualitative, exploratory, and descriptive research involved a bibliographic and documentary review of digital sources, focusing on specialized websites, educational platforms, and online repositories related to pedagogical practice and the use of technologies in Physical Education. Three tools were evaluated: Kahoot!, Digital Escape (created using Google Forms), and Wordwall. The analysis considered functionality, accessibility, student engagement potential, curricular alignment, and ease of implementation. The findings suggest that these tools support the development of general competencies proposed by both the BNCC, fostering active learning, critical thinking, teamwork, and inclusion. Moreover, the use of educational technologies was found to enhance student motivation and participation, making teaching more dynamic, interactive, and aligned with the demands of contemporary society.

---

1 Graduada em Educação Física pelo Centro Universitário do Leste de Minas Gerais e aluna do curso de especialização em Educação: Método e Técnicas de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologias de Roraima - IFRR. Campus Boa Vista. E-mail: lidaluno@gmail.com.

2 Professora Marnilde Silva de Farias Professora EBTT do Colégio de Aplicação da UFRR, Doutora em Educação pela UFAM, Mestre em Educação pela UERR/IFRR. Especialista em Psicomotricidade e Neuropsicopedagogia, licenciada em Educação Física e Pedagogia. E-mail institucional: marnilde.farias@ufrr.br

*Keywords:* Educational technologies. Physical Education. Active learning.

## **1. INTRODUÇÃO**

Com o avanço das tecnologias digitais e sua crescente presença no cotidiano dos estudantes, torna-se imprescindível repensar as práticas pedagógicas tradicionais, inclusive no componente curricular da Educação Física. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao incorporar a Computação como área de conhecimento dentro da Educação Básica, propõe que as escolas desenvolvam competências que envolvam o uso crítico, ético e criativo das tecnologias digitais em todos os componentes curriculares.

O estudo surgiu da necessidade de associar o conteúdo da disciplina da Educação Física com o uso de ferramentas educacionais. A Educação Física, tradicionalmente associada ao movimento corporal, deve se alinhar a esse novo contexto educacional, integrando recursos tecnológicos que ampliem a aprendizagem, promovam o protagonismo estudantil e estimulem a autonomia. A utilização de ferramentas digitais pode potencializar o ensino-aprendizagem, oferecendo novas formas de registro, análise de desempenho, gamificação, acompanhamento de progresso e até mesmo inclusão de alunos com diferentes níveis de habilidades motoras.

Nesse sentido, este artigo propôs a seleção e análise de três ferramentas educacionais aplicáveis ao ensino da Educação Física para alunos do 6º ao 9º ano, considerando sua viabilidade prática, repercussão educativa e alinhamento a BNCC, em especial os relacionados ao pensamento computacional, cultura digital e responsabilidade no uso das tecnologias. A metodologia utilizada foi levantamento bibliográfico em fontes digitais, com foco em sites especializados, plataformas educacionais e repositórios online voltados à prática pedagógica e documental sobre o uso de tecnologias na Educação Física. A escolha das ferramentas foi baseada nos seguintes critérios: acessibilidade, aplicabilidade no ambiente escolar, facilidade de uso por alunos e professores, e contribuição para o desenvolvimento das competências gerais da BNCC, como a Cultura Digital e a Responsabilidade e Cidadania (estímulo à autonomia).

Ao integrar tecnologias no planejamento das aulas de Educação Física, o professor não apenas amplia o repertório metodológico, como também cumpre um papel fundamental na formação integral do estudante preparando-o para os desafios da atualidade

## **2. METODOLOGIA**

## **2.1 Tipo de pesquisa**

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, com caráter exploratório e descritivo. De acordo com Gil (2002, p. 133), a pesquisa qualitativa “é uma sequência de atividades que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório.” Já a pesquisa exploratória, segundo o autor, “assume a forma de pesquisa bibliográfica”; além disso, foi realizada também uma investigação em sites e plataformas online. A pesquisa foi descritiva, “pois tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2002, p. 42).

O objetivo principal foi identificar, analisar e selecionar três ferramentas educacionais para serem aplicadas nas aulas de Educação Física, baseando-se em suas características pedagógicas, facilidade de uso e compatibilidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da BNCC-C (Base Nacional Comum Curricular de Computação). O caráter exploratório permitiu uma investigação inicial sobre as ferramentas educacionais mais adequadas para esse contexto, enquanto o caráter descritivo possibilitou detalhar como essas ferramentas podiam ser aplicadas no ensino da Educação Física.

## **2.2 Abordagem metodológica**

A abordagem adotada foi qualitativa, com uma metodologia exploratória e descritiva. A pesquisa foi realizada por meio de revisão bibliográfica, consulta em sites da internet e materiais pedagógicos. A ideia era investigar as opções de ferramentas educacionais que já estavam sendo utilizadas no contexto da Educação Física e que podiam contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos, respeitando os preceitos da BNCC.

A pesquisa foi estruturada em três etapas principais:

1. Levantamento de ferramentas educacionais: O primeiro passo foi identificar e catalogar as ferramentas educacionais que já estão sendo aplicadas em contextos educacionais, com foco em ferramentas voltadas para a Educação Física.

2. Análise das funcionalidades: Cada ferramenta foi analisada em termos de suas funcionalidades, acessibilidade e alinhamento com os objetivos educacionais da Educação Física.

Foi investigado, por exemplo, como a ferramenta pode auxiliar no desenvolvimento de habilidades, trabalho em equipe, conhecimento sobre saúde e bem-estar, esportes, além de proporcionar uma experiência de aprendizagem mais envolvente.

3. Avaliação de compatibilidade com a BNCC: A última etapa consistiu em avaliar o alinhamento das ferramentas com os conteúdos e competências da BNCC para a Educação Física.

### **2.3 Fonte de pesquisa**

A pesquisa foi baseada em fontes secundárias, como relatórios técnicos, busca em sites e guias pedagógicos sobre o uso de tecnologias na Educação Física. Além disso, foram consultadas as diretrizes da BNCC e da BNCC-Computação, que orientaram a seleção das ferramentas educacionais mais adequadas para o ensino de conteúdos de Educação Física. A escolha das ferramentas foi feita a partir de critérios como:

- Facilidade de uso: Ferramentas que fossem intuitivas e de fácil integração no ambiente escolar.
- Acessibilidade: Ferramentas que não dependiam de infraestrutura tecnológica avançada, sendo viáveis para a realidade da maioria das escolas.
- Engajamento: Ferramentas que promoviam o engajamento dos alunos, seja por meio de jogos, desafios, ou interações online, favorecendo a aprendizagem ativa e participativa.
- Compatibilidade pedagógica: Ferramentas que permitiam a adaptação aos conteúdos da Educação Física.

### **2.4 Procedimentos para a seleção das ferramentas**

A seleção das três ferramentas educacionais foram realizadas em três etapas principais:

1. Pesquisa documental e revisão bibliográfica: foram analisados documentos da BNCC, BNCC computação e relatórios de instituições educacionais sobre o uso de tecnologias na Educação Física. A revisão ajudou a identificar as ferramentas mais recomendadas e utilizadas por profissionais da área.

2. Análise das funcionalidades e aplicabilidade: Após o levantamento inicial, foi feita uma análise aprofundada das funcionalidades das ferramentas, levando em consideração a

interface, os recursos oferecidos (ex: quizzes interativos, monitoramento de desempenho, feedback em tempo real) e sua aplicabilidade para as práticas pedagógicas de Educação Física.

3. Avaliação de alinhamento com a BNCC e a BNCC-C: Cada ferramenta foi analisada quanto ao seu alinhamento com as competências gerais e específicas da BNCC para a Educação Física. O foco foi naquelas ferramentas que contribuam para o desenvolvimento de habilidades e competências.

## **2.5 Análise dos resultados**

A análise foi qualitativa, baseada nas características técnicas e pedagógicas das ferramentas selecionadas. O critério principal de análise foi a capacidade das ferramentas de atender aos objetivos da BNCC para a Educação Física, promovendo aprendizagens significativas e contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos.

A avaliação foi feita a partir de uma matriz de comparação, onde serão considerados aspectos como:

- Funcionalidade da ferramenta: deveria ser intuitiva tanto para os professores quanto para os alunos, de modo que possa ser facilmente integradas às atividades de Educação Física;
- Acessibilidade: as ferramentas deveriam ser acessíveis em diferentes plataformas de hardware (que é o hardware físico no qual o software está instalado), como smartphone, tablet, computador, notebook, permitindo que possam ser usadas em diversas situações.
- Potencial para engajamento dos alunos: espera-se que as ferramentas selecionadas promovam o engajamento ativo dos alunos, incentivando sua participação nas atividades de forma interativa e divertida.
- Adequação aos conteúdos curriculares de Educação Física: as ferramentas foram avaliadas quanto a sua compatibilidade e competência do conteúdo de Educação Física.
- Facilidade de implementação e uso pelos professores: referiu-se à facilidade de uma ferramenta ser integrada ao ambiente educacional, permitindo que os professores a utilizam com pouca dificuldade. Isso inclui uma interface intuitiva, treinamento rápido, compatibilidade com tecnologias existentes, suporte técnico eficiente, baixo custo de implementação e flexibilidade para diferentes modalidades de ensino.

Para organizar essas informações, foi criado um quadro com detalhes sobre cada uma das ferramentas educacionais, a fim de facilitar a discussão posterior.

## **2.6 Limitações da pesquisa**

Entre as limitações da pesquisa, destaca-se o fato de que o estudo foi restrito à análise documental e à pesquisa bibliográfica, sem a implementação prática das ferramentas nas aulas de Educação Física. Embora a pesquisa permitisse uma seleção fundamentada de ferramentas, não foi possível verificar diretamente sua eficácia em sala de aula.

## **3.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **3.1 Educação Física e suas transformações:**

A Educação Física escolar passou por profundas transformações ao longo das últimas décadas, deixando de ser concebida apenas como uma prática voltada ao desempenho motor ou à aptidão física. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), implementada a partir de 2017,

[...] é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). (Brasil, 2017).

Nela reafirma a Educação Física como componente curricular obrigatório da Educação Básica, com foco na formação integral do estudante. Ela destaca a importância de se trabalhar com as práticas corporais como manifestações culturais e sociais, que envolvem dimensões cognitivas, afetivas, éticas e estéticas. A BNCC propõe que a Educação Física contribua com o desenvolvimento das dez competências gerais, em especial aquelas relacionadas à valorização da diversidade, ao trabalho em equipe, à autonomia, e à responsabilidade social e ambiental. Desse modo, o movimento deixa de ser um fim em si mesmo e passa a ser um meio para promover o pensamento crítico, a empatia, o respeito às diferenças e a expressão individual e coletiva. O papel do professor é, portanto, o de mediador de experiências significativas, favorecendo aprendizagens contextualizadas e integradoras.

### **3.2 Metodologias ativas na Educação Física**

As metodologias ativas ganham espaço no atual contexto educacional por proporem um ensino centrado no aluno, estimulando sua autonomia, protagonismo e participação ativa no processo de aprendizagem. Segundo autores como Moran (2015) e Zabala (1998), aprender ocorre de maneira mais significativa quando o aluno é desafiado a resolver problemas reais e a tomar decisões em contextos colaborativos.

Para Moran,

[...] as metodologias ativas constituem-se como alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem nos aprendizes, envolvendo-os na aquisição de conhecimento por descoberta, por investigação ou resolução de problemas numa visão de escola como comunidade de aprendizagem (onde há participação de todos os agentes educativos, professores, gestores, familiares e comunidade de entorno e digital). (MORAN,2019, p. 7).

O autor também afirma que “[...] podemos aprender hoje em múltiplos espaços físicos e digitais, dentro e fora da escola, sozinhos e em grupos [...]”. Na Educação Física, esse modelo pedagógico se concretiza por meio de projetos interdisciplinares, estudos do meio, jogos cooperativos, sequências didáticas, rodas de conversa, uso de tecnologias e práticas reflexivas. Esses métodos dialogam com a BNCC, especialmente no que diz respeito à competência geral que propõe o uso consciente e criativo de tecnologias digitais. A abordagem ativa também favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e autocontrole, competências essenciais previstas pela BNCC.

### **3.3 Ferramentas educacionais e tecnológicas**

A presença das tecnologias digitais na escola é uma realidade que demanda novas estratégias pedagógicas. A BNCC reconhece a importância do letramento digital e propõe a incorporação de ferramentas educacionais que contribuam para uma aprendizagem mais dinâmica, crítica e interativa. Em 2022, em sua versão mais recente, a BNCC computação prevê a inclusão da computação nos currículos. Assim, o desafio proposto foi a seleção de três ferramentas educacionais que pudessem ser utilizadas no ambiente escolar e no processo de aprendizagem de acordo com a BNCC.

Os aplicativos e plataformas selecionados foram: Kahoot!, Escape Digital feito no Google forms e Wordwall, pois oferecem recursos que viabilizam a gamificação, o acompanhamento do

desempenho dos alunos, o estímulo à colaboração e a diversificação das formas de avaliação. Essas tecnologias se alinham tanto com a BNCC geral quanto com a BNCC-C (Base Nacional Comum Curricular de Computação), que orienta para o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e da resolução de problemas com apoio de tecnologias.

Na Educação Física, o uso dessas ferramentas pode incluir desde quizzes sobre regras esportivas, até o registro e análise de vídeos de práticas corporais, favorecendo o feedback imediato e a aprendizagem por observação. Isso amplia as possibilidades de ensino e torna o processo mais atrativo, acessível e eficaz.

### **3.4 O Papel do professor e a inclusão**

O uso de metodologias ativas e tecnologias educacionais transforma o papel do professor, que deixa de ser o único detentor do conhecimento e passa a atuar como facilitador e curador de experiências de aprendizagem. Esse novo perfil está diretamente relacionado às diretrizes da BNCC, que propõe um ensino centrado no estudante, respeitando suas individualidades, ritmos e formas de aprender.

Além disso, a incorporação de recursos digitais pode ser uma importante aliada no processo de inclusão escolar. Ferramentas que permitem múltiplas formas de acesso à informação e expressão (áudio, vídeo, imagens, textos adaptados) favorecem a participação de todos os alunos, incluindo aqueles com necessidade educacionais específicas. Assim, a Educação Física se torna mais democrática e inclusiva, promovendo a equidade no acesso ao conhecimento e ao desenvolvimento pleno de cada estudante.

## **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As ferramentas educacionais selecionadas para serem utilizadas com os alunos foram: Kahoot!, Escape Digital feito no Formulário Google e Wordwall a seguir a avaliação detalhada com base nos critérios estabelecidos: funcionalidade, acessibilidade, potencial para engajamento dos alunos, adequação aos conteúdos curriculares de Educação Física e facilidade de implementação e uso pelos professores.

## 4.1 Kahoot!

<p><b>Funcionalidade da Ferramenta</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>“É uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos que facilita a criação, o compartilhamento e a execução de jogos educativos ou quizzes em minutos.” (Kahoot!), questionários interativos e jogos educacionais. Ele oferece recursos como feedback instantâneo, pontuação em tempo real e rankings para promover uma competição saudável entre os alunos. A funcionalidade se adapta bem ao contexto de revisão de conteúdos e avaliação de aprendizagem.</p>	<p>A ferramenta é ideal para testar conhecimentos sobre regras de jogos, aspectos históricos da Educação Física, e técnicas esportivas, cuidados com a saúde, entre outros.</p>
<p><b>Acessibilidade</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>Fácil acesso por meio de smartphone, tablet e computador. Não é necessário que os alunos criem contas para participar, basta um código(Pin) gerado pelo professor. Funciona bem em diferentes plataformas e é amplamente utilizado em escolas com infraestrutura tecnológica básica.</p>	<p>Altamente acessível e ideal para ambientes escolares com diferentes níveis de recursos tecnológicos.</p>
<p><b>Potencial para engajamento dos alunos</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>É ótimo para engajar os alunos de forma divertida e competitiva. Seu formato de quiz com respostas rápidas e feedback imediato cria um ambiente de aprendizado ativo. O formato de competição saudável é muito atrativo para os estudantes.</p>	<p>O fator de engajamento é muito alto, principalmente em aulas que envolvem revisão de conteúdo e memorização de conceitos. De acordo com Melo, “Kahoot é uma ferramenta poderosa que transforma o aprendizado em uma experiência divertida e interativa. Com sua interface intuitiva, recursos de gamificação e a capacidade de integrar-se a outras plataformas”.</p> <p>Assim, espera-se que o Kahoot! contribua para tornar as atividades de Educação Física mais interativas e dinâmicas, principalmente por meio de quizzes e jogos que estimulam a competição saudável entre os alunos.</p>
<p><b>Adequação aos conteúdos curriculares de Educação Física</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>Pode ser adequado para conteúdos de Educação Física, como revisão de regras de jogos, técnicas esportivas, história do</p>	<p>A ferramenta é bastante flexível e se adapta bem a diferentes tópicos dentro do currículo de Educação Física.</p>

<p>esporte, além de conceitos como saúde e bem-estar. Ele também pode ser usado para avaliar o conhecimento dos alunos sobre atividades físicas e cuidados com o corpo e eventos (Copa do mundo, Olimpíadas, Paraolimpíadas, etc.).</p>	<p>Além de ser uma ferramenta útil para revisão de conteúdos relacionados às regras de jogos, técnicas esportivas e conceitos de saúde e bem-estar, permitindo aos professores avaliar de forma divertida e rápida o conhecimento dos alunos.</p>
<p><b>Facilidade de implementação e uso pelos professores</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>É fácil de usar. Os professores podem criar quizzes de forma rápida e intuitiva. As configurações são simples, e a ferramenta oferece modelos prontos para facilitar a criação de atividades.</p>	<p>Excelente em termos de usabilidade. A implementação é simples, e os professores não precisam de um treinamento complexo para utilizá-la e proporcionar um feedback imediato, ajudando os alunos a entenderem suas dificuldades e corrigir eventuais erros durante as atividades.</p>

#### 4.2 Escape Digital (criado a partir de Formulários Google)

<p><b>Funcionalidade da ferramenta</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>O Escape Digital é uma experiência de aprendizagem gamificada, em que os alunos devem resolver enigmas para “escapar” de um cenário virtual.</p> <p>Usando o Formulário Google, é possível criar uma série de desafios e questões interativas, conectando diferentes conteúdos de Educação Física, como conhecimentos sobre esportes, saúde, e até mesmo aspectos culturais e históricos do movimento humano.</p>	<p>É uma excelente forma de transformar o processo de aprendizagem em algo dinâmico e interativo, por ser inovador e envolvente.</p>
<p><b>Acessibilidade</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>O Escape Digital criado com Formulários Google é acessível em qualquer dispositivo que tenha acesso à internet, permitindo que os alunos participem facilmente de qualquer lugar. A plataforma online também não exige hardware específico e pode ser acessada por qualquer aluno com um dispositivo conectado à internet.</p>	<p>Por ser uma ferramenta digital acessível de qualquer dispositivo conectado à internet, o Escape Digital tem um grande potencial de inclusão. Além de ser possível adaptar o conteúdo às necessidades individuais, também favorece a acessibilidade para diferentes perfis de aprendizagem.</p>
<p><b>Potencial para engajamento dos alunos</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>Possui alto potencial de</p>	<p>O Escape Digital apresenta um alto</p>

<p>engajamento. Ao combinar o desafio de resolver enigmas com o trabalho em equipe, os alunos se sentem motivados a aprender enquanto “jogam” e pesquisam sobre o assunto. A competição e o ambiente interativo criam um cenário de aprendizagem ativa e divertida.</p>	<p>potencial de engajamento, por combinar desafios de resolução de problemas e trabalho colaborativo. Esses elementos incentivam os alunos a se envolverem no processo de aprendizagem.</p> <p>Espera-se que ele seja uma forma divertida de revisar conceitos e habilidades relacionadas à Educação Física, onde os alunos precisam resolver desafios para “escapar” de um cenário virtual.</p>
<p align="center"><b>Adequação aos conteúdos curriculares de Educação Física</b></p>	<p align="center"><b>Avaliação</b></p>
<p>Ótima ferramenta para explorar conteúdos teóricos da Educação Física. Ele pode ser usado para revisar regras, conceitos de saúde e práticas esportivas.</p>	<p>O Escape Digital facilita a avaliação formativa ao permitir que os professores acompanhem o progresso dos alunos por meio das respostas aos enigmas, identificando dificuldades e ajustando a abordagem pedagógica. A resolução imediata dos enigmas oferece feedback rápido, consolidando o aprendizado e fornecendo reforço positivo para motivar os alunos a continuar.</p> <p>Também pode ser usado de forma interdisciplinar, integrando o conteúdo de Educação Física com outras disciplinas, por meio de atividades que envolvam lógica, raciocínio e trabalho em equipe.</p>
<p align="center"><b>Facilidade de implementação e uso pelos professores</b></p>	<p align="center"><b>Avaliação</b></p>
<p>A implementação do Escape Digital pode demandar um planejamento mais elaborado, especialmente para criar os enigmas e desafios de forma coerente com o conteúdo das aulas. No entanto, a flexibilidade e a fácil personalização do Formulário Google tornam o processo mais acessível, mesmo para professores com menos experiência em tecnologias digitais.</p>	<p>Fácil de implementar, porém os professores precisam de conhecimento básico para elaboração do formulário Google.</p>

### 4.3 Wordwall

<p align="center"><b>Funcionalidade da ferramenta</b></p>	<p align="center"><b>Avaliação</b></p>
<p>O Wordwall é uma plataforma online de criação de atividades educativas</p>	<p>A ferramenta se destaca por permitir que o professor personalize os</p>

<p>interativas. Ela permite que os professores criem uma variedade de jogos e atividades, como quizzes, caça-palavras, jogos de correspondência e desafios de múltiplas escolhas. Essa diversidade de opções torna a ferramenta versátil e capaz de atender a diferentes objetivos pedagógicos, desde a revisão de conceitos até a introdução de novos conteúdos de forma divertida.</p>	<p>jogos de maneira simples e eficiente, adequando as atividades ao conteúdo do currículo de Educação Física às necessidades dos alunos. Além disso, oferece feedback imediato para os alunos, o que pode ser útil tanto para avaliação formativa quanto para o reforço de aprendizagem.</p>
<p><b>Acessibilidade</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>É uma ferramenta acessível. Ela funciona em qualquer navegador de internet, o que a torna compatível com smartphones, tablets e computadores, sem a necessidade de instalação de aplicativos adicionais. Isso a torna particularmente vantajosa para escolas com diferentes tipos de infraestrutura tecnológica.</p>	<p>A ferramenta é fácil de acessar e pode ser utilizada com qualquer dispositivo conectado à Internet. Além disso, a criação de atividades é gratuita (com algumas opções de recursos adicionais mediante pagamento), o que a torna acessível para professores e alunos sem custos adicionais.</p> <p>Além disso, o Wordwall oferece diferentes modelos de atividades, permitindo que os professores personalizem os jogos de acordo com o conteúdo específico da aula, tornando o ensino mais dinâmico.</p>
<p><b>Potencial para engajamento dos alunos</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>O Wordwall tem alto potencial de engajamento, principalmente pela sua capacidade de transformar o aprendizado em um jogo interativo. Ao utilizar atividades gamificadas, como caça-palavras e quizzes, ele torna o processo de aprendizado mais divertido e dinâmico, o que motiva os alunos a se envolverem ativamente.</p>	<p>O formato lúdico das atividades, somado à possibilidade de criar jogos de desafios colaborativos ou competitivos, aumenta o nível de engajamento dos estudantes. O uso de elementos de jogo, como pontuação, feedback imediato e ranking, é uma forma eficaz de manter os alunos motivados e desafiados.</p>
<p><b>Adequação aos conteúdos curriculares de Educação Física</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>O Wordwall é adequado para ser utilizado no contexto de Educação Física. A ferramenta permite criar atividades que revisam ou introduzem conceitos como regras de esportes, aspectos históricos do esporte, estratégias esportivas, nutrição e saúde de forma interativa.</p>	<p>A flexibilidade do Wordwall permite que o professor crie atividades para revisar conhecimentos teóricos, como as regras dos esportes, e também para reforçar conceitos práticos ou estratégias de jogo. A ferramenta pode ser utilizada para aprimorar tanto a aprendizagem cognitiva quanto às habilidades motoras</p>

	<p> fina, como a coordenação óculo manual, dos alunos.</p>
<p><b>Facilidade de implementação e uso pelos professores</b></p>	<p><b>Avaliação</b></p>
<p>O Wordwall é uma plataforma fácil de usar. Com uma interface intuitiva, o processo de criação de atividades é simples e rápido. O professor pode personalizar os jogos de acordo com suas necessidades pedagógicas, sem a necessidade de habilidades técnicas avançadas. As opções de modelos prontos facilitam ainda mais a implementação para aqueles que têm menos tempo ou experiência com ferramentas digitais. Observando a faixa etária e a atividade está de acordo com a necessidade do aluno.</p>	<p>A ferramenta exige pouco tempo de preparação e pode ser integrada rapidamente ao ambiente de ensino. A criação de atividades é feita por meio de uma interface de arraste e solte, o que torna o processo de construção de jogos extremamente intuitivo. Além disso, o Wordwall oferece versões gratuitas com funcionalidades básicas, e versões pagas com mais opções de personalização, o que oferece flexibilidade para diferentes realidades de ensino.</p>

## 5. CONCLUSÃO

Este estudo teve como objetivo selecionar e avaliar ferramentas educacionais que possam ser integradas de maneira eficaz nas aulas de Educação Física, visando enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e promover uma abordagem mais dinâmica, interativa e inclusiva. As ferramentas analisadas — Kahoot!, Escape Digital feito no Formulários Google e Wordwall — foram escolhidas devido ao seu potencial de estimular o engajamento dos alunos, facilitar a avaliação contínua e oferecer formas criativas de trabalhar com conteúdos teóricos e práticos de Educação Física nas turmas do 6º ao 9º ano.

Ao longo da pesquisa, constatou-se que cada uma dessas ferramentas possui características únicas que atendem a diferentes necessidades pedagógicas e tecnológicas. O Kahoot! se destacou pela sua interatividade e engajamento, sendo ideal para revisões rápidas e dinâmicas. O Escape Digital, com seu formato gamificado e de resolução de problemas, emergiu como uma ferramenta poderosa para desenvolver habilidades cognitivas e sociais, além de proporcionar uma experiência de aprendizagem colaborativa e envolvente. O Wordwall, por sua vez, se revelou altamente útil para atividades de revisão e fixação de conteúdo de forma lúdica e desafiadora.

A utilização dessas ferramentas, alinhadas com os principais objetivos e competências da BNCC, não só possibilita um ensino mais atrativo e eficaz, mas também contribui para o desenvolvimento das competências motoras, cognitivas, sócio emocionais e cidadãs dos alunos. Além disso, o uso de tecnologias no contexto da Educação Física promove uma educação inclusiva, atendendo a diferentes ritmos de aprendizagem e possibilitando a participação ativa de todos os estudantes, incluindo aqueles com necessidades específicas de aprendizagem.

Embora a implementação de ferramentas digitais exija um certo grau de preparo e adaptação por parte dos professores, os resultados esperados apontaram que o benefício pedagógico superou os desafios iniciais. A facilidade de uso, acessibilidade e a potencialização do engajamento dos alunos são aspectos que tornam as ferramentas analisadas valiosas no contexto educacional atual. Por fim, a pesquisa contribuiu para uma reflexão sobre a importância das tecnologias educacionais na transformação do ensino de Educação Física, não apenas como ferramenta de ensino, mas como um agente de motivação, inclusão e participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. O estudo também ofereceu um caminho prático para professores que desejam incorporar essas tecnologias de maneira eficiente e significativa, garantindo um ambiente de ensino mais dinâmico, inclusivo e alinhado às demandas da sociedade contemporânea.

Assim, embora o foco deste estudo tenha sido a seleção de ferramentas educacionais para a Educação Física, futuras pesquisas poderiam explorar a efetividade dessas ferramentas na prática pedagógica cotidiana, analisando seu impacto na performance dos alunos, no desenvolvimento de competências específicas e na percepção dos educadores sobre o uso de tecnologias em suas aulas. Também seria interessante investigar a adaptação dessas ferramentas para atender melhor a alunos com deficiências ou dificuldades específicas de aprendizagem, ampliando ainda mais o alcance da educação inclusiva.

## 6. REFERÊNCIAS

BATISTA, A. E.; et.al. BRITO, E. L. M.; RABELO, G. R. F.; NASCIMENTO, J. M.; SILVA, M. R. da; MARTINS, M. da C.; WRUBLESKI, S. O uso do aplicativo kahoot como recurso educativo aberto. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 16, n. 11, p. e6530, 2024. DOI: 10.55905/cuadv16n11-124. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/6530>. Acesso em: 6 set. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1F1C3qrC0hlCJ29B03hyExT9ZHU61NMLI/view?pli=1>>. Acesso em: 04 ago 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Computação (BNCC-C)**. Brasília: Ministério da Educação/Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2022. Disponível em: <<https://www.gov.br/mecd/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>>. Acesso em: 04 ago. 2025.

CALLEGARI, Marcos Antônio. **Kahoot! em sala de aula: otimizando a PRÁTICA EDUCATIVA** - Um guia para a construção e utilização de quizzes. Disponível em: [https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/602788/2/kahoot\\_em\\_sala\\_de\\_aula.pdf](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/602788/2/kahoot_em_sala_de_aula.pdf)>. Acesso em 06 set 2025.

CASTILHO, Éllen Patrícia Alves; HAYDU, Verônica Bender. Utilização do Kahoot! em procedimentos de ensino: Uma revisão sistemática da literatura. **Revista Portuguesa de Educação**, [S. l.], v. 37, n. 1, p. e24012, 2024. DOI: 10.21814/rpe.28186. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/28186>. Acesso em: 10 set. 2025.

FERREIRA, José Ricardo Lopes, PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. A produção científica sobre jogos digitais na Educação Física Escolar: o que dizem os Periódicos Nacionais?. **Revista Intersaberes**, , v 16, n.37, p. 352-366, jan/abr 2021. Disponível em:<<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/7979/1/A%20produ%C3%A7%C3%A3o%20cient%C3%Adfica%20sobre%20jogos%20digitais%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20f%C3%Adsica%20escolar%20-%20o%20que%20dizem%20os%20peri%C3%B3dicos%20nacionais.pdf>>. Acesso em 06 set 2025.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. - 4. ed. – São Paulo : Atlas, 2002. Disponível em <[https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/427379/mod\\_resource/content/1/GIL-%202002-%20Como%20Elaborar%20Projeto%20de%20Pesquisa.PDF](https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/427379/mod_resource/content/1/GIL-%202002-%20Como%20Elaborar%20Projeto%20de%20Pesquisa.PDF)>. Acesso em 03 ago 2025.

**KAHOOT!** Disponível em <<https://kahoot.com/what-is-kahoot/>> Acesso em 17 de ago de 2025.

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo : Atlas 2003.p.310.Disponível em <[https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/427943/mod\\_resource/content/1/LAKATOS%20-%20MARCONI%20-%20FUNDAMENTOS%20DE%20METODOLOGIA%20CIENTIFICA.pdf](https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/427943/mod_resource/content/1/LAKATOS%20-%20MARCONI%20-%20FUNDAMENTOS%20DE%20METODOLOGIA%20CIENTIFICA.pdf)>.Acesso em 03 ago 2025.

MELO, Welber. **Como funciona o Kahoot!?**. Digitalmente Tech. Disponível em <<https://digitalmentetech.com/glossario/como-funciona-o-kahoot-entenda-a-plataforma-de-quizzes/>> Acesso em 17 de agosto de 2025.

MORAN, José. **Metodologias ativas de bolso:** como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda. São Paulo: Editora do Brasil, 2019. 79p. Disponível em <<https://archive.org/details/metodologias-ativas-de-bolso-jose-moran/page/n1/mode/2up?view=theater>>. Acesso em 16 de agosto de 2025.

Moran, José Manuel. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios.** Disponível em: <<https://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>>. Acesso em 03 ago 2025.

**OPENAI.** ChatGPT (versão). Tradução do texto de Português para Inglês. Disponível em: <https://chat.openai.com> .Acesso em 06 de set 2025.

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica.** 12ed. Petrópolis, RJ, Vozes, 1980. Disponível em: <[https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/411178/mod\\_resource/content/1/Franz.Victor.Rudio0001.pdf](https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/411178/mod_resource/content/1/Franz.Victor.Rudio0001.pdf)> Acesso em 28 fev 2025.

SANTOS, Euzikelli Carvalho dos; et al. Jogos digitais criados na plataforma Word Wall como recurso pedagógico. **ISCI – Revista Científica**, MT, 29<sup>a</sup> ed. v 9, n 3, jul 2022. Disponível em <<https://www.isciweb.com.br/revista/3148>>. Acesso em 06 set 2025.

**WORDWALL.** Disponível em <<https://wordwall.net/pt>> Acesso em 17 de ago 2025.

ZAMPONI, Graziela. **Leitura e produção de textos acadêmicos.** Disponível em <[https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/411179/mod\\_resource/content/1/T%C3%93PICO%201%20-%20PROJETO%20DE%20PESQUISA.pdf](https://ava.ifrr.edu.br/pluginfile.php/411179/mod_resource/content/1/T%C3%93PICO%201%20-%20PROJETO%20DE%20PESQUISA.pdf)> Acesso em 28 fev 2025.