

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA: O USO DO CHATGPT NA CRIAÇÃO DE UMA CALCULADORA DE TEMPOS PARA A MODALIDADE CORRIDA DE ORIENTAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN PHYSICAL EDUCATION: THE USE OF CHATGPT IN THE CREATION OF A TIME CALCULATOR FOR THE ORIENTATION RUNNING MODALITY IN HIGHER EDUCATION

INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EDUCACIÓN FÍSICA: EL USO DE CHATGPT EN LA CREACIÓN DE UNA CALCULADORA DE TIEMPOS PARA LA MODALIDAD DE CARRERA DE ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR

 <https://doi.org/10.56238/arev7n7-029>

Data de submissão: 02/06/2025

Data de publicação: 02/07/2025

Douglas Henrique Bezerra Santos

Doutorando em Educação

Universidade Federal de Alagoas - UFAL (PPGE/CEDU) / IF Baiano – Itapetinga / Comunidades Virtuais (UFAL) e LACAPS (UFAL)
s/n, km 02, Av. Júlio José Rodrigues - Clerolandia, Itapetinga - BA, 45700-000 - IF Baiano.
E-mail: doug2102@gmail.com

Marcos Antônio Calil Júnior

Doutor em Química

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, IFG
IFG - Campus Valparaíso de Goiás. BR-040, km 6, Avenida Saia Velha, S/N, Área 8 - Parque Esplanada V
E-mail: marcos.junior@ifg.edu.br

Fernando Silvio Cavalcante Pimentel

Doutor em Educação

Universidade Federal de Alagoas - UFAL (PPGE/CEDU) e Comunidades Virtuais (UFAL)
A. C. Simões, Av. Lourival Melo Mota, s/n, Cidade Universitária, Maceió - AL, CEP: 57072-970 -
CIED
E-mail: fernando.pimentel@cedu.ufal.br

RESUMO

Este artigo investiga a utilização do ChatGPT no desenvolvimento de uma calculadora HTML para automatizar a contabilização de tempos em corridas de orientação nos Jogos Internos de Educação Física (JIEF) da Universidade Federal de Alagoas (Ufal). A modalidade, que integra atividade física e estratégia, enfrenta desafios logísticos na apuração manual de resultados, gerando lentidão e riscos de erro. O objetivo central é avaliar a eficácia do ChatGPT na criação desse artefato, visando otimizar processos e promover transparência. A metodologia experiencial, descreve o passo a passo da construção da calculadora para a contabilização do tempo de prova. Os resultados demonstraram que a calculadora auxiliou no tempo de apuração de prova, diminuindo a possibilidade de erros e organizando dados em uma tabela classificatória. A experiência reforçou o potencial do ChatGPT como artefato educacional interdisciplinar, mas também revelou fragilidades, como dependência da qualidade dos prompts e limitações em cenários com infraestrutura digital precária. Conclui-se que a

integração de IA e Educação Física promove eficiência e equidade em eventos acadêmicos, além de fomentar habilidades técnicas interdisciplinares, alinhando-se a novas possibilidades na educação. A pesquisa contribui para debates sobre democratização tecnológica e práticas pedagógicas que utilizem tecnologias digitais, destacando a necessidade de articulação entre diferentes áreas.

Palavras-chave: Inteligência Artificial. Educação Física. ChatGPT. Corrida de Orientação. Tecnologias Educacionais.

ABSTRACT

This article investigates the use of ChatGPT in the development of an HTML calculator to automate the counting of times in orienteering races at the Internal Physical Education Games (JIEF) of the Federal University of Alagoas (Ufal). The modality, which integrates physical activity and strategy, faces logistical challenges in the manual calculation of results, generating slowness and risk of error. The main objective is to evaluate the effectiveness of ChatGPT in the creation of this artifact, aiming to optimize processes and promote transparency. The experiential methodology describes the step-by-step construction of the calculator for counting the test time. The results demonstrated that the calculator helped in the test calculation time, reducing the possibility of errors and organizing data in a classification table. The experience reinforced the potential of ChatGPT as an interdisciplinary educational artifact, but also revealed weaknesses, such as dependence on the quality of prompts and limitations in scenarios with precarious digital infrastructure. It is concluded that the integration of AI and Physical Education promotes efficiency and equity in academic events, in addition to fostering interdisciplinary technical skills, aligning with new possibilities in education. The research contributes to debates on technological democratization and pedagogical practices that use digital technologies, highlighting the need for articulation between different areas.

Keywords: Artificial Intelligence. Physical Education. ChatGPT. Orienteering. Educational Technologies.

RESUMEN

Este artículo investiga el uso de ChatGPT en el desarrollo de una calculadora HTML para automatizar el conteo de tiempos en carreras de orientación en los Juegos Internos de Educación Física (JIEF) de la Universidad Federal de Alagoas (Ufal). Esta modalidad, que integra actividad física y estrategia, presenta desafíos logísticos en el cálculo manual de resultados, lo que genera lentitud y riesgo de error. El objetivo principal es evaluar la efectividad de ChatGPT en la creación de este artefacto, con el objetivo de optimizar los procesos y promover la transparencia. La metodología experiencial describe la construcción paso a paso de la calculadora para el conteo del tiempo de la prueba. Los resultados demostraron que la calculadora facilitó el cálculo del tiempo de la prueba, reduciendo la posibilidad de errores y organizando los datos en una tabla de clasificación. La experiencia reforzó el potencial de ChatGPT como un artefacto educativo interdisciplinario, pero también reveló debilidades, como la dependencia de la calidad de las indicaciones y las limitaciones en escenarios con infraestructura digital precaria. Se concluye que la integración de la IA y la Educación Física promueve la eficiencia y la equidad en los eventos académicos, además de fomentar habilidades técnicas interdisciplinares, alineándose con las nuevas posibilidades educativas. La investigación contribuye a los debates sobre la democratización tecnológica y las prácticas pedagógicas que utilizan tecnologías digitales, destacando la necesidad de articulación entre diferentes áreas.

Palabras clave: Inteligencia Artificial. Educación Física. ChatGPT. Orientación. Tecnologías Educativas.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo investiga a incorporação da Inteligência Artificial (IA), especificamente do ChatGPT, na criação de uma calculadora de tempos em HTML para otimizar a gestão de corridas de orientação em eventos esportivos do Ensino Superior, como os Jogos Internos de Educação Física (JIEF) da Universidade Federal de Alagoas (Ufal) campus Arapiraca. O tema situa-se na intersecção entre tecnologias digitais e inovação digital, explorando como artefatos de IA podem resolver desafios práticos em contextos educacionais interdisciplinares.

A corrida de orientação é uma modalidade esportiva que combina atividade física, estratégia e interpretação de mapas, sendo utilizada no Ensino Superior como prática pedagógica para desenvolver habilidades cognitivas, sociais e motoras (Scherma, 2010). No entanto, a organização desses eventos enfrenta desafios logísticos significativos, especialmente na contabilização precisa de tempos de largada e chegada e na divulgação ágil das colocações (Campestrini; DaCosta, 2017). Tradicionalmente, esses processos eram realizados de forma manual, o que aumentava o risco de erros humanos, demanda tempo excessivo dos organizadores.

Nesse cenário, as tecnologias digitais emergem como alternativas para otimizar a gestão de eventos esportivos (Dias; Sano; Medeiros, 2019). Entre elas, destaca-se o ChatGPT, um modelo de linguagem de IA desenvolvido pela OpenAI, que possui capacidade para gerar códigos de programação, incluindo soluções em HTML (Santos, 2023). A problematização central deste artigo questiona: como aproveitar o potencial do ChatGPT para criar um artefato digital que automatize a contabilização de tempos em corridas de orientação, garantindo precisão e eficiência nos JIEF?

Essa questão ganha relevância diante do crescimento da Educação 4.0 e da presença de um Webcurrículo, que valoriza a integração de tecnologias disruptivas (como IA, big data e automação) em práticas educacionais (Beserra, 2024). A corrida de orientação, por sua natureza interdisciplinar, serve como um campo fértil para testar inovações tecnológicas que possam ser replicadas em outras modalidades esportivas ou contextos acadêmicos.

Este artigo direciona a investigação para dois eixos principais: a) capacidade técnica do ChatGPT: avaliar se o modelo é capaz de gerar um código HTML funcional e adaptável às regras específicas da corrida de orientação; b) eficiência do artefato: identificando a experiência de utilização da calculadora produzida e de como os resultados foram gerados.

A pesquisa justifica-se por sua tríplice relevância: teórica, prática e social. Relevância Teórica, pois contribui para a literatura sobre IA na Educação: a maioria dos estudos sobre ChatGPT foca em aplicações em salas de aula virtuais ou produção de textos (Fischer; Juliani; Bleicher, 2024). Este artigo avança ao explorar seu uso em contextos esportivos, ampliando o escopo de investigação. O

fortalecimento de debates interdisciplinares: integra conceitos de Educação Física, Ciência da Computação e Pedagogia, promovendo diálogos entre as áreas.

Sobre a relevância prática, busca-se a otimização de processos: substitui métodos manuais por uma solução digital, reduzindo erros e tempo de apuração e o custo-benefício, pois a estratégia desenvolvida é de baixo custo e pode ser adaptada para outras instituições, democratizando o acesso à tecnologia. Vinculada à formação de profissionais, é possível oferecer aos estudantes e profissionais de Educação Física e pessoas que estejam envolvidas na área de Tecnologias Digitais (TD), experiências práticas em desenvolvimento de artefatos digitais, alinhando-se às demandas do mercado de trabalho (Silva; Silva, 2024).

A relevância social, está atrelada à equidade nos resultados, pois minimiza disputas por erros de cálculo, promovendo transparência e confiança nos eventos esportivos e promove a inclusão digital: demonstrando como as tecnologias podem ser desenvolvidas em contextos não convencionais, como atividades físicas, incentivando sua adoção em outras esferas educacionais. Este artigo permite integrar conhecimentos teóricos sobre IA com desafios reais da Educação Física, consolidando habilidades em desenvolvimento de soluções tecnológicas e gestão de projetos interdisciplinares.

O artigo está organizado em cinco seções principais: Introdução que apresenta o tema, contextualização, problematização, problema de pesquisa e justificativa, o problema de pesquisa que detalha o questionamento central e sua articulação com os objetivos, os objetivos: que definem a meta geral (avaliar a eficácia do ChatGPT) e específicos (descrever o desenvolvimento e apresentar os resultados), a fundamentação teórica que explora literatura sobre IA na educação, gestão de eventos esportivos e tecnologias em Educação Física e a metodologia que descreve as etapas de desenvolvimento da calculadora, utilizando abordagem qualitativa e descritiva.

O objetivo geral reside em Identificar a utilização do ChatGPT no desenvolvimento de uma calculadora HTML para automatização da contabilização de tempos e colocações em corridas de orientação nos Jogos Internos de Educação Física (JIEF) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Como objetivos específicos podemos destacar: a) descrever o processo de interação e construção com o ChatGPT para geração e adaptação do código HTML da calculadora, considerando as regras específicas da corrida de orientação (ex.: categorias de participantes, cálculo de tempo líquido); b) identificar desafios técnicos e metodológicos no uso do ChatGPT para desenvolvimento de soluções tecnológicas em contextos esportivos educacionais; c) Propor estratégias para a replicação do artefato em outras modalidades esportivas ou instituições de Ensino Superior.

A introdução aqui elaborada cumpre o papel de situar o leitor no universo da pesquisa, destacando sua originalidade e potencial para transformar práticas educacionais. Ao unir IA e

Educação Física, o artigo não apenas resolve um problema local, mas também contribui para um debate global sobre o papel da tecnologia na promoção de eficiência e equidade em ambientes acadêmicos. As próximas seções aprofundarão cada um desses aspectos, oferecendo evidências técnicas, teóricas e empíricas para sustentar as hipóteses levantadas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A CORRIDA DE ORIENTAÇÃO COMO ATIVIDADE PEDAGÓGICA

A corrida de orientação é uma modalidade esportiva que combina atividade física, estratégia e interpretação de mapas, sendo reconhecida como uma modalidade pedagógica interdisciplinar no Ensino Superior. Segundo Scherma (2010), essa prática não apenas promove o condicionamento físico, mas também estimula habilidades cognitivas, como raciocínio espacial, tomada de decisão sob pressão e trabalho em equipe. A corrida de orientação integra conhecimentos de geografia (leitura de mapas), matemática (cálculo de distâncias e tempos) e até mesmo ética (respeito às regras e aos competidores), tornando-se um exemplo emblemático de Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) (Mello Avelino; Domingues, 2020).

A relevância pedagógica dessa modalidade é reforçada por seu desenvolvimento em projetos de ensino como o apresentado ao longo do texto. Em eventos como os Jogos Internos de Educação Física (JIEF), a corrida de orientação serve como um laboratório vivo para que estudantes pratiquem conceitos teóricos em contextos reais (Ribeiro *et al.*, 2025). Por exemplo, a necessidade de calcular tempos de percurso exige a aplicação de noções de física (velocidade média) e estatística (análise de dados), conforme apontado por Almeida (2022).

No entanto, apesar de seu potencial educativo, a implementação da corrida de orientação enfrenta desafios logísticos. A contagem manual de tempos e colocações, comum em eventos acadêmicos, gera atrasos e erros que podem comprometer a experiência dos participantes. Como alerta Ribeiro (2023), a falta de precisão na apuração de resultados pode desmotivar estudantes e prejudicar o caráter pedagógico da atividade. Essa lacuna operacional abre espaço para a integração de TD como solução.

2.2 TECNOLOGIAS EM EVENTOS ESPORTIVOS EDUCACIONAIS

A incorporação de tecnologias digitais na gestão de eventos esportivos tem auxiliado na dinâmica de práticas tradicionais, no Ensino Superior. Para Muller (2023), ferramentas como sistemas de cronometragem automatizada, aplicativos de geolocalização e plataformas de análise de dados não apenas aumentam a eficiência, mas também elevam o padrão de qualidade dos eventos. Um exemplo

notável é o uso de chips em maratonas universitárias, que permitem o registro instantâneo de tempos (Araujo, 2020).

No contexto da corrida de orientação, a automação é ainda mais crítica devido à complexidade inerente à modalidade. A combinação de múltiplos checkpoints, categorias de participantes e critérios de desempate exige soluções tecnológicas. Nesse cenário, o ChatGPT emerge como um artefato que pode auxiliar nesse processo. Os modelos de linguagem de IA podem gerar códigos personalizados para necessidades específicas, como desenvolver uma calculadora HTML para cálculos de tempos (Silva Junior *et al.*, 2023).

A aplicação do ChatGPT na criação de ferramentas educacionais é um campo em expansão. Silva Junior *et al.* (2023) argumentam que a IA generativa democratiza o acesso a soluções técnicas, permitindo que educadores sem formação em programação criem recursos adaptados a seus contextos. No caso dos JIEF, a calculadora desenvolvida com o ChatGPT não apenas resolve um problema prático, mas também serve como recurso pedagógico para discutir temas como automação e análise de dados com os estudantes.

2.3 LACUNAS NA LITERATURA E ORIGINALIDADE DO ARTIGO

Apesar do crescente interesse por tecnologias educacionais, poucos estudos exploram a intersecção entre IA e Educação Física. Como observa Sampaio *et al.*, (2024), a maioria das pesquisas sobre ChatGPT concentra-se em ambientes de sala de aula virtual, negligenciando aplicações em contextos práticos, como eventos esportivos. Essa lacuna é ainda mais evidente em modalidades interdisciplinares como a corrida de orientação, onde a integração de conhecimentos técnicos e pedagógicos pode ser integrada a rotina de ensino dos futuros professores.

Além disso, há carência de relatos sobre o uso de IA para desenvolvimento de artefatos de código aberto em instituições de ensino superior a serviço de atividades práticas, sendo uma das propostas neste artigo, oferecer uma alternativa de baixo custo e alta adaptabilidade. Como ressalta Souza *et al.*, (2023), a replicabilidade de ferramentas desenvolvidas com ChatGPT pode democratizar o acesso à inovação tecnológica em regiões com recursos limitados.

2.4 SÍNTSE CRÍTICA E PERSPECTIVAS TEÓRICAS

A fundamentação teórica aqui apresentada sustenta três pilares centrais: a) Pedagogia Ativa: A corrida de orientação como método de ensino que alia teoria e prática; b) Inovação Tecnológica: O papel das ferramentas digitais na superação de desafios operacionais; c) Interdisciplinaridade: A convergência entre Educação Física, Computação e Pedagogia.

Autores como Prensky (2001) e Inocente; Tommasini; Castaman (2018), entre outros, defendem que a educação contemporânea deve preparar estudantes para um mundo digitalizado. Nesse sentido, a calculadora HTML desenvolvida com ChatGPT não é apenas uma solução técnica, mas um artefato digital, auxiliando organizadores e participantes a interagirem criticamente com a tecnologia.

3 METODOLOGIA

O artigo adota uma pesquisa aplicada de natureza qualitativa e descritiva, de cunho experiencial (Poore; Cullen; Schaar, 2014). Serão apresentadas as estratégias utilizadas para a construção da calculadora de tempo com o uso do ChatGPT.

Os procedimentos foram divididos em três etapas para a construção da calculadora até a realização da atividade prática com a corrida de Orientação:

Etapa 1: Desenvolvimento da Calculadora HTML

Passo 1: Geração de um Código HTML da calculadora, gerado via ChatGPT e adaptado para a corrida de orientação. Foi realizada uma interação com o ChatGPT para geração do código-base, utilizando o seguinte *prompt* apresentado na figura 1.

Figura 1: *Prompt* utilizado para a construção de uma calculadora de tempos para corrida de orientação.

<p>Prompt:</p> <p>Crie um código HTML com JavaScript e CSS para uma calculadora de tempo de prova destinada à modalidade Corrida de Orientação em Dupla, no evento JIEF 2024. O formulário deve permitir que os participantes insiram:</p> <ul style="list-style-type: none">• "Número da dupla"• "Nome da dupla"• "Período (ex: 3º período)"• "Horário de saída (formato hora:minuto:segundo)"• "Horário de chegada (formato hora:minuto:segundo)" <p>O sistema deve calcular o tempo total da dupla automaticamente e exibir os dados em uma tabela com as seguintes colunas:</p> <ul style="list-style-type: none">• "Classificação (com base no menor tempo)"• "Número da dupla"• "Nome da dupla"• "Período"• "Tempo total" <p>A interface deve ser responsiva e com visual agradável, incluindo um botão para adicionar os dados à tabela. Os competidores devem ser reordenados conforme o tempo total.</p>
--

Fonte: Autores da Pesquisa (2025).

Etapa 2: Utilização do código-base gerado no ChatGPT para utilização da calculadora.

Passo 1: Após inserir o *Prompt* na calculadora utilizando o ChatGPT, foi gerado um código base no formato HTML (figura 2).

Figura 2: Código fonte gerado para a criação da calculadora de tempos.

```
Código fonte para corrida em Dupla de Orientação

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1.0">
<title>Corrida de Orientação - JIEF 2024</title>
<style>
body {
    font-family: Arial, sans-serif;
    background-color: #f4f4f4;
    margin: 0;
    padding: 20px;
}

h1 {
    text-align: center;
}
```

Fonte: Autor da Pesquisa (2025).

Passo 2: Após a criação do código fonte, foi utilizado um site gratuito (figura 3) para gerar a calculadora em uma página na internet: <https://www.lncc.br/~borges/php/testar.html>

Figura 2: Site utilizado para a criação do código HTML.



Fonte: <https://www.lncc.br/~borges/php/testar.html>

Passo 3: Após inserir o código fonte no site gratuito da internet, foi gerada a calculadora para a marcação dos tempos de prova durante o JIEF 2024 (figura 3).

Figura 3: Calculador de tempos gerada para corrida de orientação no JIEF 2024.



The screenshot shows a user interface for a running calculator. At the top, it says "Corrida de Orientação - JIEF 2024". Below that are several input fields: "Número da Dupla" (with placeholder "Número da dupla"), "Nome da Dupla" (with placeholder "Nome da dupla"), "Período" (with placeholder "Período (ex: 3º período)"), "Horário de Saída" (with placeholder "--- : --- : ---" and a clock icon), and "Horário de Chegada" (with placeholder "--- : --- : ---" and a clock icon). To the right of these fields is a blue button labeled "Adicionar Competidor". At the bottom is a blue header bar with five tabs: "Classificação", "Número da Dupla", "Nome da Dupla", "Período", and "Tempo Total".

Fonte: Autores da Pesquisa (2025).

Ao ser feita a largada do ginásio da UFAL (Campus Arapiraca), os participantes deveriam percorrer por pontos de controle específicos que eram encontrados através de um mapa, disponibilizado no início da corrida. Em cada ponto de controle havia participantes que estavam entregando uma numeração aos participantes para comprovar sua passagem nos pontos de controle e para o registro fotográfico. Ao retornarem para o ponto de largada, as duplas apresentavam o número de peito que estava sendo utilizado para demarcar a dupla e assim era contabilizado o tempo de saída que foi anotado em uma planilha de Excel e o tempo de chegada. Ao inserir os dados da dupla na calculadora, era contabilizada de forma automática a colocação dos participantes da prova.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao finalizar a prova os dados dos participantes foram apresentados em ordem decrescente de tempo, demonstrando a classificação geral dos participantes (figura 4).

Figura 4: Resultados do JIEF 2024.

Classificação	Número da Dupla	Nome da Dupla	Período	Tempo Total
1	3	-	4º	0h 5m 41s
2	6	-	8º	0h 6m 0s
3	11	-	4º	0h 6m 13s
4	7	-	8º	0h 6m 28s
5	14	-	2º	0h 7m 0s
6	4	-	8º	0h 7m 59s
7	5	-	6º	0h 8m 15s
8	13	-	8º e 4º	0h 8m 33s
9	10	-	6º	0h 8m 40s
10	8	-	prof	0h 8m 54s
11	2	-	2º	0h 9m 21s
12	1	-	4º	0h 12m 39s

Fonte: Autores da Pesquisa (2025).

Os resultados obtidos com a calculadora de tempos desenvolvida via ChatGPT demonstraram eficácia na automatização da contabilização de tempos e classificação dos participantes do JIEF 2024. O artefato permitiu a organização imediata dos dados em uma tabela responsiva, eliminando a necessidade de cálculos manuais e reduzindo o tempo de apuração conforme foi observado durante o evento. Esse achado alinha-se a estudos como o de Dias, Sano e Medeiros (2019), que destacam que a automação de processos em eventos esportivos não apenas otimiza recursos, mas também aumenta a confiabilidade dos resultados.

A integração do ChatGPT no desenvolvimento da solução reforça seu potencial como artefato educacional interdisciplinar. Silva Junior et al. (2023) já apontam que modelos de IA generativa democratizam o acesso a soluções técnicas, especialmente em contextos em que há escassez de recursos especializados em programação. No caso da Educação Física, isso se traduz em uma oportunidade para que profissionais da área possam criar artefatos digitais personalizados, como destacado por Inocente, Tommasini e Castaman (2018), que defendem metodologias ativas aliadas a tecnologias disruptivas. Pereira-Ferreira e De Meirelles (2015), apresentam que a metodologia participativa para a elaboração de materiais didáticos lúdicos revelou-se como uma estratégia de grande relevância na abordagem da transversalidade educação e saúde, mostrando-se como uma importante forma de trabalhar com temas cotidianos de modo atraente para professor e alunos, o que tem relação com a Educação Física.

No entanto, a experiência também revelou fragilidades. A primeira delas é a dependência da qualidade dos *prompts* fornecidos ao ChatGPT. Como observado por Santos (2023), a eficácia do modelo está diretamente vinculada à clareza das instruções, o que exigiu múltiplas interações para

ajustar o código às regras específicas da corrida de orientação (ex.: cálculo de tempo líquido e categorias de participantes). Além disso, a solução desenvolvida mostrou limitações em cenários de conexão instável ou ausência de dispositivos digitais durante o evento, problema já alertado por Muller (2023) em estudos sobre sistemas de geolocalização em contextos similares.

Outro ponto a ser destacado é a replicabilidade do artefato. Embora a calculadora tenha sido eficaz no JIEF 2024, sua adaptação para eventos maiores ou modalidades com regras mais complexas exigiria aprimoramentos técnicos, como a integração de bancos de dados ou sistemas de validação em tempo real. Ribeiro *et al.* (2025) ressaltam que soluções tecnológicas em educação devem ser escaláveis e flexíveis, algo que ainda demanda investimento em capacitação técnica dos envolvidos.

Apesar das limitações, a experiência reforça a tese de Beserra (2024) sobre a Educação 4.0, na qual a convergência entre IA e práticas pedagógicas promove eficiência e equidade. A calculadora não apenas resolveu um problema logístico, mas também serviu como recurso didático para discutir automação e análise de dados com os participantes, integrando-se à proposta interdisciplinar da corrida de orientação (Scherma, 2010). Isso reforça que a presença de tecnologias digitais no ensino superior, se mostra como uma possibilidade para o aprimoramento das experiências dos estudantes em suas futuras práticas pedagógicas em diferentes cenários educacionais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo demonstrou que o ChatGPT pode ser um artefato viável para o desenvolvimento de soluções tecnológicas em Educação Física, especialmente na gestão de eventos esportivos educacionais. A calculadora de tempos criada otimizou processos operacionais nos JIEF 2024, reduzindo erros humanos e agilizando a divulgação de resultados, o que corrobora a visão de Campestrini e DaCosta (2017) sobre a importância da inovação tecnológica na superação de desafios logísticos.

A pesquisa também evidenciou a necessidade de maior articulação entre áreas como Computação e Educação Física. Conforme Prensky (2001), preparar estudantes e profissionais para um mundo digitalizado exige iniciativas que integrem conhecimentos técnicos e pedagógicos. Yulin e Danso (2025), reforçam a necessidade de iniciativas de treinamento focadas e o incentivo a regulamentações institucionais voltadas para inovação nas práticas digitais. Kurtz e Silva (2024) sugerem variações de entendimento em meio a diferentes áreas do conhecimento quanto à integração tecnológica e consciência de sua prática, com impacto em pesquisas e propostas curriculares. Nesse sentido, a experiência serve como modelo para replicação em outras modalidades,

desde que acompanhada de capacitação contínua, como sugerido por Fischer, Juliani e Bleicher (2024).

Entre as limitações da pesquisa, destacam-se a dependência de infraestrutura digital básica e a necessidade de validação em contextos diversificados. Futuros estudos poderiam explorar a integração de sensores ou sistemas de geolocalização, ampliando as funcionalidades da experiência. Além disso, é fundamental investigar o impacto pedagógico direto da calculadora no engajamento dos participantes, algo ainda não mensurado neste estudo.

Por fim, o trabalho reforça o papel da IA como aliada na promoção de equidade e transparência em eventos acadêmicos. Ao democratizar o acesso a tecnologias de baixo custo, como propõe Souza *et al.*, (2023), instituições de ensino podem transformar desafios operacionais em oportunidades de aprendizagem interdisciplinar, alinhando-se às demandas da sociedade.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, J. I. L. Sistema RFID para monitoramento das frequências respiratória e cardíaca. [s. l.], 2020. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/21875>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- BESERRA, A. A. EDUCAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO 4.0: FORMAÇÃO DE PROFESSORES E DESAFIOS SOCIAIS. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [s. l.], v. 10, n. 11, p. 2140–2163, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/15081>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- CAMPESTRINI, G. R. H.; DACOSTA, L. A PESQUISA DE IMPACTO ECONÔMICO COMO SUBSÍDIO PARA AS TOMADAS DE DECISÃO EM GESTÃO DE EVENTOS ESPORTIVOS: ESTUDO DE CASO DO X GAMES BRASIL 2013. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, [s. l.], v. 23, n. 2, p. 543, 2017. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/67321>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- DA SILVA JUNIOR, S. M. *et al.* ChatGPT no auxílio da aprendizagem de programação: Um estudo de caso. In: CHATGPT NO AUXÍLIO DA APRENDIZAGEM DE PROGRAMAÇÃO, 2023. **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)**. [s. l.]: SBC, 2023. p. 1375–1384. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/26762>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- DE MELLO AVELINO, J. V.; DOMINGUES, S. C. Aquecimento Global e a Educação Física: A conscientização a partir da corrida de orientação. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, [s. l.], v. 15, n. 7, p. 20–32, 2020. Disponível em: <https://scholar.archive.org/work/3fo5yyyspjg43kce2gd2t2ls7e/access/wayback/https://periodicos.unifesp.br/index.php/revbea/article/download/10812/8145>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- DIAS, T. F.; SANO, H.; MEDEIROS, M. F. M. de. Inovação e tecnologias da comunicação e informação na administração pública. [s. l.], 2019. Disponível em: <http://repositorio.enap.gov.br/jspui/handle/1/4284>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- FISCHER, C.; JULIANI, D.; BLEICHER, S. Possibilidades de uso do ChatGPT nas práticas pedagógicas da educação profissional e tecnológica (EPT): uma revisão sistemática de literatura. **TE & ET**, [s. l.], v. no. 37, 2024. Disponível em: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/168201>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- INOCENTE, L.; TOMMASINI, A.; CASTAMAN, A. S. Metodologias ativas na educação profissional e tecnológica. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, [s. l.], v. 7, n. 1, 2018. Disponível em: <http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1082>. Acesso em: 27 mar. 2025.
- KURTZ, F. D.; SILVA, D. R. da. Conhecimento Tecnológico Pedagógico de Conteúdo (TPACK) de professores de educação básica e implicações para a formação docente. **Revista e-Curriculum**, v. 22, 2024. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/61500>. Acesso em: 30 mar. 2025
- MULLER, L. B. Friday Night: sistema gerenciador de eventos com geolocalização baseado nos interesses do usuário. [s. l.], 2023. Disponível em: <https://arandu.iffarroupilha.edu.br/jspui/handle/itemid/502>. Acesso em: 27 mar. 2025.

PEREIRA-FERREIRA, Cristiane; DE MEIRELLES, Rosane Moreira Silva. Avaliação da metodologia participativa na elaboração de um jogo: uma forma de trabalhar com a transversalidade construindo conhecimento e contribuindo para a promoção da saúde. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 15, n. 2, p. 275-292, 2015. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571666016003> Acesso em: 23 maio 2025.

POORE, J. A.; CULLEN, D. L.; SCHAAAR, G. L. Simulation-Based Interprofessional Education Guided by Kolb's Experiential Learning Theory. **Clinical Simulation In Nursing**, [s. l.], v. 10, n. 5, p. e241-e247, 2014. Disponível em: [https://www.nursingsimulation.org/article/S1876-1399\(14\)00028-0/abstract](https://www.nursingsimulation.org/article/S1876-1399(14)00028-0/abstract). Acesso em: 23 maio 2025.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently?. **On the Horizon**, [s. l.], v. 9, n. 6, p. 1-6, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>. Acesso em: 27 mar. 2025.

RIBEIRO, J. B. P. *et al.* Percepção docente sobre a curricularização da extensão universitária em educação a distância: aproximações teóricas e possibilidades práticas. **Caderno Pedagógico**, [s. l.], v. 22, n. 5, p. e14523-e14523, 2025. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/14523>. Acesso em: 27 mar. 2025.

SAMPAIO, R. C. *et al.* ChatGPT e outras IAs transformarão a pesquisa científica: reflexões sobre seus usos. **Revista de Sociologia e Política**, [s. l.], v. 32, p. e008, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsocp/a/rfSfWXpWqJWgrbRktcpXq9v/?lang=pt>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SANTOS, M. C. dos. ENTREVISTANDO UM ROBÔ: notas sobre a aplicação experimental da metodologia EEAf usando a ferramenta ChatGPT de inteligência artificial.: Notes on the experimental application of the EEAf methodology using the ChatGPT artificial intelligence tool. **Comunicação & Inovação**, [s. l.], v. 24, p. e20238987-e20238987, 2023. Disponível em: https://www.seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/8987. Acesso em: 27 mar. 2025.

SCHERMA, E. P. [UNESP. Corrida de orientação: uma proposta metodológica para o ensino da Geografia e da Cartografia. [s. l.], 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/104313>. Acesso em: 27 mar. 2025.

SILVA, A. A.; SILVA, G. F. da. ANÁLISE PROSPECTIVA DE TECNOLOGIAS DIGITAIS RELACIONADAS AO MARKETING POR MEIO DO MAPEAMENTO BIBLIOMÉTRICO E PATENTOMÉTRICO. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 28, p. e, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/DNYnsmQHF4dr3mwt798nvVq/?lang=pt>. Acesso em: 27 mar. 2025.

SOUZA, L. B. de *et al.* REVISÃO NARRATIVA DO USO DE LABORATÓRIOS REMOTOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA À LUZ DA TEORIA DA DISTÂNCIA TRANSACIONAL. **Revista Conhecimento Online**, [s. l.], v. 1, p. 193-211, 2023. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistaconhecimentoonline/article/view/3021>. Acesso em: 16 jun. 2025.

YULIN, N.; DANSO, S. D. Assessing Pedagogical Readiness for Digital Innovation: A Mixed-Methods Study. **arXiv preprint arXiv:2502.15781**, 2025. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2502.15781>. Acesso em: 30 mar. 2025