



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**ALANA AMICILENE AZEVEDO DE SOUSA**

**O USO DAS BRINCADEIRAS E JOGOS ALIADOS AOS ELEMENTOS DA  
GAMIFICAÇÃO, COMO POTENCIALIZADOR DO DESENVOLVIMENTO MOTOR  
DA CRIANÇA.**

**CAMPINA GRANDE  
2021**

ALANA AMICILENE AZEVEDO DE SOUSA

**O USO DAS BRINCADEIRAS E JOGOS ALIADOS AOS ELEMENTOS DA  
GAMIFICAÇÃO, COMO POTENCIALIZADOR DO DESENVOLVIMENTO MOTOR  
DA CRIANÇA.**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

**Área de concentração:** Estudos Pedagógicos na Educação Física.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Goretti da Cunha Lisboa.

**CAMPINA GRANDE  
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S725u Sousa, Alana Amicilene Azevedo de.  
O uso das brincadeiras e jogos aliados aos elementos da gamificação, como potencializador do desenvolvimento motor da criança [manuscrito] / Alana Amicilene Azevedo de Sousa. - 2021.  
21 p.  
  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2021.  
"Orientação : Profa. Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa, Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física - CCBS."  
1. Jogos e brincadeiras. 2. Desenvolvimento motor. 3. Gamificação. I. Título  
  
21. ed. CDD 790.192 2

ALANA AMICILENE AZEVEDO DE SOUSA

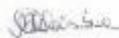
O USO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS ALIADOS AOS ELEMENTOS DA  
GAMIFICAÇÃO, COMO POTENCIALIZADOR DO DESENVOLVIMENTO MOTOR  
DA CRIANÇA.

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado ao Curso de Licenciatura em  
Educação Física da Universidade  
Estadual da Paraíba, como requisito  
parcial à obtenção do título de Licenciado  
em Educação Física.

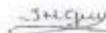
**Área de concentração:** Estudos  
Pedagógicos na Educação Física.

Aprovado em: 08/09/2021.

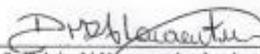
BANCA EXAMINADORA



Profª. Drª. Maria Goretti da Cunha Lisboa (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª. Drª. Jozilma de Medeiros Gonzaga  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª. Drª. Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À minha família, por todo amor, apoio e participação, DEDICO.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pelo dom da vida e por ter tanto amor por mim.

A Nossa Senhora e a Vozinha (*in memoriam*), por sempre acalmarem meu coração perante os momentos difíceis e me ensinarem sobre a ter fé e ser grata.

Aos meus pais, Jomar de Sousa e Afra Azevedo de Sousa, pela formação que me deram e por tanto amor durante minha vida toda.

Aos meus irmãos, por todo cuidado, proteção e me ajudarem nas decisões dentro e fora da vida acadêmica.

Ao meu namorado, pela lealdade, companheirismo e paciência.

Aos laços de amizade que fiz durante o curso e aos amigos da vida inteira que sempre estiveram presentes e na torcida pela minha formação acadêmica.

À minha orientadora Dr<sup>a</sup> Maria Goretti da Cunha Lisboa, por me ensinar tanto durante a graduação e ser um exemplo de mulher forte e professora.

## RESUMO

O uso das brincadeiras e jogos é bastante aplicado na fase do desenvolvimento infantil, são executados de maneira lúdica, com o intuito da criança aprender no ato de brincar. Com bases nos estudos vimos que alguns elementos da aplicação dos jogos e brincadeiras com a gamificação são semelhantes. O presente estudo tem como objetivo verificar e discutir quais os vínculos que os jogos e brincadeiras mantêm com o desenvolvimento motor destacando as principais atividades utilizadas na fase do desenvolvimento motor fundamental, bem como identificar como a gamificação, junto as brincadeiras e jogos, pode estimular a fase de desenvolvimento motor fundamental, a partir de uma Revisão Integrativa. Foram analisados artigos nas bases CAPES, PUBMED, ERIC E GOOGLE ACADÊMICO, em seguida, foi realizada uma tabela para ajudar nos resultados e discussões dos artigos encontrados, finalizando com as considerações finais, na qual esclareceu que os estudos ainda são escassos na área de educação física, necessitando de aplicação para verificar os efeitos da gamificação com o desenvolvimento motor na fase motora fundamental.

**Palavras-Chave:** Jogos e brincadeiras. Desenvolvimento Motor. Gamificação.

## **ABSTRACT**

The use of games and games is widely applied in the child development stage, they are performed in a playful way, with the aim of the child learning in the act of playing, based on the studies we have seen that some elements of the application of games and games with gamification are similar. This study aims to verify and discuss what links games and games maintain with motor development, highlighting the main activities used in the phase of fundamental motor development, as well as identifying how gamification, together with games and games, can stimulate fundamental motor development phase from an Integrative Review. Articles in the CAPES, PUBMED, ERIC AND GOOGLE ACADEMIC databases were analyzed, then a table was created to help with the results and discussions of the articles found, ending with the final considerations, in which he clarified that studies are still scarce in the area of physical education, requiring application to verify the effects of gamification with motor development in the fundamental motor phase.

**Keywords:** Games and Pranks; Motor development; Gamification.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>11</b>
2.1	<i>Tipo de estudo .....</i>	11
2.2	<i>Estratégia de busca.....</i>	11
<b>3</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>19</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>20</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O movimento encontra-se presente em todas as fases da vida e, ao longo do tempo, compreendemos a importância do movimento e do desenvolvimento motor e como adquirimos um repertório motor a cada etapa da vida. O processo de desenvolvimento motor sofre influência de vários fatores, entre eles: psicológicos, sociais e biológicos, ou seja, tanto o conjunto extrínseco, quanto o intrínseco são responsáveis por auxiliar o desenvolvimento do indivíduo.

Dentre as mudanças em cada etapa da vida, Gallahue (2013) ressalta que o desenvolvimento é um processo contínuo e a partir de suas vivências ambientais, como também a sua interação com o meio, esse desenvolvimento e o comportamento motor irão sendo construídos de forma adaptativa, onde o ser humano consiga superar os obstáculos impostos pelo meio em que vive. Com isso, ao longo da vida vão sendo desenvolvidas as habilidades motoras.

Sendo assim, o desenvolvimento motor adquirido ao longo da vida está dividido em quatro fases. Todas essas fases estão interligadas entre si, caso aconteça uma falta de estímulo nessas fases, irá ocasionar um déficit no desenvolvimento tanto motor, quanto cognitivo da criança.

Em conformidade com Gallahue (2013), as fases motoras são separadas em quatro, sendo elas: reflexiva, rudimentar, fundamental e, por fim, a especializada. Desse modo, é importante mencionar que cada fase é composta através de vários estágios, os quais são essenciais para a formação do repertório motor.

A fase motora reflexiva, a criança tem o primeiro contato com o mundo externo, seus movimentos acontecem de forma involuntária, todas as reações reflexivas provocam atividades motoras. Em seguida, inicia-se a fase motora rudimentar, nessa fase os movimentos passam a acontecer de maneira voluntária, os quais estão presentes na vida da criança desde o nascimento e estendem-se até os 2 anos de idade. O surgimento dos movimentos varia de criança para criança e dependem dos fatores biológicos, ambientais e dos estímulos de tarefas (GALLAHUE; OZMUN, 2013).

Posteriormente, a criança entra na fase motora fundamental, nela as crianças estão desenvolvendo não só os padrões fundamentais dos movimentos básicos, como também a dominância do controle motor. Nessa fase, a criança apresenta movimentos voluntários mais específicos, como, por exemplo, saltar, pular,

arremessar, dentre outros movimentos realizados de maneira isolada, para em seguida executar os movimentos de maneira combinada (GALLAHUE; OZMUN, 2013).

Por fim, a fase motora especializada é uma continuação da fase motora fundamental, em que os movimentos passam a ser mais refinados e executados de forma mais complexa. A fase motora especializada permanece em constante desenvolvimento, visto que se inicia no final da fase da infância e se prolonga durante a vida adulta.

Ao analisar as fases de transições no desenvolvimento motor da criança, é notória a correlação entre as fases para que haja um melhor desenvolvimento motor, cognitivo, psicossocial e biológico. Percebe-se, também, que o desenvolvimento, a aprendizagem da criança depende do meio que ela está inserida e uma das formas de estimular tal desenvolvimento na fase infantil é por meio das brincadeiras e jogos. A autora Kramer (1991) expressa a importância dos jogos nas fases infantis, relatando que, a partir dos jogos, a criança aflora e contextualiza seus pensamentos e refletem situações da realidade através do ato de brincar.

É de grande valia enxergar que as brincadeiras e jogos estão presentes em nossas vidas desde séculos passados. Além de ser uma forma de ensinar e ajudar no desenvolvimento da criança, as brincadeiras e jogos passam por transições ao longo do tempo a fim de se mostrar cada vez mais atrativos. Com o avanço das tecnologias e do acesso à internet, um dos jogos que mais atraem as crianças são os jogos atrelados ao mundo dos games. Segundo Prensky (2001), os jogos de videogame estão presentes nas gerações mais jovens, conhecidos como nativos digitais.

Contudo, a geração dos nativos digitais mostra-se dispersa, sem motivação em algumas atividades escolares, afetando assim a aprendizagem, (Simões et. al., 2013). Tais características inibem vários fatores no desenvolvimento da criança, diante da realidade supracitada, bem como o desenvolvimento de novos métodos de ensino, pode-se destacar o ensino utilizando a gamificação a fim de ajudar no desenvolvimento e aprendizagem, o qual tem por desígnio motivar e engajar a criança nas atividades.

Dessa forma, a gamificação pode ser caracterizada pela utilização de mecanismos baseados em jogos, tendo por objetivo resolver problemas e despertar o engajamento das pessoas. Visto que é comum que os humanos possuam uma

atração natural para o mundo dos jogos, então, executando de forma correta a gamificação ela pode ajudar no desenvolvimento e aprendizagem. (VIANNA et al., 2013).

É de grande importância ressaltar que, para Müller et. al (2015), no ensino, os resultados são melhores quando os alunos são expostos em situações na prática, sendo assim, é importante explorar os elementos dos meios extrínsecos para alcançar o objetivo de um melhor desenvolvimento intrínseco. A gamificação com seus elementos, entre eles as regras, a interação envolvendo o ambiente, o fator de recompensa, o sistema de feedback e todos esses elementos executados de forma adequada, acarreta uma melhor forma de ensinar, engajar os indivíduos em atividades e também, em decorrência da interligação com brincadeiras e jogos, ser utilizado para potencializar o desenvolvimento motor da criança.

O presente estudo tem como objetivo verificar e discutir qual a relação das brincadeiras e jogos mantêm com o desenvolvimento motor, destacando as principais atividades utilizadas na fase do desenvolvimento motor fundamental, bem como identificar como a gamificação, junto aos jogos, pode estimular a fase de desenvolvimento motor fundamental.

Por mais que algumas crianças tenham oportunidades e desenvolvam uma boa maturação, a falta de estímulos e oportunidades para vivenciar a prática nessa fase, acarreta um déficit ao chegar na fase do desenvolvimento motor especializado, uma fase crucial para a criança refinar o seu desenvolvimento motor.

## **2 METODOLOGIA**

### **2.1 Tipo de pesquisa**

Para a produção do presente estudo, uso da gamificação aliado às brincadeiras e jogos como potencializador do desenvolvimento motor da criança, realizamos uma revisão integrativa com bases científicas, disponíveis em plataformas digitais, especializadas nas divulgações de pesquisa e conhecimento na área da educação.

Revisão Integrativa (RI), define-se pelo processo metodológico específico, que resume estudos passados da literatura teórica, para fornecer uma melhor compreensão de forma abrangente de um estudo particular (BROOME, 2006). Com isso, a revisão integrativa proporciona a síntese de vários estudos publicados, permitindo novos conhecimentos, através dos resultados apresentados pelas pesquisas anteriores (MENDES et, al. 2008)

A produção da RI foi norteada pelos seguintes métodos, foram divididas em 6 etapas, descritas de maneira clara e seguindo de uma sucessão de etapas bem definidas (MENDES et, al. 2008). Portanto, o processo de elaboração integrativa se deu pelas seguintes etapas: 1) Identificar o tema e a seleção da questão de pesquisa; 2) Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão; 3) Identificação dos estudos pré-selecionados e selecionados; 4) Categorização dos estudos selecionados; 5) Análise e interpretação dos resultados; 6) Apresentação da revisão integrativa.

Para prosseguimento desta revisão, foram definidos como critério de inclusão para seleção dos estudos os seguintes procedimentos: artigos publicados no período de 2011 a 2021 e listados nas bases de dados selecionadas. No critério de exclusão se deu por meio de: monografias, artigos com apenas resumo, artigos não pertencentes à área da pesquisa abordada.

### **2.2 Estratégia de busca**

A estratégia de busca se deu pela seguinte forma, por se tratar de uma Revisão Integrativa, foram elaboradas algumas indagações para nortear a pesquisa: Como os jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento motor da criança? A implementação da gamificação nas aulas de educação física tem algum papel

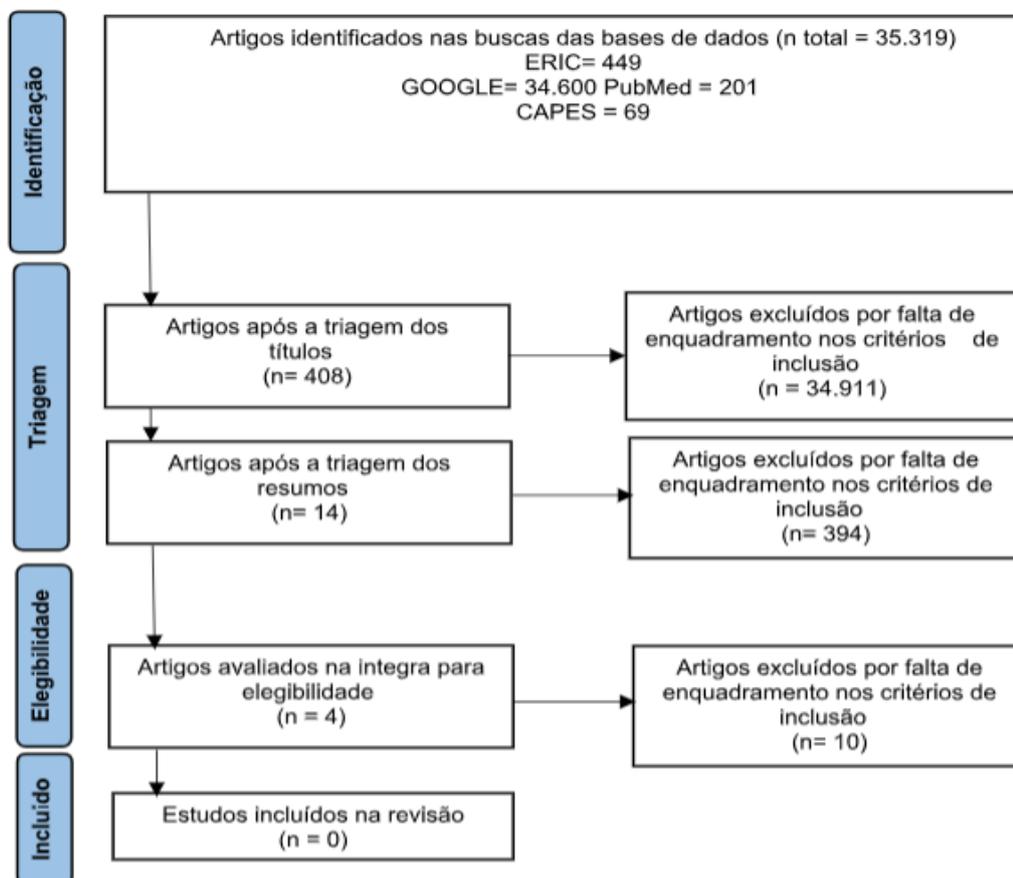
facilitador aliado as brincadeiras e jogos para proporcionar um melhor desenvolvimento na criança na sua fase de desenvolvimento fundamental? E como utilizar os elementos da gamificação para um maior engajamento dos alunos nas aulas de educação física?

Após os questionamentos, realizou-se uma busca integrativa por estudos nas bases: CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), ERIC (Education Resources Information Center), PUBMED e GOOGLE ACADÊMICO. Foi realizada a busca de forma manual, observando os temas e feita a leitura dos resumos dos artigos, para, em seguida, a leitura completa do artigo referente às temáticas da Revisão Integrativa. Período de coleta aconteceu entre os meses de abril a julho por volta das 16h

Para selecionar os artigos foram utilizados os seguintes termos: Educação Física e Desenvolvimento Motor, Gamificação, Gamificação e Educação Física, brincadeiras e jogos. Os termos foram adaptados conforme a necessidade de cada base.

Como meio de facilitar o processo de identificação, seleção e inclusão dos estudos foi esquematizado um fluxograma, contribuindo para uma melhor didática e compreensão de como foram encontrados os artigos selecionados para a realização da revisão. O fluxograma foi elaborado seguindo as recomendações de PRISMA (Principais Itens para Relatar Revisões Sistemáticas e Meta Análises), tendo como objetivo retratar e ajudar no entendimento de diferentes tipos de revisões da literatura.

**Fluxograma 1** – Identificação, seleção e inclusão dos estudos da revisão integrativa.



**Fonte:** Banco de dados da pesquisa nos moldes do Modelo PRISMA (2020).

Em seguida foi construído um quadro para um melhor entendimento referente aos artigos selecionados e sua composição com maiores relevâncias perante os temas. O quadro exemplifica os artigos de acordo com os autores, o ano de publicação, os objetivos, os resultados e as conclusões de cada artigo. Tendo por objetivo proporcionar uma visão mais ampla e uma análise sobre como estão sendo tratados o desenvolvimento motor através das brincadeiras e jogos na fase infantil.

### QUADRO 1 – IDENTIFICAÇÃO DOS ARTIGOS ANALISADOS

AUTOR/ANO	TÍTULOS	OBJETIVOS	RESULTADOS	CONCLUSÕES
EVAGELISTA; RAMOS 2015	JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: A IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.	Analisar a importância das brincadeiras e jogos na fase infantil da criança, proporcionando condições no desenvolvimento motor, físico, cognitivo, afetivo e moral.	Utilização de jogos lúdicos, pode ser explorado em várias fases da criança, proporcionando uma melhor experiência de jogos, para que a criança no final da sua infância esteja apta a resolução de problemas na sua fase adulta.	Através das brincadeiras e jogos, foi possível uma maior compreensão para o desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional das crianças.
SIMÃO; POLETTO 2019	A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO APRENDIZAGEM E MOTOR DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.	O objetivo do trabalho é analisar como os professores da atualidade vêm lidando com a questão das dificuldades apresentadas pelos alunos, principalmente no que diz respeito ao desenvolvimento da coordenação motora e da compreensão dos alunos.	A partir dos estímulos certos se faz necessário utilizar brincadeiras e jogos tanto dentro quanto fora da escola, assim usufruindo do meio em que a criança está inserida para um melhor desenvolvimento motor.	Entender a importância e os benefícios que os jogos lúdicos trazem para a criança no seu desenvolvimento motor, social e familiar no âmbito escolar, no que diz respeito ao ensino-aprendizagem intermediado pelo professor.
SILVA 2016	OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.	Investigar como os professores utilizam as brincadeiras e jogos, para estimular as crianças do 2º ano do ensino fundamental no desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo.	Os alunos que são instigados pelos professores com brincadeiras que exigem regras e são lúdicas têm uma melhor participação e inclusão nas aulas, e aumentam seu repertório motor, quando o professor tem por objetivo desenvolvê-las.	Por meio das brincadeiras e jogos aplicados pelos professores, é ofertado novas experiências e oferecem um melhor desenvolvimento para as novas etapas da vida do aluno.
CAMPOS 2018	A RECREAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO MOTOR DE CRIANÇAS DE 2 A 7 ANOS	Identificar nas atividades recreativas aplicadas por esses profissionais dentro das instituições a relação com o estágio de desenvolvimento motor das crianças.	No estágio de desenvolvimento fundamental as aplicações de atividades como correr, pular, saltar, arremessar necessitam de estímulos. E se faz necessário um cronograma para identificar cada estágio da criança, para que seja alcançada a correção no déficit no desenvolvimento da criança.	Na recreação brincadeiras e jogos interferem de maneira positiva na vida da criança, as atividades foram aplicadas de forma correta diante da fase do desenvolvimento da criança.

Fonte: Próprio autor, 2021.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a realização do estudo, foram identificados na primeira etapa um total de 35.319 artigos, contendo nas bases Capes: 69, Eric: 449 PubMed: 201 e no Google Acadêmico: 34.600, após a triagem dos anos e dos títulos permaneceram 408 artigos e foram excluídos 34.911, em seguida foram feitas as leituras dos resumos onde permaneceram 14 artigos, e por fim, após a leitura completa desses, permaneceu para análise integral dos dados o total de 4 trabalhos.

Após realizada a análise dos artigos que se enquadram na temática, para os autores, as brincadeiras e jogos, usados de modo adequado, são grandes aliados para facilitar o desenvolvimento motor da criança e para correção de déficits motores na fase infantil, principalmente, quando se trata dos anos iniciais do ensino fundamental, o qual a criança está na fase do desenvolvimento motor fundamental. Os autores discutem o quanto é necessário incrementar os jogos, segundo Kurt (2011), os jogos são reconhecidos como forma que podem impulsionar a aprendizagem, de modo a proporcionar um mundo suscetível a ser explorado.

A discussão dos autores também é relevante quando citam a importância das brincadeiras, conforme Antunes et. al (2008) destacam que a criança constrói e reconstrói sua compreensão a partir de brincadeiras, a partir delas que constroem sua personalidade, identidade e autonomia de movimentos, além de enfrentar seus medos e limitações.

Evangelista e Ramos (2015) mencionam que as brincadeiras e jogos utilizados no meio ambiente tem uma maior interação e engajamento das crianças, e cita alguns autores para exemplificar aplicações de jogos e brincadeiras na infância voltada ao desenvolvimento motor da criança.

Os autores utilizam, Uzeloto (2012) para dar exemplos de algumas aplicações, como de chutar uma bola, para analisar qual a lateralidade do pé usado, levantar a mão direita, o pé esquerdo, entre outros. Os jogos podem ser encontrados de várias formas e é de grande importância passar o seu significado e deve ser considerado para ajudar no desenvolvimento da criança.

Maluf (2009) cita jogos voltados a noção de espaço, dando o exemplo de ensinar as crianças andarem em fila, levantarem e abaixarem as mãos, fala da importância dos jogos de orientação temporal, norteando que a criança tenha noção do tempo para realizar certas atividades como correr rápido e devagar e os jogos de

construção, que podem ser adaptados para serem desenvolvidos em qualquer idade com finalidade estimular algumas habilidades que a criança possui.

Evangelista e Ramos (2015) também ressaltam que deve ser levado em conta o tipo de metodologia que deve ser usado para a criança em sua fase infantil, a fim de proporcionar engajamento e maior rendimento em suas habilidades motoras, na aula, sendo necessária usar tais métodos, em que chame a atenção dela, na realização de atividades.

É importante analisar as questões que Silva (2016) aborda sobre a intermediação do professor nas aulas de educação física, após analisar os resultados obtidos pelas professoras em suas aulas, notou-se que os alunos que têm dificuldade nas aulas de educação física são os mesmo que tem dificuldades em outras disciplinas curriculares. Vygotsky (1991) ressalta que os jogos levam o ser humano a pensar, usar sua imaginação e planeja ações para serem realizadas.

Simão e Poletto (2019), abordam sobre o desenvolvimento contínuo da criança, em que se faz necessário entender que cada criança tem suas características e dificuldades em certos movimentos, após analisar as habilidades que cada criança possui, pode ser trabalhados algum déficit de acordo com as brincadeiras e jogos junto ao professor, é de suma importância trabalhar as habilidades dos alunos a fim de potencializar as habilidades que o aluno já possui.

Para fundamentar o pensamento, Lima Junior (2017), menciona que a criança possui uma grande aprendizagem e desenvolvimento motor, e o processo do desenvolvimento deve ser realizado dentro e fora da escola, no meio que a criança estar inserida, pois a criança aprende a partir de suas vivências, por isso se faz necessário a interação com meio.

Por fim, o autor Campos (2018) relata o quão importante a vivência da criança em cada estágio de sua infância de forma correta, dando enfoque ao estágio de desenvolvimento fundamental, esse menciona também Gallahue (2013) para dar ênfase ao desenvolvimento fundamental, fase em que a criança aprende movimentos básicos como: correr, saltar, arremessar e chutar uma bola.

Na fase de desenvolvimento fundamental, Gomes (2009) evidencia que a criança a partir dos 6 ou 7 anos mostram interesses em jogos com regras, esses jogos podem conter exercício de imaginação simbólica ou sensório-motor, esse incremento novo resulta na coletividade de atividades lúdicas, no qual esse jogo com regras irá persistir por toda a vida da criança.

Sobre as aplicações das brincadeiras e jogos nas aulas de educação física, Silva (2016), ressalta a importância do professor nas aulas, quando as brincadeiras e jogos são aplicados pelo professor, os alunos têm um engajamento maior na aula e se tem maior inclusão.

Campos (2018), ressalta que para alcançar o objetivo de desenvolver corretamente a fase da criança, é de suma importância a realização de cronograma para nortear as aplicações de quais brincadeiras e jogos irão compactuar para o desenvolvimento motor da criança.

Diante dos estudos analisados nas aulas de educação física, elementos nas brincadeiras e jogos como, adicionar regras, exploração do ambiente, uso da imaginação, competitividade e cooperatividade, são elementos que fazem com que o aluno tenha uma participação maior, proporcionando assim, vivências para o desenvolver do aluno.

Ao analisar esses elementos vemos a semelhança que as brincadeiras e jogos aplicados de forma lúdica tem com a gamificação. A gamificação é a utilização de mecânicas dos games, usada fora dos games com objetivo de criar espaços mediados pelos desafios e o prazer pelo entretenimento.

Prensky (2001) evidencia os elementos contido nos games como um subconjunto de diversão e brincadeiras, onde há existência de regras, metas ou objetivos, resultados, desafios, competição, interação, enredo e um feedback.

Evangelista e Ramos (2015), destacam a importância da metodologia de ensino, e sabendo-se as gerações de crianças no mundo contemporâneo, a grande maioria tem contato com os games. Sendo assim, a gamificação se torna mais um método de ensino para ajudar a desenvolver e até mesmo potencializar o desenvolvimento motor da criança aliado aos elementos das brincadeiras e jogos.

Fardo (2013) afirma que a gamificação se trata de um fenômeno com elementos encontrados nos games, para motivar de forma intrínseca a ação, resolução de problemas e potencializar as aprendizagens em várias áreas do conhecimento e vida dos indivíduos.

Segundo o pensamento de Campos (2018), sobre o cronograma para aplicação de atividades em cada fase da criança, Alves (2015) ressalta que atividades divertidas e gamificadas podem engajar públicos de várias idades, e esse engajamento está ligado diretamente aos conteúdos, ao público-alvo e à forma como a aprendizagem é motivada.

Sobre gerar motivação dos alunos, Kapp et al. (2014) consideram que a educação e a gamificação pode ser utilizado quando se pretende motivar o aluno a progredir, envolvê-los ao meio escolar, inovar as aulas, encorajar os alunos a desenvolverem autonomia e adquirir novos conhecimentos. Para se chegar ao ponto da criança se desenvolver por completo, as vivências tomadas dentro e fora da sala de aula vão afetar diretamente o seu desenvolvimento motor.

Após toda avaliação citadas pelos artigos e autores, chega-se ao resultado que as brincadeiras e jogos utilizados na fase infantil, auxiliam e até mesmo aplicado de forma correta, podem potencializar o desenvolvimento motor da criança. Ao analisar os elementos nos quais a criança tem maior interação, vemos que alguns elementos, como a aplicação de regra, tem um maior engajamento em crianças de 6 e 7 anos e a aplicação das brincadeiras e jogos lúdicos pelos professores, as crianças têm maior participação.

Diante de todos os elementos apresentados pelos autores, é notório a correlação entre os elementos utilizados nas brincadeiras e jogos e na gamificação. Porém, a aplicação da gamificação ainda é escassa na área da educação física, a Revisão Integrativa mostra que para comprovar os efeitos da gamificação atrelado as brincadeiras e jogos, se faz necessários aplicações para averiguar se a gamificação junto as brincadeiras e jogos, tem influência no desenvolvimento motor da criança, principalmente na fase de desenvolvimento motor fundamental.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Baseado na coleta dos artigos apresentados, percebemos que as brincadeiras e jogos aplicados como meio de auxiliar e potencializar o repertório motor na fase infantil, contribui de forma positiva no desenvolvimento da criança, as aulas intermediadas pela ludicidade, proporcionam na criança um melhor desempenho, uma maior interação e inclusão nas aulas deixando evidente o quanto é importante a presença de um profissional de educação física para lecionar as aulas.

Os elementos como regra nos jogos, contribui para que a criança se engaje mais na aula e tenha mais prazer em participar e socializar com outros alunos, apesar dos elementos aplicados nas aulas para ajudar no desenvolvimento motor da criança, quando comparados aos elementos da gamificação, vemos que tem alguns aspectos semelhantes, porém, a área de educação física não foi encontrada nas bases pesquisadas, aplicações de estudo a fim de saber como a aplicação da gamificação poderia facilitar no desenvolvimento motor da criança em sua fase fundamental.

Portanto, brincadeiras e jogos são elementos fundamentais no desenvolver da criança, os estímulos para alcançar tal desenvolvimento deve ser estimulado tanto dentro como fora da escola, vimos que o meio em que a criança está inserida influencia totalmente nas habilidades motoras que a criança vai adquirir, e se faz necessária a correção do desenvolvimento motor nas crianças que tem algum déficit motor.

Então para a investigação da aplicação da gamificação nas aulas de educação física, é preciso que nós profissionais de educação física, utilizem essa metodologia junto as brincadeiras e jogos, já que as crianças quando estimuladas tem maior prazer em participar da aula, ocasionando assim, mais opções nas aulas de educação física para ajudar no desenvolvimento motor, cognitivo e social da criança.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. DVS editora, 2015.

ANTUNES, C. C.; CORDEIRO, A. A.; VASCONCELO, V. N. **o lúdico como ferramenta didática e o seu uso no ensino de língua portuguesa**.

BROOME, Marion E. et al. Integrative literature reviews for the development of concepts. **Concept development in nursing: foundations, techniques and applications**. Philadelphia (USA): WB Saunders Company, p. 231-50, 2000.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, 2013.

GALLAHUE, D.; OZMUN, J. C.; GOODWAY, J. D. **Compreendendo o desenvolvimento motor-: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. AMGH Editora, 2013.

GOMES, Katila Fernanda. **O Lúdico na Escola: Atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras**. 2009.

LIMA JUNIOR, P. F. **Desenvolvimento motor infantil por meio de atividades lúdicas em um colégio particular do município de Guarapuava-PR**. apresentação no IV Seminário Internacional Sobre Profissionalização Docente, v. 28, 2017.

KAAP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco Pfeiffer, 2012.

KRAMER, S. (Coord.) **Com a pré-escola nas mãos**. Ática, São Paulo: 1991.

MALUF, Â. C. M. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C. P.; GALVÃO, C. M. **Revisão integrativa: método de pesquisa para incorporação de evidências na saúde e na enfermagem.** Texto Contexto Enfermagem, Florianópolis, v. 17, n. 4, p. 758-764, out/dez. 2008.

MÜLLER, Bastian; REISE, Carsten; SELIGER, Günther. Gamification in factory management education—a case study with Lego Mindstorms. **Procedia CIRP**, v. 26, p. 121-126, 2015.

PRENSKY, M. Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants. On the horizon. **MCB University Press**, Vol. 9, N.5, Oct. 2001.

SIMÕES, J.; REDONDO, R. D.; VILAS, A. F. **A social gamification framework for a K-6 learning platform.** **Computers in Human Behavior**, v. 29, n. 2, p. 345-353, 2013.

SQUIRE, Kurt. Vídeo games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age. **Alberta Journal of Educational Research**, v. 59, n. 1, p. 129-132, 2013.

UZELOTO, M. A. **A importância do Lúdico no processo de Ensino e Aprendizagem da Educação Infantil e Ensino Fundamental I.** 2012. Trabalho de Conclusão de Cursos (Graduação em Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Oeste Paulista – UNOESTE, Presidente Prudente.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos.** 1ª ed. Rio de Janeiro: MJVPress, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A formação da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.