

**A PRÁTICA DE ATIVIDADES LÚDICAS E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM
DOS ALUNOS EM CONTEXTO DA COVID-19**

**THE PRACTICE OF PLAY ACTIVITIES AND THE LEARNING PROCESS OF
STUDENTS IN THE CONTEXT OF COVID-19**

**LA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES EN EL CONTEXTO DEL COVID-19**

Arsénia das Dores Rafael N'Dala¹ 0000-0001-5620-3745

José Valério Samuel² 0000-0002-1456-3512

Almeida Meque Gomundanhe³ 0000-0003-0011-6399

¹ Universidade Rovuma – Lichinga, Niassa; Moçambique; aquenklave@gmail.com

² Universidade Rovuma – Lichinga, Niassa; Moçambique; jypsamuelson@gmail.com

³ Universidade Rovuma – Lichinga, Niassa; Moçambique; amequgomundanhe@gmail.com

RESUMO:

O presente estudo tem como objetivo analisar as implicações da Covid-19 na prática de atividades lúdicas e na aprendizagem dos alunos dos 6 a 7 anos de idade. O estudo foi realizado numa das escolas primárias completas da cidade de Lichinga, Província de Niassa, em Moçambique, no período compreendido entre 2020 a 2021. Para o alcance desse objetivo foi adotada uma abordagem qualitativa. Para o processo de recolha de dados recorreu-se a técnica de entrevista estruturada aplicada a quatro professores. O tratamento de dados foi feito por meio das técnicas de análise de conteúdo e de triagulação de dados. Os resultados revelam que a Covid-19 limitou a prática de atividades lúdicas em sala de aula e, conseqüentemente, o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos por meio de brincadeiras. Assim sendo, urge a necessidade de se repensar nas atividades lúdicas que possam ser realizadas individualmente em tempos da pandemia da Covid-19.

Palavras-chave: Covid-19; atividades lúdicas; aprendizagem.

ABSTRACT:

The present study aims to analyze the implications of Covid-19 in the practice of recreational activities and in the learning of students from 6 to 7 years of age. The study was carried out in one of the complete primary schools in the city of Lichinga, Niassa Province, in Mozambique, from 2020 to 2021. To achieve this objective, was adopted a qualitative approach. For the data collection process, was used the structured interview technique applied to four teachers. The data processing was done through content analysis and data triangulation techniques. The results reveal that Covid-19 limited the practice of recreational activities in the classroom and, consequently, the development of student learning through of pranks. Therefore, there is an urgent need to rethink the recreational activities that can be carried out individually in times of the Covid-19 pandemic.

Keywords: Covid-19; playful activities; learning.

RESUMEN:

El presente estudio tiene como objetivo analizar las implicaciones del Covid-19 en la práctica de actividades recreativas y en el aprendizaje de los estudiantes de 6 a 7 años. El estudio se llevó a cabo en una de las escuelas primarias completas de la ciudad de Lichinga, provincia de Niassa, en Mozambique, de 2020 a 2021. Para lograr este objetivo, se adoptó un enfoque cualitativo. Para el proceso de recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista estructurada aplicada a cuatro docentes. El procesamiento de datos se realizó a través de técnicas de análisis de contenido y triangulación de datos, los resultados revelan que el Covid-19 limitó la práctica de actividades recreativas en el aula y, en consecuencia, el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes a través de travesuras. Por ello, urge repensar las actividades recreativas que se pueden realizar de forma individual en tiempos de la pandemia del Covid-19.

Palabras clave: Covid-19; actividades lúdicas; aprendizaje.

Introdução

A atividade lúdica é frequentemente realizada pelas crianças. “A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos “os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte” (SANTOS, 2011, p. 9) e este ato constitui “uma característica primordial na vida das crianças” (CUNHA, 1994, p. 11).

De acordo com Antunes (2005, p. 56), “Na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados leigos, sem significação”.

Os jogos devem ser praticados de uma forma voluntária e conferir liberdade aos praticantes. Eles são praticados num determinado lugar e durante um determinado tempo (HUIZINGA, 2012). Por isso, os mesmos são caracterizados como sendo “algo que possui regras explícitas e pré-estabelecidas com um fim lúdico” (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. 96).

A atividade lúdica pode ser levada a cabo em ambiente escolar. O lúdico praticado neste tipo de ambiente, constitui uma importante ferramenta pedagógica, porquanto permite melhorar os resultados dos professores interessados em promover mudanças (PINTO; TAVARES, 2010) nas suas práticas pedagógicas. Ademais, por meio da prática de atividades lúdicas, o aluno melhora a sua aprendizagem, pois ele:

busca conhecimento do próprio corpo, resgata experiências pessoais, valores, conceitos busca soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa. (PINTO; TAVARES, 2010, p. 233).

Em síntese, o lúdico permite ao aluno autodescobrir-se e construir o seu próprio conhecimento e, conseqüentemente, a sua “capacidade de auto-aprendizagem de forma que seja possível seu desenvolvimento tanto intelectual quanto emocional” (MIZUKANI, 1986, p. 45) e representa uma “forma gostosa de ser desenvolvida, em que a criança sente prazer e se diverte com as atividades e agregue cada vez mais conhecimentos” (FRITZ, 2013, p. 11), porque os alunos:

podem vivenciar suas fantasias, e colocar em prática suas ilusões. Quando brincam suas imaginações fluem, como se de fato elas estivessem vivendo aquele momento na “vida real”. Montam todo um cenário e criam e recriam funções para determinados objetos ou brinquedos, transformando-os em outros meios, como por exemplo, em uma brincadeira lúdica. (FRITZ, 2013, p. 11).

Para tal, é necessário que o professor tenha a capacidade de propor uma atividade lúdica que corresponda com a idade do aluno. Neste sentido, “o brincar, o jogo ou a brincadeira se estabelecem de forma diferente de acordo com a idade cronológica da criança” (LEON, 2011, p. 13). E dependendo da idade, cada aluno apresentará uma necessidade específica de aprendizagem.

Entretanto, a sua prática em contexto escolar foi suspensa devido da pandemia do Covid-19. Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), em 31 de Dezembro de 2019, a Representação da OMS na China foi informada de casos de pneumonia etiologia desconhecida (causa desconhecida) detetada na cidade de Wuhan, província de Hubei, na China. Ainda o mesmo autor afirma que em 13 de janeiro de 2020, o Ministério da Saúde Pública da Tailândia relatou o primeiro caso importado de novo coronavírus confirmado em laboratório (2019-nCoV) de Wuhan, província de Hubei, China. Mais tarde, este vírus propagou-se em todo o mundo.

Para fazer face a isso, o governo moçambicano tomou uma série de “medidas de contenção da propagação da doença, com vista a salvaguardar a vida e a saúde pública” (MOÇAMBIQUE, 2020. p. 325) dos alunos e professores. Isso “exigiu a adaptação de muitas áreas, entre elas a de ensino-aprendizagem (...)” (VELOSO; WALESKO, 2020, p. 36) em todas as instituições do ensino em Moçambique. Por isso:

Os educadores trabalham no sentido de se reinventar como docentes perante o distanciamento social e os sistemas de ensino, como um todo, no sentido de reorganização da proposta pedagógica e no formato de ensino. Dessa maneira, cada estado e rede de ensino, busca, conforme realidade local, adaptar-se à esta nova possibilidade de aprendizagem (DE LIMA; DE SOUSA, 2021, p. 823).

Para o desenvolvimento do presente estudo foi colocada a seguinte questão: *quais foram as implicações que a Covid-19 teve sobre a prática de atividades lúdicas e a aprendizagem dos*

alunos? Para dar resposta a esta questão, recorreu-se a pesquisa qualitativa. O processo de recolha de dados foi realizado por meio da entrevista estruturada.

Este estudo teve como objetivo geral analisar as implicações da Covid-19 na prática de atividades lúdicas e na aprendizagem dos alunos dos 6 a 7 anos de idade. E de uma forma específica, este estudo visava: a) decrever a importância das atividades lúdicas sobre o processo de ensino e aprendizagem; b) aferir o nível da prática de atividades lúdica no contexto da Covid-19; c) perceber o nível de aprendizagem dos alunos antes e no contexto da pandemia da Covid-19.

Em termos de estrutura, o presente artigo é constituído por seguintes pontos: a) introdução, na qual são apresentados alguns aspetos teóricos sobre o tema e são apresentados os objetivos da investigação; b) metodologia de investigação, onde são descritos o tipo de pesquisa e a técnica de recolha de dado adoptada; refere-se, igualmente, sobre o número de participantes envolvidos na investigação; a forma de tratamento e discussão dos resultados e a forma como foram acauteladas as questões éticas; c) discussão dos resultados, onde são apresentados os resultados e discutidos à luz do referencial teórico. Finalmente, são apresentadas as considerações finais; as referências usadas para a concepção do referencial teórico e, também, são apresentados os dados dos coautores desse artigo.

Metodologia de investigação

Para o desenvolvimento do presente estudo recorreu-se a uma pesquisa qualitativa que consistiu em compreender percepções que os professores têm sobre o impacto que a pandemia da Covid-19 teve na prática de atividades lúdicas e no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos dos 6 a 7 anos de idade, numa das escolas primárias completas da cidade de Lichinga, Província do Niassa-Moçambique. Esta abordagem permitiu ter uma visão geral do problema de investigação, tomando em consideração o contexto em que ele foi identificado (AMADO, 2017).

O processo de recolha de dados foi feito por meio de entrevista estruturada caracterizada por roteiro previamente definido (DIEHL; TATIM, 2004). Esta técnica foi aplicada a quatro professores que lecionam numa das escolas primárias completas da cidade de Lichinga, província do Niassa-Moçambique.

O tratamento de dados foi feito por meio de técnicas de análise de conteúdo e de triangulação. A primeira técnica ofereceu a possibilidade de tratar de forma metódica e com um certo grau de profundidade e de complexidade, as informações e testemunhos apresentados

pelos professores sobre o impacto que a pandemia da Covid-19 teve na prática de atividades lúdicas e na aprendizagem dos alunos dos 6 a 7 anos de idade (QUIVY; CAMPENHOUDT, 1995). Já a técnica de triangulação de dados foi usada para abranger a maior amplitude da descrição, explicação e compreensão do objeto de estudo (TRIVIÑOS, 1987) através da combinação dos dados provenientes dos professores e do diretor da escola.

Por questões éticas, o nome dos professores, do director da escola e o da escola foi ocultado. Para o efeito, os professores foi-lhes atribuído a letra “P” seguida de um número (P1...P4) e o diretor da escola foi-lhe atribuído o código “DE”. A letra “D” significa diretor e a “E” significa escola.

Discussão dos resultados

A discussão dos resultados foi feita em torno dos seguintes pontos: a) importância das atividades lúdicas em contexto escolar; b) a prática de atividades lúdicas em contexto da Covid-19; c) o processo de aprendizagem dos alunos antes e durante a pandemia da Covid-19.

Importância de atividades lúdicas em contexto escolar

Este ponto tinha como objetivo recolher dados relacionados com a importância das atividades lúdicas nos alunos. Para tal, foi feita aos professores a seguinte pergunta: “que importância as atividades lúdicas têm nos alunos”? Os professores responderam nos seguintes termos:

“(...) elas não consideram a sala de aula como prisão”(P1).

“(...) é por meio do brinquedo que a criança aprende muita coisa no decorrer do processo educativo”(P2)

“com a implementação do lúdico, a criança aprende a pensar, imaginar, trabalhar mais na criatividade e interpretação de certas situações do dia-a-dia”(P3).

De uma forma geral, os depoimentos dos professores revelam que o desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula estimula a liberdade de aprendizagem nas crianças. Isto pode significar que essas atividades liberam nas crianças “a sua capacidade de autoaprendizagem de forma que seja possível seu desenvolvimento tanto intelectual quanto emocional” (MIZUKANI, 1986, p. 45). Outras respostas revelam que a prática de atividades lúdicas em sala de aula permite o desenvolvimento integral das crianças por meio de brincadeiras que podem trazer “inúmeros benefícios para o desenvolvimento cognitivo e afetivo, além de aprimorar suas habilidades motoras (CARDIA, 2011, p. 3) e “brincar é fundamental para a criança controlar impulsos, manter o equilíbrio, além de ser importante para

poder compreender, e se relacionar com o mundo, pois, as atividades lúdicas desenvolvem a capacidade cognitiva (SILVA, 2011, p. 3).

Portanto, a prática de atividades lúdicas em salas de aula permite o desenvolvimento integral do aluno. Porém, para que o professor entenda este desenvolvimento, é fundamental que conheça as necessidades e interesses de aprendizagem de cada aluno para que: “os incentivos sejam eficazes a fim de promover o avanço de um estágio de um desenvolvimento para outro. O brinquedo possibilita a criação de um mundo onde os desejos possam ser realizados através da imaginação” (PEDROZA, 2005, p. 65). Isso pode permitir a participação ativa dos alunos na construção do seu próprio conhecimento.

Contudo, o professor “P4” contradiz a fala expressa pelos professores que o antecederam afirmando que as atividades lúdicas:

“não motivam, porque atrapalham na construção e aquisição do conhecimento estabelecido no currículo” (P4).

A partir desta resposta, pode-se notar que o professor considera a prática de atividades lúdicas em sala de aula como uma estratégia pedagógica que obstrui distrair o desenvolvimento da sua aprendizagem. Todavia, Cunha (1994) esclarece que a prática desse tipo de atividade no ambiente escolar é extremamente importante, porque é brincando que a criança pode desenvolver-se, exercitando suas potencialidades e aprende fazendo de uma forma espontânea, sem qualquer tipo de pressão ou medo de errar, mas com vontade de adquirir conhecimento.

Em síntese, a atividade lúdica não pode ser vista como uma prática para distrair os alunos, mas sim, como uma estratégia pedagógica que visa despertar neles, o espírito criativo e de liberdade que lhes pode torná-los principais protagonistas da sua aprendizagem.

A prática de atividades lúdicas em contexto da Covid-19

A prática de atividades lúdicas é crucial para o desenvolvimento dos alunos. Todavia, a sua prática foi suspensa pandemia da Covid-19, porque os professores e a escola deveriam:

“(...) obedecer e cumprir com as medidas impostas pelo decreto presidencial. Assim sendo, é muito difícil realizar atividades lúdicas” (P1).

“(...)respeitar as medidas de prevenção e o decreto imposto pelo presidente”(P2)

“(...) cumprir com as medidas de prevenção e controlar o contágio. Sendo assim, não podemos aproximarmo-nos das crianças”(P3).

“O decreto presidencial faz com que limitemo-nos a realizar atividades lúdicas”(P4).

Das respostas dadas há que destacar que a pandemia da Covid-19 forçou o cancelamento da prática de atividades lúdicas em ambiente escolar, pese embora Cunha (1994) defenda que, a prática do lúdico permita que os alunos se socializem, façam amizades e aprendam a conviver em grupo e respeitem os outros por meio de regras estabelecidas (CUNHA, 1994). Ou seja, a não aproximação e a falta de contato físico entre os alunos pode ter quebrado a relação entre eles, limitando-lhes, deste modo, a “aprender um com os outros” (LÓPES; HARO, 2011; POERKSEN, 2005 *apud* LAITA, 2015, p. 93).

Resumindo, a prática de atividades lúdicas criou um distanciamento enorme entre os alunos e entre esses com os seus professores. Isso pode ter afetado negativamente o nível de socialização dos alunos. Mas este distanciamento pode ser reduzido através da “maior aproximação virtual dos professores com a família, estreitando vínculos e sugerindo atividades direcionadas através do brincar, considerando que a criança se desenvolve e aprende, prioritariamente, pelo brincar” (DE LIMA; DE SOUSA, 2021, p. 825). Mas para tal, é fundamental que os professores e a família dos alunos saibam usar adequadamente as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC’s), com o intuito de puderem ajudar os alunos a se aproximarem virtualmente dos seus colegas e de praticarem as atividades lúdicas num ambiente virtual.

Assim sendo, as atividades lúdicas propostas devem estar adequadas ao ambiente virtual e adaptadas a idade dos alunos.

O processo de aprendizagem dos alunos antes e durante a pandemia do Covid-19

O desenvolvimento do processo de aprendizagem nos alunos antes e durante a pandemia da Covid-19 não foi o mesmo, tal como pode-se testemunhar nos depoimentos abaixo:

“Antes da pandemia da Covid-19 o desenvolvimento da aprendizagem era razoável” (P1).

“Antes o desenvolvimento da aprendizagem era razoável, porque as crianças demonstravam o que aprendiam e o aproveitamento pedagógico era aceitável. Mas, agora é difícil ter um aproveitamento aceitável” (P2).

“Antes da pandemia da Covid-19, o desenvolvimento da aprendizagem era normal, mas atualmente é muito difícil, porque as crianças ficaram um ano sem terem aulas” (P3).

“Antes era normal, mas agora é muito difícil, porque as crianças ficaram um ano em casa e as novas habilidades foram perdidas uma vez que são novas no processo de ensino-aprendizagem” (P4).

Os depoimentos anteriores indiciam que a pandemia da Covid-19 dificultou a aprendizagem dos alunos devido ao distanciamento social. Mas o contato entre o aluno e o professor é de extrema importância, visto que ajuda ao aluno a superar as suas dificuldades de aprendizagem, causando neles:

A PRÁTICA DE ATIVIDADES LÚDICAS E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS EM CONTEXTO DA COVID-19

Arsénia das Dores Rafael N’Dala • José Valério Samuel • Almeida Meque Gomundanhe

[...] problemas cognitivos, físicos, psíquicos e sociais. Com o distanciamento social, a tendência é a diminuição da prática de atividade física e esportiva, o que pode ocasionar o sedentarismo e conseqüentemente a diabetes, problemas cardiovasculares e distúrbios psíquicos, sendo eles o estresse, ansiedade e distúrbio do sono (ISABELA DA SILVA; ANDRESSA DA SILVA, 2022, p. 18).

Como consequência disso, o diretor da escola (DE) afirma que houve:

“baixo ou lento desenvolvimento mental e cognitivo, dificuldades de interação e socialização, grandes dificuldades de resolução de pequenos problemas no dia a dia, não saberá como lidar com perdas e ganhos na vida” (DE).

Com este depoimento, pode-se concluir que a presença do aluno e professor no mesmo espaço físico, é muito importante em consequência de o o “contato presencial com o aluno em sala de aula de maneira afetiva, possibilita ao professor identificar as dificuldades apresentadas pelos alunos e a abertura de um leque de possibilidades e mecanismos capaz de amenizá-las e/ou solucioná-las” (DE LIMA; DE SOUSA, 2021, p. 829). Para tanto, é crucial que as escolas apoiem os professores e alunos na adaptação rápida à inovações pedagógicas que respondam efetivamente às exigências impostas por essa pandemia, posto que os professores foram forçados a “desconstruir seu método de ensino que foi construído há anos” (ISABELA DA SILVA; ANDRESSA DA SILVA, 2022, p. 18). Por isso, “na formação de profissionais da educação infantil deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico (...)” (MATOS, 2013, p. 140) que podem ser lecionadas em tempo de pandemia e, também, para que os educadores trabalhem:

[...] no sentido de se reinventar como docentes perante o distanciamento social e os sistemas de ensino, como um todo, no sentido de reorganização da proposta pedagógica e no formato de ensino. Dessa maneira, cada estado e rede de ensino, busca, conforme realidade local, adaptar-se à esta nova possibilidade de aprendizagem. (DE LIMA; DE SOUSA, 2021, p. 823).

Deste modo, os métodos e meios de ensinamentos e as atividades lúdicas propostas devem ser adaptados ao contexto da pandemia para que as mesmas sejam usadas como “uma importante força educativa e não somente o jogo pelo jogo, pois este proporcionará a criança reproduzir suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, assim expressando e construindo a sua realidade (BORGES; RUBIO, 2013, p. 7) e para que “tanto os professores quanto os alunos passam a exercer papéis mais determinados quanto à criatividade e produtividade, tendo o aluno a necessidade de ser um sujeito mais ativo na construção de seu próprio conhecimento” (DE LIMA; DE SOUSA, 2021, p. 822). Igualmente, a prática de atividades lúdicas em sala de aula pode ajudar os alunos a se apropriarem dos objetos de conteúdos e, por via disso, melhorarem as suas aprendizagens. Isto significa que os jogos e as

brincadeiras agregam conhecimentos para as crianças que os pratica (CASTRO; COSTA, 2011).

Em síntese, a pandemia da Covid-19 veio demonstrar que é necessário que os professores reflitam sobre as suas práticas pedagógicas em tempo de pandemia para que não se quebre o ritmo de aprendizagem dos alunos. Para o efeito, é fundamental que as instituições de ensino se responsabilizem na capacitação ou formação do seu corpo docente em matéria de uso de tecnologias de informação e comunicação para puderem dar aulas remotamente e que os pais sejam envolvidos na aprendizagem dos seus filhos. Ou seja, com a pandemia, as instituições de ensino foram forçados a comunicarem-se frequentemente com os pais e/ou encarregado de educação dos alunos.

Conclusões

De recordar que este estudo consiste em analisar as implicações da Covid-19 na prática de atividades lúdicas e na aprendizagem dos alunos dos 6 a 7 anos de idade. Por meio dos resultados obtidos, conclui-se que as atividades lúdicas constituem uma ferramenta pedagógica que permite a socialização dos alunos e a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

Contudo, estas vantagens foram diluídas por conta do surgimento da pandemia da Covid-19 que forçou a suspensão de decurso das aulas presenciais. Isso obrigou a escola e os professores a adaptarem as estratégias de ensino-aprendizagem para não prejudicarem aos alunos. Assim sendo, os professores viram na situação de desconstruir os seus métodos de ensino, tal como afirmam Isabela da Silva e Andressa da Silva (2022). Para o efeito, é crucial que os métodos de ensino reconstruídos sejam adaptados às necessidades e interesses de aprendizagem de cada aluno e respondam às exigências impostas pela pandemia.

Ainda conclui-se que o nível de desempenho dos alunos antes do surgimento da pandemia era alto, porque o “contato presencial com o aluno em sala de aula de maneira afetiva, possibilita ao professor identificar as dificuldades apresentadas pelos alunos e a abertura de um leque de possibilidades e mecanismos capaz de amenizá-las e/ou solucioná-las” (SOUSA, 2021, p. 829).

Cabe salientar que a prática de atividades lúdicas não constitui a única estratégia para superar a aprendizagem dos alunos. Para que os alunos desenvolvam a aprendizagem significativa, é fundamental que esta estratégia se associe a outras. Ademais, é importante que se repense em atividades lúdicas que podem ser praticadas individualmente em tempo de pandemia.

Referências

- AMADO, João (coord.). **Manual de Investigação Qualitativa em Educação**. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2017.
- BORGES, Maria Fernanda; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013. Disponível em: http://docs.uninove.br/artefac/pdf/m_fernanda. Acesso em: 28 maio 2022.
- CARDIA, Joyce Aparecida Pires. A Importância da Presença do Lúdico e da Brincadeira nas Séries Iniciais: Um Relato de Pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 5, n.9, p. 1- 14, jul./dez. 2011. Disponível em: https://videocamp-prod-us.s3.amazonaws.com/uploads/lesson_plan_attachment/file/000/000/002/2/A_IMPORT_NCI_A_DA_PRESEN_A_DO_L_DICO_E_DA_BRINCADEIRA_NAS_S_RIES.pdf. Acesso em: 27 maio 2022.
- CASTRO, Bruna Jamila de; COSTA, Priscila Carozza Frasson. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências**, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/pdf/reiec/v6n2/v6n2a02.pdf>. Acesso em 27 maio 2022.
- CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A Brincadeira e suas Implicações nos Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007.
- CUNHA, Nyelse Helena Silva. (1994). **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo, Brasil: Maltese.
- DA SILVA, Isabela Ribeiro; DA SILVA, Andressa Melina Becker. O impacto da pandemia covid-19 na educação física escolar: uma revisão integrativa da literatura. In: **Revista Pensar a Prática**, p. 1-26, 2022.
- DE LIMA, Luciene César; DE SOUSA, Léa Barbosa. Pandemia do Covid-19 e o Processo de Aprendizagem: um olhar psicopedagógico. **Revista multidisciplinar e de psicologia**, v. 15, n. 54, p. 813-835, 2021. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/viewFile/3017/4724>. Acesso em 28 maio 2022.
- DIEHL, Astor Antônio; TATIM, Denise Carvalho. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas**. São Paulo: Prentice Hall, 2004.
- FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- O Lúdico na Formação do educador**. 9ª ed. Petrópolis, Rj: Vozes, 2011.
- FRITZ, Ana Niza Dias. **As atividades lúdicas no processo de ensino-Aprendizagem: um olhar docente** (Monografia de Especialização). MEDIANEIRA: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2013.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7ª ed. São Paulo: Perspetiva, 2012.
- LAITA, Martins dos Santos Vilanculos. **A Universidade em questão: uma leitura do processo de Bolonha no contexto moçambicano**. Nampula: Fundação AIS.
- LEON, Adriana Duarte. Reafirmando o Lúdico como Estratégia de Superação das Dificuldades de Aprendizagem. In: **Revista Ibero-americana de Educação**, n. 56/3, p. 1-15, out. 2011. Disponível em: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/4034Duarte.pdf>
- MOÇAMBIQUE. Decreto Presidencial nº 11/2020, de 30 de Março de 2020. **Declara o Estado de Emergência, por razões de Calamidade Pública, em todo o território nacional**. 2020. Maputo: Imprensa Nacional de Moçambique.
- MIZUKANI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

- PAPÉLIA, Diane. *et all.* (2009). **O mundo da criança: da infância à adolescência**. 11^a ed. São Paulo, Brasil: McGraw Hill.
- PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. In: **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: <https://jogoscooperativos.files.wordpress.com/2012/06/lc3badico.pdf>. Acesso em: 27 maio 2022.
- QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van. **Manual de Investigação em Ciências Sociais**. Lisboa: gradiva, 1995.
- SEVERINO, António Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.
- VELOSO, Fernando Silva; WALESKO, Angela Maria Hoffman (2020). Estágio supervisionado remoto de línguas estrangeiras em tempos de pandemia: experiências e percepções na UFPR. **Rev. Nova Paideia-Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa**, v. 2, n. 1, p. 35-57, 2020.

SOBRE OS AUTORES

Arsénia das Dores Rafael N'Dala. Licenciada em Psicologia Educacional pela Universidade Rovuma-Extensão de Niassa. Contribuição: autora.

José Valério Samuel. Mestre em Psicologia Educacional pela Universidade Pedagógica. Docente no curso de Graduação, no Departamento de Educação e Psicologia, Universidade Rovuma-Extensão de Niassa. Contribuição: autor.

Almeida Meque Gomundanhe. Doutor em Inovação Educativa pela Universidade Católica de Moçambique-Faculdade de Educação e Comunicação. Docente dos cursos de graduação e pós-graduação na Universidade Rovuma-Extensão de Niassa, Departamento de Educação e Psicologia. Pesquisador do Núcleo de Pesquisa de Educação e Contextualização no Ensino (NUPECE) e Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Popular e Cotidiano Escolar (GEPECE). Contribuição: autor.

Como citar este artigo

N'DALA, Arsénia das Dores Rafael; SAMUEL, José Valério; GOMUNDANHE, Almeida Meque. A prática de atividades lúdicas e o processo de aprendizagem dos alunos em contexto da Covid-19. **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, v. 01, e11177, 2022.

DOI: <https://doi.org/10.22481/redupa.v1.11177>