

FERNANDA MONTEIRO DA CRUZ
KATIA GONÇALVES CASTOR

WORKSHOP: O IMPACTO DO DISTANCIAMENTO PÓS-COVID-19 NA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL



FERNANDA MONTEIRO DA CRUZ
KATIA GONÇALVES CASTOR

WORKSHOP:
O IMPACTO DO DISTANCIAMENTO
PÓS-COVID-19 NA LUDICIDADE
NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing
Vitória
2024

Workshop: O impacto do distanciamento pós-covid-19 na ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil © 2024, Fernanda Monteiro da Cruz e Katia Gonçalves Castor.

Orientadora: Prof.^a Doutora Katia Gonçalves Castor

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Instituição: Centro Universitário Vale do Cricaré

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Diagramação: Ilvan Filho

DOI: 10.29327/5448493

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C957w Cruz, Fernanda Monteiro da.
Workshop O impacto do distanciamento pós-covid-19 na ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil / Fernanda Monteiro da Cruz, Katia Gonçalves Castor.

Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2024.

18 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-089-0

1. Educação infantil - Ludicidade. 2. COVID 19 – Impacto do distanciamento. 3. Workshop. I. Castor, Katia Gonçalves. II. Título.

CDD – 371.337



Sumário

Apresentação	05
1. Abertura e introdução (30 minutos)	06
2. Sessão 1: O brincar e suas funções no pós-pandemia (1 hora)	07
3. Sessão 2: Tecnologia e ludicidade: Aliada ou desafiante? (45 minutos)	10
4. Sessão 3: Práticas restaurativas: Resgatando o valor do brincar (1 hora) ...	12
5. Encerramento e avaliação (30 minutos)	14
Conclusão	15
Referências	16
Os Autores	17



Apresentação

Objetivo

A oficina tem como objetivo principal capacitar os professores das escolas municipais de Educação Infantil de Castelo para identificar, refletir e reestruturar práticas pedagógicas que utilizam a ludicidade – baseada em jogos e brincadeiras – no processo de ensino-aprendizagem, considerando os impactos causados pelo distanciamento social durante a pandemia de Covid-19.

O foco analisará as mudanças nas interações lúdicas das crianças, os desafios da readaptação ao ambiente escolar e discutir estratégias para resgatar o valor do brincar no contexto pós-pandemia

Público

- Professores de Educação Infantil.
- Coordenadores pedagógicos.



1. Abertura e introdução (30 minutos)

Objetivo

Apresentar o impacto do distanciamento social na ludicidade e a importância da brincadeira no desenvolvimento infantil.

- Breve retrospectiva da pandemia e suas consequências para a educação.
- Discussão sobre como as restrições sociais afetaram as interações lúdicas e os processos de socialização entre as crianças.
- Exposição de dados e pesquisas sobre os efeitos psicológicos e sociais da pandemia no comportamento infantil, com base em autores como Kishimoto (2018) e Brougère (202

Atividade

- Reflexão.

Figura 1 - Início do projeto: “O Impacto do Distanciamento Pós-Covid-19 na Ludicidade no Processo de Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil”





2. Sessão 1: O brincar e suas funções no pós-pandemia (1 hora)

Objetivo

Explorar como a ludicidade contribui para o desenvolvimento emocional, social e cognitivo das crianças e como essa dinâmica foi alterada após o distanciamento.

- Teoria da ludicidade no desenvolvimento infantil com base em Brougère (2020) e Huizinga (2021), destacando os impactos emocionais e sociais do distanciamento.
- Como as mudanças nas interações sociais — restrições físicas e o uso de tecnologias durante o ensino remoto — impactaram o brincar
- Análise dos tipos de brincadeiras mais afetadas: brincadeiras cooperativas, jogos de faz de conta e atividades físicas ao ar livre.

Atividade:

- **Dinâmica do Grupo:** Dividir os participantes em pequenos grupos para listar as principais dificuldades na retomada das atividades lúdicas nas escolas.
- **Debate:** Discussão sobre as implicações dessas dificuldades e estratégias que os professores já aplicam ou podem implementar para melhorar a participação das crianças.



Figura 2 - Exposição de produtos confeccionados pelos alunos e as professoras



Figura 3 – Professoras e professores participantes do projeto





Figura 4 - Apresentação do projeto





3. Sessão 2: Tecnologia e ludicidade: Aliada ou desafiante? (45 minutos)

Objetivo

Discutir como o uso de tecnologias durante o ensino remoto influencia o interesse das crianças por atividades lúdicas presenciais.

- O papel das tecnologias digitais durante o distanciamento social e como as crianças passaram a associar o aprendizado e o entretenimento à interação com dispositivos eletrônicos.
- Discussão sobre o equilíbrio entre o uso de tecnologias e a resgate das brincadeiras tradicionais no contexto escolar pós-pandemia.
- Reflexão sobre como integrar a tecnologia de forma criativa e benéfica nas atividades lúdicas sem prejudicar a ludicidade clássica.

Atividade

- **Discussão Dirigida:** Os professores irão analisar como a exposição excessiva às tecnologias durante a pandemia impactou o comportamento das crianças em relação ao brincar e como têm ajustado seu trabalho pedagógico na escola.



Figura 5 - Professoras participantes do projeto





4. Sessão 3: Práticas restaurativas: Resgatando o valor do brincar (1 hora)

Objetivo

- Apresentação de estratégias e métodos para promover o retorno às brincadeiras cooperativas, brincadeiras ao ar livre e atividades de faz de conta.
- Importância do apoio emocional e da construção de um ambiente seguro para que as crianças sintam a vontade de brincar e se socializar.
- O papel das famílias e da escola não estimula ao brincar criativo e livre.

Atividade Prática:

- **Oficina de Jogos e Brincadeiras:** Cada grupo de professores irá desenvolver uma proposta de atividade lúdica, considerando as adaptações permitidas para o cenário pós-pandemia, como medidas de distanciamento ou inclusão de crianças mais tímidas. Essas atividades serão testadas e discutidas em sala, gerando um repertório coletivo de ideias para aplicação nas escolas.



Figura 6 - Apresentação do projeto





5. Encerramento e avaliação (30 minutos)

Objetivo

Finalizar o workshop com reflexões e sugestões práticas para implementação no cotidiano escolar.

- Recapitulação das principais ideias discutidas.
- Apresentação de estratégias baseadas nas reflexões dos participantes para re-adaptar o brincar no contexto pós-pandemia.
- Debate final sobre a importância de um olhar flexível e empático para o brincar, que considera como novas realidades e demandas da infância.

Atividade

- **Avaliação do Workshop:** Os professores participarão de uma breve avaliação para fornecer feedback sobre os conteúdos interativos e sobre como planejar aplicar as estratégias discutidas em suas práticas diárias.



Conclusão

O workshop visa promover uma reflexão profunda sobre o impacto da pandemia na ludicidade na Educação Infantil e fornecer ferramentas práticas para que os professores possam auxiliar no processo de readaptação das crianças. Com o ensino das brincadeiras e jogos, a Educação Infantil pode fortalecer o desenvolvimento integral das crianças, favorecendo o aprendizado social, emocional e cognitivo após o período de distanciamento social.



Referências

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura: o brincar infantil, a educação e a sociedade**. São Paulo: Cortez, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2018.

HUIZINGA, João. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, 2021.



Os autores

FERNANDA MONTEIRO DA CRUZ

Concludente Curso De Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação no Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC. Especialista em EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL COM ÊNFASE EM ALFABETIZAÇÃO. Especialista em Gestão Escolar. Especialista em Psicopegagogia. Graduada em Arte Visuais Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES. Graduada em Letras/Literatura pelo Centro Universitário São Camilo. Professora desde Anos 1996 a 2018 nas disciplinas de Língua Inglesa, Língua Portuguesa/Arte na Secretaria da Educação (Sedu) e na prefeitura Municipal de Castelo (SEME) desde Anos 1999 a 2019 professora regente de sala da Educação Infantil desde ano 2020 atuo na Gestão Escolar.





KATIA GONÇALVES CASTOR

Doutora e Mestre em Educação pelo programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Professora pesquisadora do Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional de Ensino em Humanidades (PPGEH) do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes). Professora da Ifes. Campos Serrano. Coordenadora do Grupo de Pesquisa do CNPq “Educação, Cultura, Natureza e Movimentos Descoloniais”.



ISBN: 978-65-6013-089-0

DIÁLOGO
EDITORIAL

