



**IFSP CÂMPUS CAMPINAS - R. Heitor Lacerda Guedes, 1000 - Cidade
Satélite Íris, Campinas - SP, 13059-581**

CURSO DE INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

ALINE FERREIRA

KAMILLY CAROLINE LOURENÇO DOS SANTOS

SARAH MAY MINCHIN RAMOS

**DESENVOLVIMENTO DO SITE “JARDIM DO SABER: EDUCAÇÃO
INFANTIL LÚDICA”**

RELATÓRIO DO PROJETO

Orientador: Márcio André Miranda,

Coorientadora: Thalita Biazuz Veronese

Colaboradora pedagógica: Anna Lee Minchin Ramos Zeferino

Campinas - SP

AGRADECIMENTOS

Nossos sinceros agradecimentos ao nosso orientador, Professor Márcio André Miranda, pela orientação e apoio constante; à coorientadora Thalita Biazuz Veronese, pelo acompanhamento técnico; e à graduada em letras Anna Lee Ramos Zeferino, pelo suporte pedagógico essencial ao desenvolvimento do projeto.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. OBJETIVOS E RELEVÂNCIA.....	7
2.1 Objetivo Geral.....	7
2.2 Objetivos específicos.....	7
2.3 Relevância.....	8
3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	8
3.1 Materiais e métodos:.....	8
3.2 Cronograma:.....	9
3.3 Custos:.....	9
4. RESULTADOS.....	10
5. Conclusões.....	14
6 – REFERÊNCIAS.....	15

RESUMO

A educação infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, sendo essencial que os processos de ensino nessa fase sejam significativos e envolventes. Neste contexto, o projeto Jardim do Saber propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital educativa com foco na aprendizagem infantil por meio de recursos lúdicos e interativos. O site disponibiliza de forma divertida e intuitiva histórias, vídeos e atividades que estimulam a aprendizagem de forma prazerosa e eficaz. A metodologia adotada incluiu pesquisa teórica sobre pedagogia infantil, elaboração de conteúdos alinhados à BNCC (2017), desenvolvimento de protótipos visuais no Canva e implementação inicial em linguagens de programação web (HTML, CSS e JavaScript). Os resultados preliminares apontam que a plataforma é promissora, oferecendo ambiente seguro, atrativo e pedagógico para crianças, além de servir como recurso aos familiares e educadores.

Palavras-chave: Educação infantil; Ludicidade; Jogos educativos; Aprendizagem.

ABSTRACT

Early childhood education plays a crucial role in children's cognitive, social, and emotional development, making it essential for teaching processes at this stage to be meaningful and engaging. In this context, the Jardim do Saber project proposes the development of a digital educational platform focused on children's learning through playful and interactive resources. The website provides stories, videos, and activities in a fun and intuitive way, promoting enjoyable and effective learning. The methodology included theoretical research on early childhood pedagogy, content development aligned with the BNCC (2017), creation of visual prototypes using Canva, and initial implementation using web programming languages (HTML, CSS, and JavaScript). Preliminary results suggest that the platform is promising, offering a safe, attractive, and educational environment for children, as well as serving as a resource for families and educators.

Keywords: Early childhood education; Playfulness; Educational games; Learning.

1. INTRODUÇÃO

A infância é uma fase crucial do desenvolvimento humano, marcada por descobertas, aprendizagens e formação de valores. A educação infantil, ao reconhecer essas particularidades, deve adotar métodos que respeitem as necessidades e interesses das crianças. Nesse sentido, a ludicidade como ferramenta pedagógica se mostra essencial para tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso (PIAGET, 1976; VYGOTSKY, 1998).

Diante desse cenário, o projeto Jardim do Saber propõe a criação de uma plataforma digital voltada à educação infantil, oferecendo recursos lúdicos como jogos, histórias animadas, vídeos e atividades interativas. Além de atender às crianças, a proposta serve como suporte pedagógico para pais e professores, disponibilizando sugestões de atividades, planos de aula e vídeos explicativos.

O projeto valoriza o brincar como linguagem central da criança e integra tecnologia às demandas contemporâneas da educação, alinhando-se à Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que reconhece a ludicidade como eixo estruturante da educação infantil.

2. OBJETIVOS E RELEVÂNCIA

2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma plataforma digital interativa e lúdica, intitulada *Jardim do Saber*, voltada à educação infantil, com o propósito de oferecer um ambiente virtual que promova a aprendizagem por meio do brincar, atendendo às necessidades das crianças e às demandas pedagógicas de professores e familiares.

2.2 Objetivos específicos

- Desenvolver conteúdos digitais educativos fundamentados em teorias pedagógicas e orientações curriculares;
- Criar atividades lúdicas que estimulem o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social das crianças;
- Oferecer recursos pedagógicos adaptáveis e alinhados à BNCC (2017);
- Projetar uma interface segura e intuitiva para crianças de diferentes idades;
- Integrar a participação de pais e responsáveis como mediadores do processo de aprendizagem;
- Ampliar o alcance da plataforma por meio de redes sociais, fóruns e instituições de ensino.

2.3 Relevância

O projeto contribui para uma educação mais inclusiva e inovadora, ao valorizar o brincar como estratégia de ensino. Representa um modelo replicável, capaz de democratizar o acesso a conteúdos digitais de qualidade, especialmente em contextos com poucos recursos.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1 Materiais e métodos:

O projeto adota caráter exploratório, estruturado em etapas:

- **Revisão bibliográfica:** levantamento de estudos sobre ludicidade, pedagogia da infância e tecnologia educacional (PIAGET, 1976; VYGOTSKY, 1998; SILVA et al., 2022).
- **Planejamento e design:** criação da identidade visual e dos protótipos da plataforma utilizando a ferramenta Canva, pois é de fácil uso.
- **Elaboração dos conteúdos:** desenvolvimento de quizzes, vídeos e histórias com apoio pedagógico e alinhamento à BNCC (2017).
- **Implementação técnica:** uso de HTML, CSS e JavaScript para programação no compilador VSCode
- **Otimização:** ajustes baseados em observações, priorizando acessibilidade, segurança e funcionalidade.

3.2 Cronograma:

Metas	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Pesquisa e escolha do tema	X									
Pesquisa e planejamento		X	X							
Desenvolvimento da documentação			X	X			X	X		
Início do desenvolvimento do protótipo			X	X						
Desenvolvimento do protótipo e design					X	X				
Implementação de conteúdos ao projeto							X			
Revisão final e melhorias							X	X		
Entrega do projeto/revisão									X	X

3.3 Custos:

O projeto foi desenvolvido majoritariamente com **ferramentas gratuitas** (Canva, linguagens web e hospedagem básica) e com o apoio da infraestrutura institucional (laboratório de informática do IFSP – Campus Campinas).

Entretanto, houve **custos relacionados à participação em feiras científicas**, como a confecção de banners e a produção de bottons personalizados, incluindo o material utilizado especificamente para a Bragantec 2025.

4. RESULTADOS

Até o momento, o *Jardim do Saber* apresenta como resultados a criação de protótipos digitais e conteúdos lúdicos, incluindo:

- Quizzes educativos com 40 perguntas;
- Videos de leitura humana com pdf de livros infantis anexados;
- Pequenas recompensas para os usuários que cumprem as fases (Álbum de selos)

Figura 1 - Tela de fases do jogo



Fonte: As autoras

Figura 2 - Tela de regras do minigame



Fonte: As autoras

Figura 3- Tela de regras parte 2



Fonte: As autoras

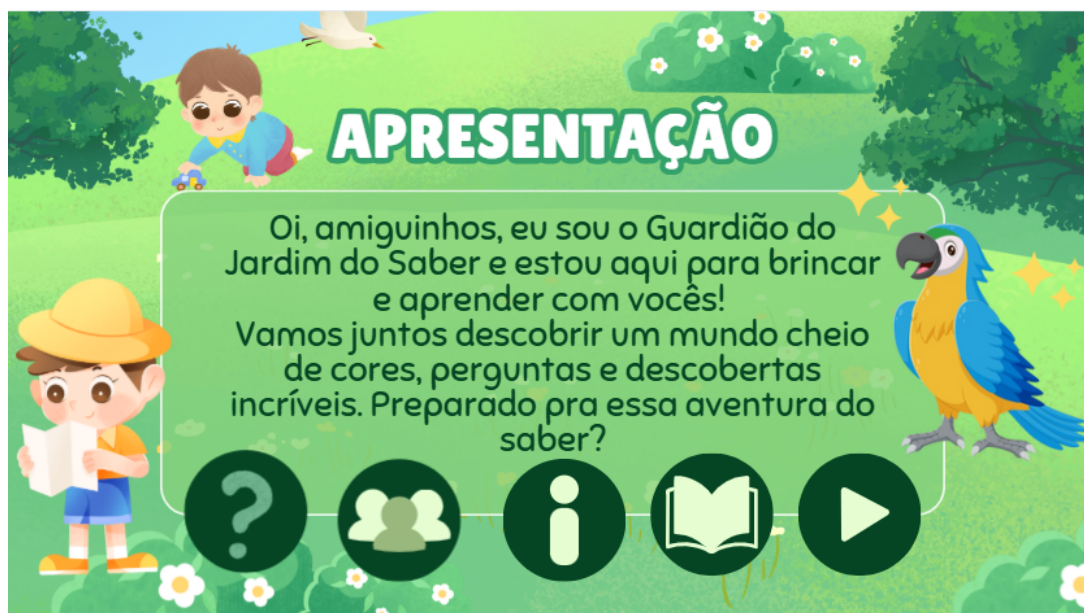
Campinas - SP

Figura 4 - Tela de audiolivros



Fonte: As autoras

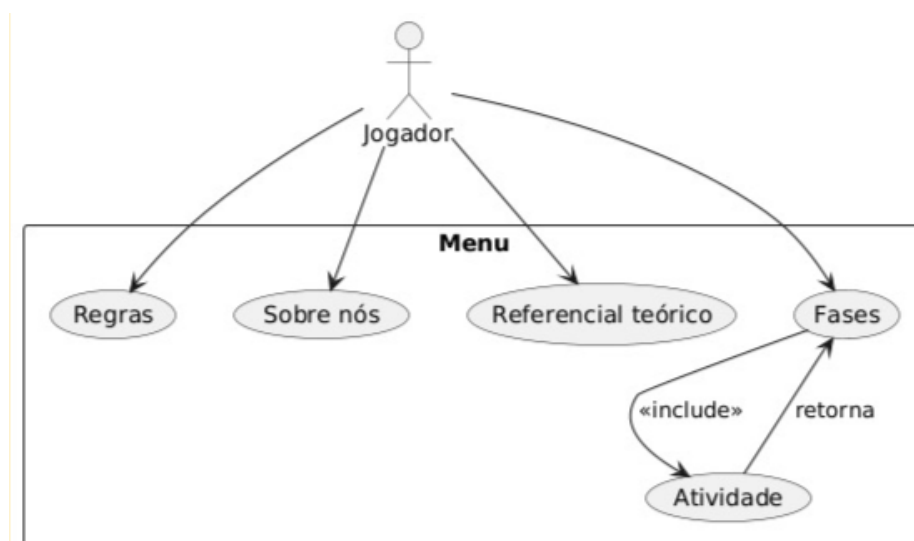
Figura 5- Tela principal do site



Fonte: As autoras

Campinas - SP

Figura 6- Simples diagrama de caso de uso mostrando as interações entre os usuários e as funcionalidades do software



Fonte: As autoras

Os resultados demonstram adequação pedagógica e alinhamento às diretrizes da BNCC, além de apontarem a atratividade do ambiente digital e a facilidade de uso. Como limitações, destacam-se a necessidade de ampliar a variedade de materiais e validar a eficácia da plataforma com um público maior.

5. Conclusões

O desenvolvimento da plataforma digital *Jardim do Saber* evidencia a importância da integração entre tecnologia e ludicidade na educação infantil. O projeto oferece um ambiente interativo e seguro, capaz de estimular o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo das crianças.

Conclui-se que os objetivos foram alcançados parcialmente, uma vez que a plataforma já apresenta protótipos funcionais e conteúdos pedagógicos, mas ainda precisa de otimizações e ampliações de quantidade de conteúdos.

Os próximos passos incluem a expansão do conteúdo, refinamento da interface, aplicação em contextos escolares e coleta de feedback de usuários para garantir maior eficácia pedagógica.

6 – REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/> . Acesso em: 11 jun. 2025.
- CANVA. O que é o Canva? Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/sobre-nos/. Acesso em: 11 jun. 2025.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2003.
- PIAGET, Jean. A Psicologia da Criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.
- SANTOS, I. K. Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil. Revista Eventos Pedagógicos, 2022.
- SILVA, Maria Aparecida da; SILVA, Luciana Aparecida da; SILVA, José Carlos da. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. Ciência & Educação (Bauru), v. 28, p. e2022031, 2022. DOI: 10.1590/1516-731320220031. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/przpPvJx9vLjBkwQxDqWnGd/> . Acesso em: 30 abr. 2025.
- VALENTE, José Armando. Tecnologia na educação: o novo ritmo da informação. In: LITWIN, Edith. Tecnologia Educacional: política, histórias e propostas. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.