

JARDIM DO SABER: EDUCAÇÃO INFANTIL LÚDICA

Aline Ferreira, Kamilly Caroline Lourenço Dos Santos, Sarah May Minchin Ramos
Orientador: Marcio Andre Miranda/ Instituição: IFSP Câmpus Campinas

INTRODUÇÃO

A infância é decisiva para o desenvolvimento humano. O Jardim do Saber é um site que busca unir ludicidade e tecnologia na educação infantil, criando uma plataforma digital com jogos e atividades que tornam o aprendizado mais atrativo e acessível para crianças, professores e famílias.

METODOLOGIA

O projeto adotou abordagem exploratória com revisão bibliográfica (VYGOTSKY, 1998; PIAGET, 1976; SANTOS, 2022). Foram criados designs no Canva, desenvolvidos conteúdos alinhados à BNCC (BRASIL, 2017) e iniciada a implementação da plataforma em HTML, CSS e JavaScript, priorizando a usabilidade.

RESULTADOS

Até o momento, o Jardim do Saber tem como resultados a elaboração de todo protótipo. Foram organizados vídeos de leitura, histórias animadas e um conjunto de 40 questões distribuídas por faixa etária (7–8 e 9–10 anos), o que garante adequação pedagógica e progressão no aprendizado.

Esses resultados dialogam com a literatura utilizada na metodologia.

Entre as vantagens observadas, destacam-se a atratividade do ambiente lúdico e o alinhamento pedagógico do conteúdo. Como limitação, identifica-se a necessidade de ampliar a variedade de materiais e validar os recursos em um público maior para assegurar sua eficácia pedagógica.



Figura 1: Tela principal

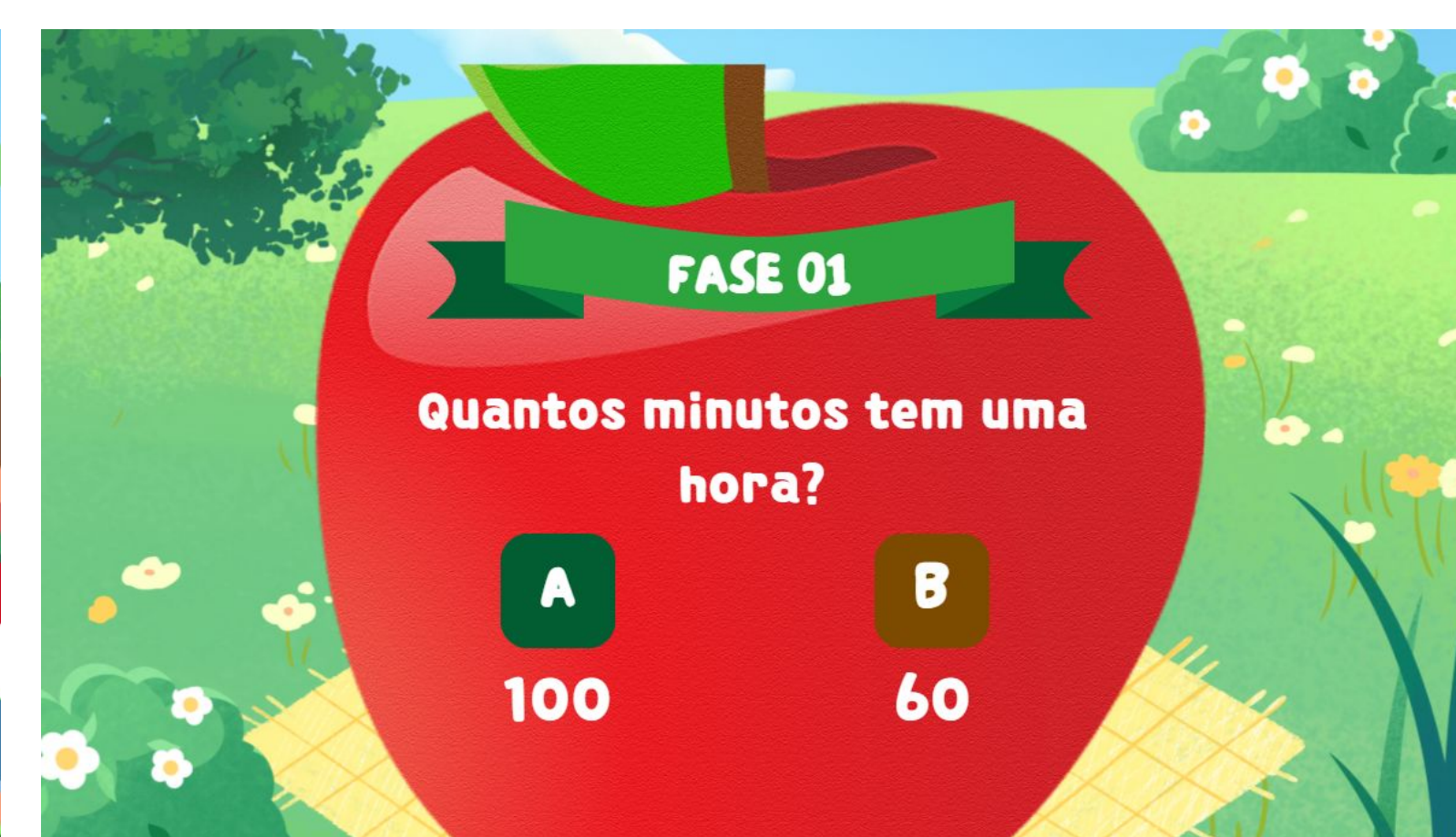


Figura 2: Tela da fase 1

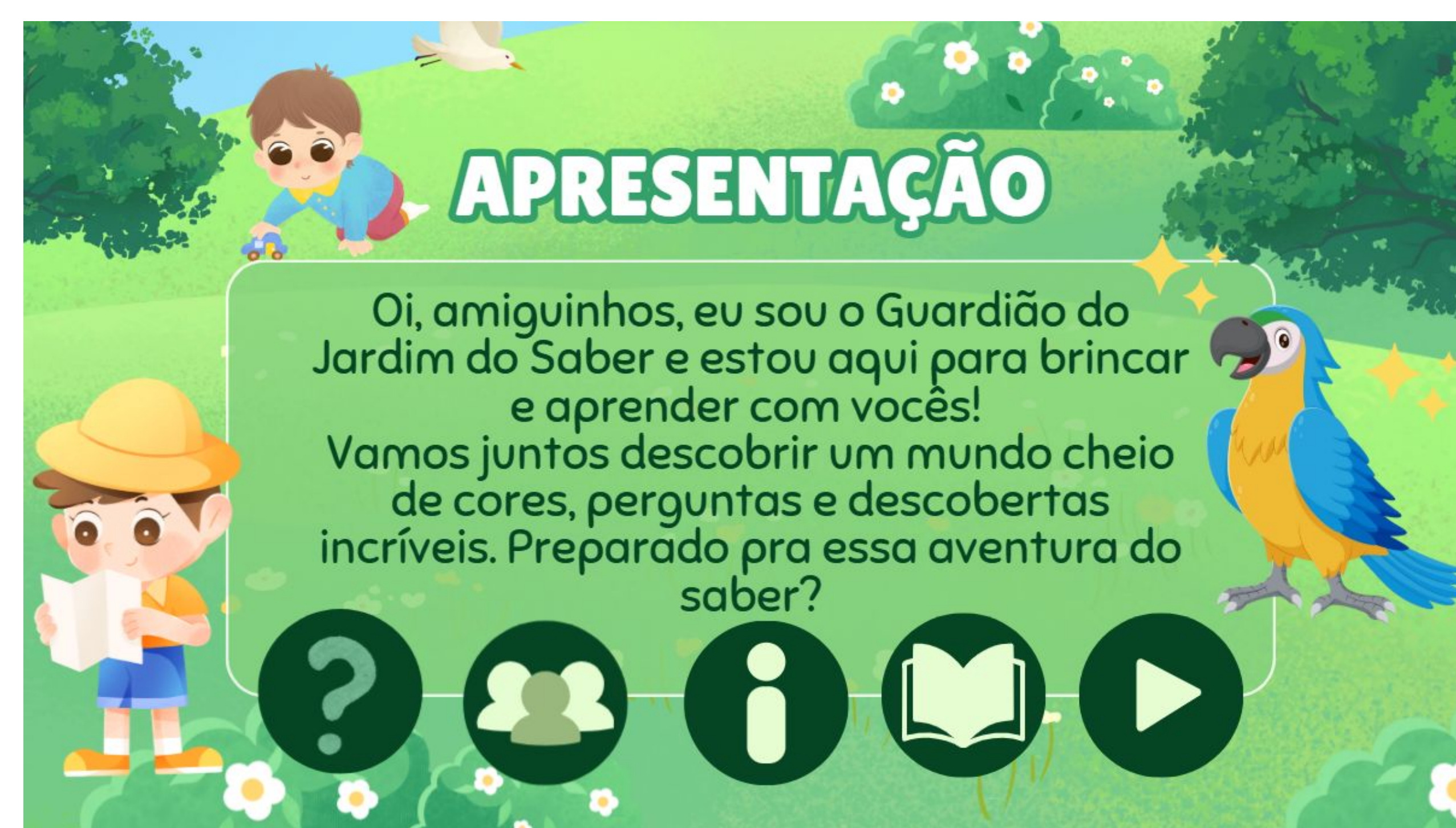


Figura 3: Tela de apresentação do jogo

CONCLUSÕES

O projeto oferece uma plataforma digital voltada à educação infantil. Os recursos lúdicos garantem aprendizado significativo. Os protótipos mostram alinhamento com a BNCC. A proposta contribui para a inclusão e inovação no ensino.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 16 set. 2025.
- CANVA. Plataforma de design gráfico. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 16 set. 2025.
- PIAGET, J. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.
- SANTOS, A. Educação infantil e tecnologia: estratégias pedagógicas e ludicidade. São Paulo: Editora Educação, 2022.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

AGRADECIMENTOS

Ao orientador Márcio André Miranda, à coorientadora Thalita Biazuz Veronese e à graduada em Letras, Anna Lee Ramos Zeferino pelo apoio, orientação e contribuição pedagógica durante a realização deste projeto