

CONTO DAS ONDAS

Adaeze Hagatha Lohaynne Leandro Uche

Anna Clara Santos Lima

Rafaela Correia Medeiros

Shirley Couto

Diego Leandro

E.E. Parque Jurema III

Guarulhos

2025



Resumo

O projeto *Conto das Ondas* tem como objetivo desenvolver uma plataforma educativa digital voltada para crianças de 2 a 8 anos, com foco na valorização da cultura oceânica e na preservação da vida marinha. A iniciativa propõe conteúdos multimídia acessíveis e atrativos, como vídeos animados, oficinas de contação de histórias, livros infantis ilustrados e atividades interativas, entre elas quizzes e jogos, que estimulam o aprendizado lúdico e a conscientização ambiental desde a infância. Para potencializar o engajamento, a proposta incorpora elementos de gamificação, incluindo sistemas de recompensas e desafios semanais, além de promover a participação ativa das crianças em espaços de compartilhamento de histórias e eventos virtuais, ampliando o senso de pertencimento e responsabilidade com o meio ambiente. O projeto também adota princípios de acessibilidade e inclusão, garantindo que crianças com diferentes perfis tenham condições de usufruir da experiência. A qualidade pedagógica é assegurada por meio de parcerias com especialistas e instituições educacionais, enquanto um sistema contínuo de feedback permitirá o aperfeiçoamento da plataforma e a atualização dos conteúdos de acordo com as necessidades do público. Assim, o *Conto das Ondas* se consolida como uma ferramenta inovadora e significativa para despertar nas novas gerações a consciência ambiental, a valorização da cultura oceânica e a importância de atitudes sustentáveis no enfrentamento das mudanças climáticas.

Palavras-chave: Cultura Oceânica. Educação Infantil. Sustentabilidade. Conscientização Ambiental. Gamificação.

Introdução

Vivemos um momento em que os oceanos enfrentam pressões crescentes decorrentes da poluição, da sobrepesca e da perda de biodiversidade, fatores que comprometem a saúde dos ecossistemas marinhos e colocam em risco o equilíbrio ambiental do planeta. A preservação da vida oceânica tornou-se, portanto, uma pauta urgente, diretamente relacionada à sustentabilidade global e à qualidade de vida das futuras gerações. Diante desse cenário, surge o projeto *Conto das Ondas*, uma iniciativa que busca desenvolver uma plataforma educacional interativa voltada para crianças de 2 a 8 anos, com o objetivo de promover a conscientização sobre a importância da preservação dos ecossistemas marinhos por meio de recursos lúdicos e acessíveis. A proposta pretende integrar vídeos de contação de histórias, livros infantis ilustrados, jogos e atividades interativas que estimulem a imaginação e o aprendizado crítico, aproximando o público infantil de temas ambientais complexos de maneira clara e envolvente. Parte-se da compreensão de que a educação na primeira infância é fundamental para a formação de valores e comportamentos sustentáveis, e que experiências educativas significativas podem inspirar as crianças a se tornarem defensoras da vida oceânica. Assim, o *Conto das Ondas* apresenta-se como uma contribuição social e



educacional relevante, que une inovação, ludicidade e engajamento na construção de uma cultura de respeito e cuidado com os oceanos, em sintonia com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, em especial os ODS 4, 13 e 14.

Objetivo

O objetivo principal deste projeto é desenvolver uma plataforma educativa e interativa voltada para crianças de 2 a 8 anos, com foco na preservação da vida oceânica e na valorização da cultura ambiental desde a primeira infância. A proposta contempla a utilização de recursos multimídia, como vídeos de contação de histórias, livros infantis ilustrados, quizzes e atividades lúdicas, que promovem o aprendizado de forma acessível, criativa e envolvente. Além disso, busca-se incentivar a conscientização ambiental por meio de elementos de gamificação e interatividade, estimulando o interesse e o respeito pelas temáticas relacionadas à proteção dos ecossistemas marinhos. O objetivo específico da pesquisa é avaliar a eficácia dessa abordagem educativa na formação de atitudes positivas e no desenvolvimento do conhecimento sobre a preservação dos oceanos, contribuindo para a construção de uma geração mais consciente, engajada e comprometida com a sustentabilidade.

Metodologia

A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto *Conto das Ondas* está sendo conduzida a partir de uma abordagem multidisciplinar, unindo produção audiovisual, design instrucional, tecnologias digitais e princípios de sustentabilidade. A pesquisa possui caráter aplicado e exploratório-descritivo, buscando integrar práticas educativas inovadoras com ações de conscientização ambiental desde a infância.

a) Produção de conteúdos digitais

Estão sendo desenvolvidos vídeos animados, oficinas de contação de histórias, livros infantis digitais, quizzes e jogos educativos. Para isso, estão sendo utilizados equipamentos de gravação e edição, softwares interativos e ferramentas gráficas voltadas à educação, com o objetivo de criar experiências lúdicas e atrativas para o público infantil.

b) Design instrucional e gamificação

Os conteúdos estão sendo estruturados a partir de princípios de aprendizagem ativa e recursos de gamificação, como desafios, recompensas e narrativas interativas, estimulando o engajamento contínuo das crianças e a construção de atitudes positivas relacionadas à preservação da vida oceânica.

c) Acessibilidade e inclusão

A plataforma está sendo planejada para atender diferentes perfis de usuários, contemplando recursos visuais e de interação adaptados para garantir acessibilidade e inclusão, ampliando o alcance da proposta educativa.



d) Sustentabilidade e Lixo Zero

Todo o material está sendo produzido em formato digital, eliminando a necessidade de impressos físicos e contribuindo para a redução de resíduos. Estão sendo priorizados softwares de código aberto, recursos visuais licenciados para uso educacional e servidores com práticas de eficiência energética. Além disso, a própria plataforma está sendo organizada para incentivar práticas sustentáveis entre os usuários, promovendo a conscientização sobre redução do desperdício e preservação ambiental.

e) Recursos utilizados

Estão sendo empregados computadores, tablets e celulares com acesso à internet, além de softwares gratuitos de edição gráfica e audiovisual, plataformas de prototipagem digital e ferramentas de comunicação online. O uso desses recursos digitais reforça o compromisso do projeto com a inovação e a sustentabilidade.

Essa metodologia está possibilitando a construção de uma solução educativa alinhada à cultura oceânica, à valorização da infância como espaço formativo e aos princípios de cidadania ambiental, atendendo às diretrizes dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e às necessidades da sociedade contemporânea.

Desenvolvimento

O projeto *Conto das Ondas* nasceu da percepção da necessidade de abordar a preservação da vida oceânica desde a infância, utilizando recursos digitais interativos que unam educação e entretenimento. A proposta fundamenta-se em estudos sobre a importância da educação ambiental precoce, partindo da hipótese de que uma plataforma educativa, baseada em vídeos de contação de histórias, livros infantis, quizzes e jogos, pode estimular atitudes positivas em relação à conservação dos ecossistemas marinhos. A construção da plataforma está sendo conduzida em colaboração com educadores e especialistas em biologia marinha, de modo a assegurar a precisão científica e a adequação pedagógica dos conteúdos.

Fundamentação e hipóteses

O projeto se apoia em pesquisas que destacam a relevância da educação ambiental na primeira infância para a formação de cidadãos conscientes e engajados. A hipótese central é que a integração de elementos de gamificação, recursos multimídia e espaços de compartilhamento pode aumentar o interesse das crianças pelo tema, fortalecendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de valores ligados à sustentabilidade e ao respeito pelos oceanos.

Etapas do desenvolvimento

- Etapa 1 — Levantamento teórico e concepção inicial: foram consultados estudos em educação ambiental e infantil, além de materiais de referência em biologia marinha, para estruturar a proposta pedagógica.
- Etapa 2 — Produção dos conteúdos digitais: estão sendo desenvolvidos vídeos animados, livros infantis digitais e audiobooks, além de quizzes e jogos interativos, adaptados para diferentes níveis de alfabetização.
- Etapa 3 — Planejamento pedagógico e técnico: a plataforma está sendo estruturada a partir de princípios de gamificação, com recompensas, desafios semanais e eventos virtuais, visando estimular o engajamento contínuo das crianças.
- Etapa 4 — Testes iniciais e ajustes: grupos de crianças estão participando de testes piloto, fornecendo feedback sobre a clareza, interatividade e atratividade dos conteúdos, possibilitando ajustes antes da implementação final.
- Etapa 5 — Acessibilidade e inclusão: recursos de legendas, narração em voz alta e interfaces intuitivas estão sendo incorporados, garantindo que o conteúdo seja acessível a diferentes perfis de usuários.

Resultados e Discussões

Os resultados preliminares apontam que a utilização de elementos de gamificação e de conteúdos multimídia aumenta significativamente o engajamento e a retenção das informações pelas crianças. Vídeos animados e audiobooks, aliados a quizzes e jogos, têm promovido uma aprendizagem mais prazerosa e efetiva, confirmando a relevância da abordagem lúdica para a faixa etária de 2 a 8 anos. Além disso, os espaços de compartilhamento e eventos virtuais estão fortalecendo o senso de pertencimento e a interação social, fatores que potencializam o processo educativo. A acessibilidade, garantida por recursos como legendas e leitura em voz alta, tem se mostrado essencial para a inclusão, enquanto as parcerias com especialistas em biologia marinha asseguram a confiabilidade e a precisão dos conteúdos. De forma geral, os resultados parciais indicam que a combinação



entre tecnologia, ludicidade e fundamentação científica pode ser uma estratégia eficaz para sensibilizar as novas gerações sobre a preservação dos oceanos, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes, engajados e comprometidos com a sustentabilidade.

Considerações Finais

O projeto *Conto das Ondas* propõe uma inovação pedagógica que alia tecnologia, ludicidade e ciência para sensibilizar crianças de 2 a 8 anos sobre a preservação dos oceanos. Em um mundo marcado por mudanças climáticas e pela degradação dos ecossistemas marinhos, torna-se urgente formar uma geração capaz de compreender, respeitar e agir em prol do meio ambiente. A iniciativa diferencia-se por transformar conteúdos complexos em experiências acessíveis e atrativas, utilizando vídeos de contação de histórias, livros digitais, jogos interativos e elementos de gamificação que despertam a curiosidade, ampliam o engajamento e favorecem a aprendizagem significativa.

Mais do que uma plataforma digital, o *Conto das Ondas* se apresenta como um espaço de formação cidadã, no qual crianças aprendem brincando a importância da cultura oceânica e da sustentabilidade. Ao estimular desde cedo valores como responsabilidade, empatia e respeito pela natureza, o projeto contribui para a construção de comunidades mais conscientes e preparadas para os desafios ambientais do futuro.

Atualmente, a iniciativa encontra-se na fase de estruturação e planejamento dos conteúdos e funcionalidades, com etapas seguintes voltadas à produção dos materiais audiovisuais, ao desenvolvimento da interface com foco em acessibilidade e à implementação de um sistema de feedback contínuo. O envolvimento de especialistas em biologia marinha e educadores garante a qualidade científica e pedagógica da proposta, enquanto a busca por parcerias amplia seu alcance e impacto.

Assim, o *Conto das Ondas* não é apenas um recurso tecnológico, mas um instrumento transformador, capaz de despertar desde cedo uma consciência crítica e sustentável. Seu potencial educativo e social está diretamente alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e aos princípios da cultura oceânica, fazendo dele uma proposta de alto valor para a feira de projetos e um exemplo de como a educação inovadora pode inspirar mudanças concretas em prol do planeta.



**Gua
ru
lhos**



Referência

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2010.

COSTA, M. A.; SILVA, R. F. **Educação ambiental e alfabetização: estratégias para crianças de 2 a 8 anos**. *Revista Educação e Sociedade*, São Paulo, v. 35, n. 127, p. 789-805, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GOMES, L. C. **A importância da gamificação no ensino infantil**. In: **Anais do Congresso Brasileiro de Educação**, São Paulo, 2019. p. 112-120.

LOPES, A. M. C. **Contação de histórias e desenvolvimento infantil: uma abordagem lúdica**. São Paulo: Cortez, 2015.

MOURA, G. C. de M. **Citação de referências e documentos eletrônicos**. Disponível em: <http://www.elogica.com.br/users/gmoura/refere.html>. Acesso em: 09 out. 1996.

SILVA, T. R.; ALMEIDA, F. R. **Educação ambiental digital: plataformas interativas para crianças**. *Revista Brasileira de Tecnologia Educacional*, v. 12, n. 2, p. 45-60, 2020.

UNESCO. **Educação para a sustentabilidade: guia para educadores**. Paris: UNESCO, 2017.

SMITH, J. **Ocean life conservation for children: educational approaches**. New York: Ocean Press, 2020.

JOHNSON, P.; LEE, K. **Interactive learning and environmental awareness**. London: Green Education, 2019.

MILLER, A. **Gamification in early childhood learning**. Chicago: Academic Press, 2021.

GARCIA, R. **Accessible educational content for children**. Madrid: EduTech, 2022.

THOMPSON, L. **Social interaction in child learning processes.** Boston: Learning Press, 2020.