

EDUCAJOGO — PORTFÓLIO & ALINHAMENTO EDITORIAL

Ficha Técnica de Validação Curricular (BNCC Anos Iniciais) para Editoras e Redes de Ensino

Aos Diretores Editoriais, Gerentes de Produto e Coordenadores Pedagógicos:

O EducaJogo é uma plataforma de ecossistemas gamificados desenvolvida para atender à demanda imediata de material didático digital de alta performance, totalmente alinhado à **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** e ao recente **Complemento de Computação à BNCC** para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Este documento apresenta a validação técnica de conformidade pedagógica das soluções prontas para integração (White Label).

1. Matriz de Alinhamento Curricular Direto (Anos Iniciais)

Jogo	Foco Pedagógico & Mecânica	Habilidades BNCC Atendidas	Nível Cognitivo (Bloom)
Missão Robô	Pensamento computacional e lógica através de programação em blocos direcionais na grade.	Computação: EF01CO03, EF02CO02, EF15CO02 Matemática: EF02MA12, EF03MA12	Aplicar / Criar
Kart do Saber	Gamificação adaptativa de conteúdos através de mecânica de corrida competitiva com Quiz.	Matemática: EF01MA01, EF01MA02, EF01MA05, EF01MA06 (+52 habilidades customizáveis)	Recordar / Compreender
Pixelzinhos	Arte digital aplicada, coordenação viso-motora e decodificação de malha quadriculada.	Artes: EF15AR02, EF15AR04 Computação: EF04CO05, EF15CO08 Matemática: EF01MA09	Compreender / Executar
Rota da Cenoura	Raciocínio lógico abstrato, rotação espacial, orientação e planejamento estratégico de caminhos.	Matemática: EF02MA12, EF03MA12 Computação: EF15CO08, EF05CO02	Analisar / Avaliar

2. Diferenciais Estruturais para Ecossistemas Didáticos (Dores da Editora)

- **Arquitetura White Label / Editável:** Os motores dos jogos de quiz (Kart do Saber) permitem a inserção imediata dos bancos de questões das coleções didáticas impressas ou digitais da editora, agilizando o time-to-market do produto digital.
- **Leveza e Acessibilidade Extrema:** Desenvolvidos para rodar de forma fluida tanto em computadores quanto em dispositivos móveis (celulares/tablets de entrada) comuns em escolas públicas e privadas brasileiras.
- **Prontidão para o PNLD (Programa Nacional do Livro e do Material Didático):** O conteúdo atende perfeitamente aos critérios de Recursos Educacionais Digitais (REDs) exigidos nos editais públicos mais recentes, agregando valor comercial imediato às obras.

3. Roadmap de Implementações Futuras (O Próximo Passo do Ecossistema)

Para atingir a autonomia total de grandes plataformas educacionais, o plano de desenvolvimento do EducaJogo contempla as seguintes camadas complementares:

A. Evidência de Aprendizagem (Camada de Dados / Dashboard)

Mecanismo de telemetria pedagógica simples para rastreamento de dados de uso. Transforma o erro/acerto em relatórios formativos para o docente (Ex: *'75% da turma apresentou dificuldade no bloco de repetição do Missão Robô na etapa 4'*). Indispensável para processos de avaliação diagnóstica contínua de escolas parceiras.

B. O 'Manual do Professor' (Camadas de Sequência Didática Integrada)

Desenvolvimento de guias de orientação para o professor estruturarem aulas híbridas (Sala de Aula Invertida e Ensino Híbrido). Contempla atividades **'Desplugadas'** (antes da tela) e momentos de **'Sistematização de Aprendizagem'** (pós-jogo).

4. Informações Institucionais e de Contato

Criador da Plataforma: Anderson Rodrigo Costa

Perfil Profissional: Professor de Tecnologias e Informática Escolar em Balneário Camboriú, Santa Catarina.

Canal de Parcerias: Instagram @educa_jogo_oficial

Ambiente Homologado: educajogo.com.br