

Proposta Técnica e Comercial

Metodologia Matematicando - Projeto EduTech Amazon

(GeoMeta, Matematicando, Lab Maker Miritiboard VR, manutenção e suporte da plataforma Google for Education)

02 de maio de 2024.

À Secretaria Municipal de Educação de Belém - PA

Prezados,

Encaminhamos para apreciação e análise nova proposta de execução do Projeto Edutech Amazon (GeoMeta, Matematicando, Miritiboard VR, Laboratório Maker e Suporte a plataforma digital Google for Education), tendo como objetivo principal **contribuir com os estudos de todas as disciplinas do ensino fundamental, em especial a matemática**, utilizando uma nova metodologia imersiva de ensino e aprendizado. O projeto utiliza simultaneamente Aplicativos Digitais VR/Metaverso, livros paradidáticos e a realização de uma olimpíada intercolegial de matemática. O uso destas atividades traz para a sala de aula o lúdico, a tecnologia e estratégias de ensino baseadas em conceitos neurolinguísticos. Como resultado, escolas onde o projeto é executado têm avançado no aumento do índice de educação Básica - IDEB em matemática. Além dos serviços técnicos especializados de treinamento, preparação de ambiente, suporte técnico, nas soluções educacionais da plataforma digital Google for Education.

Ressaltamos que nessa etapa estamos incluindo no Projeto, o aplicativo GeoMeta que consiste na inclusão de tecnologia de METAVERSO no aprendizado de geometria em ambiente virtual e imersivo, que permitirá os alunos avançarem na compreensão espacial das funções básicas de matemática.

Ao mesmo tempo em que agradecemos sua atenção, colocamo-nos à disposição para fornecer quaisquer esclarecimentos adicionais.

Atenciosamente,



Walter dos Santos O. Júnior
Diretor de Negócios

Objeto principal da Proposta

Continuação do Projeto Edutech Amazon (GeoMeta, Matematicando, Miritiboard VR, Laboratório Maker, manutenção e suporte da plataforma digital Google for Education), tendo como objetivo principal contribuir com os estudos de todas as disciplinas do ensino fundamental, em especial a matemática, utilizando uma nova metodologia imersiva de ensino e aprendizado.

Compromisso da empresa

Atender aos requisitos legais. Respeitar a pontualidade especialmente quanto aos prazos estabelecidos. Contribuir com o aumento da produtividade institucional através da implantação de melhorias contínuas nos fluxos e processos.

Alguns Clientes

- Secretaria de Educação Municipal de Itinga - MA
- Secretaria de Educação Municipal de Canaã dos Carajás - PA
- Secretaria de Educação Municipal de Marituba - PA
- Secretaria de Educação Municipal de Ananindeua - PA
- Secretaria de Educação Municipal de Altamira - PA
- Secretaria de Educação Municipal de Frecheirinha - CE
- Sistema de Ensino Equipe - PA
- Universidade Unopar e Pitágoras Marajó-PA
- Escola Conexão Aquarela - AM
- Colégio Petrópolis International School - SP

Confidencialidade da proposta

Toda a informação contida nesta proposta destina-se única e exclusivamente à análise do(a) OBLATO(a); Sua divulgação a funcionários não envolvidos no processo, assim como a terceiros, é vedada, salvo com prévia autorização formal por parte da Inteceleri Ltda.

NOSSA EQUIPE

Walter Júnior

Mestre em Computação/Google Educator Certification
Diretor de Educacional

Caio Matos

Esp. Computação – Unip - MBIS -PUC/Google Certified
Diretor de Tecnologia

Gleudson carvalho

Especialista em Administração e Marketing - UFPA,
Líder de Negócios

Bárbara Chagas

Esp. Psicopedagogia/Google Educator Certification
Líder Pedagógica

Thalita Carvalho

Esp. em Gest. Projeto/Google Certification
Líder de Projetos

Marden Ferreira

Eng. Computação/Google Certified Deployment Specialist
Líder de TI

Projeto Edutech Amazon

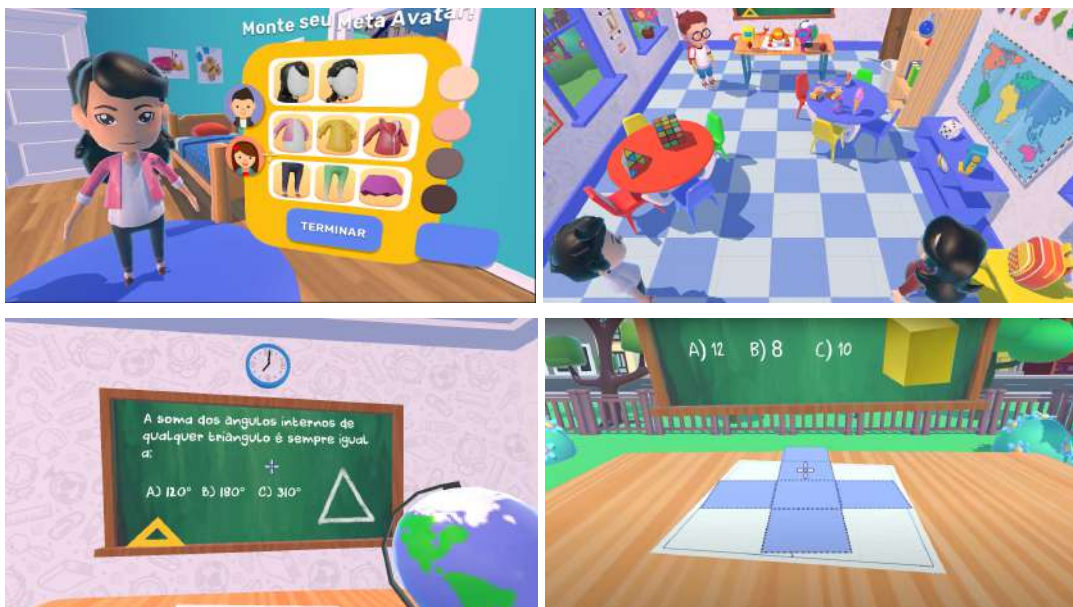
1. GeoMeta: Aprenda Geometria no Metaverso:

Que tal aprender geometria visitando as pirâmides do Egito, ou a Torre Eiffel em Paris? Aluno e professor irão fazer essa “viagem” por meio do GeoMeta, um aplicativo que leva o usuário para um espaço metaverso, um mundo digital onde a pessoa tem as mesmas sensações do mundo real.

Através do jogo, o usuário se torna um aluno e junto com um professor virtual vive experiências que não seriam possíveis em sala de aula. Com o aplicativo é possível ensinar a teoria básica da geometria plana e espacial baseada em objetos do cotidiano, que são convertidos em formas geométricas regulares, para facilitar o aprendizado e a aplicação prática desse conhecimento.

Uma metodologia foi pensada para auxiliar a utilização do recurso tecnológico. Aluno e professor interagem com as formas geométricas presentes na sala de aula virtual, e ainda se apropriam de conhecimentos históricos, culturais e curiosidades dos lugares visitados no espaço digital. É importante que nessa imersão esses objetos se convertam em formas regulares da matemática, da geometria. Então a proposta é exatamente que isso faça parte do cotidiano do aluno, não só dentro do ambiente virtual, mas na casa dele, na escola.

“É mágico para eles, é uma novidade colocar os óculos e visualizar, andar e manipular. Tudo que é prático, que foge do tradicional, que está fora da caixinha, é sempre um atrativo. Eu acho que essa é a função da tecnologia, é mostrar toda potencialidade que essas estratégias podem trazer para o processo de ensino e aprendizagem”. (Professora Cleonice Dourado - NPI)

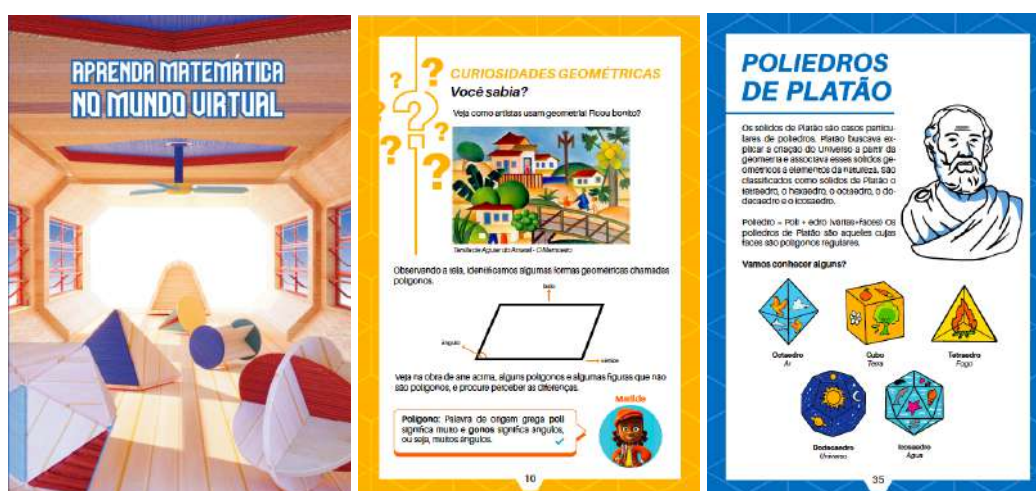


Material do aluno

- O livro é um guia que ajudará a entender melhor o mundo da geometria com apoio do App Geometa: Aprenda geometria no Metaverso que proporciona uma forma mais fácil de aprender a geometria plana e espacial dentro do metaverso. As cenas e objetos do aplicativo são associadas às relações geométricas regulares, possibilitando assim que seja colocado em prática teorias matemáticas que muitas vezes são tão difíceis de serem compreendidas. Com o app, você terá uma aprendizagem imersiva e significativa, de modo que a compreensão sobre a geometria e o mundo real.
- Fornecimento de ao menos quatro simulados presencial/virtual para o aluno aproximar-se da base de diretrizes matemáticas (descritores) da Prova Brasil, simulando situações reais com a utilização do recurso tecnológico.
- Promover uma olimpíada de estímulo do uso da geometria plana e espacial na matemática com todos os alunos envolvidos no projeto, com a utilização de recursos impresso (testes matemáticos) e a utilização de um aplicativo específico (App Matematicando), contendo o uso do recurso do GeoMeta, como forma de estímulo matemático.

Material do Professor

- Fornecer aos docentes (professores) os aplicativos para Educação (Plataforma digital), para utilização da ferramenta tecnológica educacional, permitindo acesso a informação e formação dos professores, através de uma plataforma integrada com os gerenciadores do projeto em ambiente totalmente Web.
- Promover a elaboração das avaliações conjuntamente com os professores da Rede de Ensino, que consiste em teste e simulados de habilidades da geometria plana e espacial na matemática.
- Promover a elaboração conjuntamente com os professores da Rede de Ensino dos simulados virtuais para o aluno aproximar-se da base de diretrizes matemáticas (descritores) da Prova SAEB, simulando situações reais com a utilização do recurso tecnológico.



2. Matematicando:

A metodologia “Matematicando” apresentada a seguir auxiliará na superação das dificuldades do componente curricular matemática por meio do uso de tecnologia e da realização de ações de caráter pedagógico, utilizando a ludicidade, a neuroaprendizagem e a cromopedagogia (utilização das cores para fins pedagógicos). As atividades propostas pelo Matematicando, se apoiam nas orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Básica e contribuem com o desenvolvimento das habilidades necessárias para aprendizagem matemática por ano escolar, proporcionando atividades referentes às operações básicas de maneira lúdica e criativa utilizando as cores como recurso de estímulo, tomando como suporte às teorias da neuroaprendizagem tendo em vista que as cores estimulam, de diferentes maneiras, os sentidos da visão, contribuem com a permanência das informações e auxiliam nos processos criativos.

Ao tratarmos do aspecto Avaliação da aprendizagem do livro paradidático “Matematicando - Aprendendo e brincando” associado ao uso do Aplicativo “Matematicando”, contribui para que a aprendizagem seja acompanhada na perspectiva dialética, cuja finalidade principal é fornecer informações sobre o processo pedagógico, de forma que permita aos agentes escolares decidir sobre intervenções e redirecionamentos necessários em face ao projeto pedagógico definido coletivamente e comprometido com a garantia da aprendizagem. Nesta abordagem, a avaliação tem as seguintes funções:

- a)Contínua: permanente no processo de aprendizagem do educando, pois estimula e alavancar seu desenvolvimento por meio de avanços, dificuldades e possibilidades;
- b)Dinâmica: utiliza diferentes instrumentos e na reflexão dos seus resultados inclui a diversidade de intervenções que desencadeiam todo o processo educativo;
- c)Investigativa: levanta e mapeia dados para a compreensão do processo de aprendizagem do educando ao oferecer subsídios para os profissionais refletirem sobre a prática pedagógica que realizam;
- d)Diagnóstica: levanta dados que descrevem como está se dando e em que processo se encontra a aprendizagem, para subsidiar ações futuras e, com isso, retroalimentar a prática pedagógica do educador.

A ideia é simples: funciona como um jogo da memória, onde as perguntas e respostas têm sempre as mesmas cores e as respostas são encontradas em direção diagonal às perguntas.



Sabendo que a ludicidade é um agente transformador em potencial, as atividades previstas oportunizam a associação dos problemas propostos com o cotidiano do aluno, favorecendo o desenvolvimento do senso matemático de maneira interativa. O livro paradidático "Matematicando - Aprendendo e brincando" e o aplicativo "Matematicando", desenvolvem o aprendizado através da Nova Tabuada convergindo brincadeira, cores e tecnologia e estimulando a melhoria do cálculo mental e do raciocínio lógico.

O aplicativo Matematicando é um jogo educativo digital que ensina as operações básicas de matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão). O jogo utiliza níveis de dificuldades e informa ao jogador através de rankings e matriz de conquistas sua classificação em relação aos demais usuários. O posicionamento no ranking observa o número de acertos e o tempo utilizado para finalizar cada etapa. O primeiro contato entre jogo e jogador é marcado pela construção de um personagem que irá representá-lo durante as etapas e desafios a serem enfrentados.

Destacamos como um diferencial positivo do Aplicativo MATEMATICANDO: o auxílio na tarefa de registro da aprendizagem e subsídio ao professor com dados para a tomada de decisão. Por exemplo, ao selecionar as opções "meus dados - pontuações", o jogador tem um quadro avaliativo de sua jornada no jogo, o quadro mostra: o tempo de resolução de cada nível e de cada etapa até o momento; o número em que o jogador foi mais bem sucedido e, aquele no qual seu desempenho foi pior.

Material do aluno

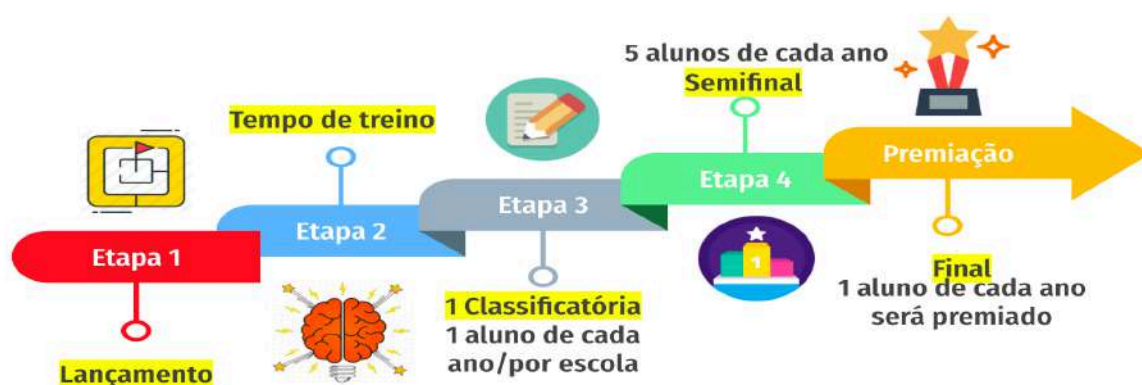
- O recurso didático fornecido para o aluno deverá aportar o ensino da matemática básica através de um jogo de memória com uma metodologia inovadora própria fazendo o uso do lúdico, das cores e da atividade neurolinguística para contribuir no processo de ensino aprendizagem das quatro operações básicas da matemática.
- Fornecimento de ao menos quatro simulados presencial/virtual para o aluno aproximar-se da base de diretrizes matemáticas (descritores) da Prova Brasil, simulando situações reais com a utilização do recurso tecnológico.
- Promover ao menos três (03) testes de habilidades das operações com utilização das cores como forma de atrair a atenção do cérebro para a aprendizagem.
- Promover um olimpíada de estímulo do uso das operações básicas da matemática com todos os alunos envolvidos no projeto, com a utilização de recursos impresso (testes matemáticos) e a utilização de um aplicativo específico (App Matematicando), contendo o uso do recurso da Nova Tabuada, como forma de estímulo matemático.

Material do Professor

- Fornecer aos docentes (professores) os aplicativos para Educação (Plataforma digital), para utilização da ferramenta tecnológica educacional, permitindo acesso a informação e formação dos professores, através de uma plataforma integrada com os gerenciadores do projeto em ambiente totalmente Web.
- Promover a elaboração das avaliações conjuntamente com os professores da Rede de Ensino, que consiste em teste e simulados de habilidades das operações com utilização das cores como forma de atrair a atenção do cérebro para a aprendizagem.
- Promover a elaboração conjuntamente com os professores da Rede de Ensino dos simulados virtuais para o aluno aproximar-se da base de diretrizes matemáticas (descritores) da Prova SAEB, simulando situações reais com a utilização do recurso tecnológico.

Olimpíada Matematicando

A olimpíada de matemática é realizada com o intuito de incentivar o engajamento de alunos com o projeto e conseqüentemente, obter melhor aproveitamento na aprendizagem.



Página 7 de 18

INTECELERI TECNOLOGIA PARA EDUCAÇÃO

CNPJ.: 08.945.294/0001-36 / Insc. Est.: 15.262.634-4 / Insc.Mun.: 2582894
 Tel. (91)98839-0610 / E-mail: contato@inteceleri.com.br / www.inteceleri.com.br
 Av Perimetral s/n – Parque de Ciência e Tecnologia Guamá
 Espaço Inovação 3 Piso Sala 10 Cep: 66.075-750 Belém – PA
 Centro de distribuição: Rua Dr. Clovis de Oliveira, 259 Conj. 122 Morumbi – SP

3. Laboratório Móvel Maker MiritiBoard VR

É um laboratório móvel que leva ferramentas de aprendizado, como o Miritiboard VR (Óculos de Realidade Virtual), Chromebooks e smartphones para que escolas e alunos vivenciem experiências interativas e alinhadas à realidade em um universo virtual de aprendizagem.

O Laboratório Móvel possui configurações que comportam de 15 a 40 óculos VR com smartphones para que a experiência de realidade virtual possa ser completa para o usuário, o objetivo deste produto é facilitar a aprendizagem e incentivar a cultura maker (faça você mesmo) tornando o aluno protagonista no processo pedagógico, a partir de tecnologias criadas na amazônia a baixo custo e de forma acessível e sustentável, principalmente para alunos de escolas públicas que hoje representam 70% do público atingido por nossos projetos. Essa proposta pode ser complementar ou alternativa ao modelo tradicional de ensino (teórico, expositivo e passivo) e a intenção é conseguir maior relevância à aprendizagem por meio da prática.



A ideia de Aprender fazendo é baseada na teoria do educador e filósofo John Dewey (1938), o qual reconhece no processo prático o caminho para potencializar as possibilidades e os resultados da educação, pelo envolvimento direto dos educandos nessa experiência. Ou seja, a educação experiencial, por meio de um processo de reconstrução e reorganização dos resultados das vivências, influencia positivamente nas experiências futuras.

Suporte pedagógico

A contratada prestará suporte local e/ou remoto durante todas as ações pedagógicas a serem realizadas, garantindo a entrega do serviço para a equipe técnica pedagógica da Contratante, emitindo relatórios de avaliação para acompanhamento pela instituição

Sessões de Capacitações

	Proposta	Conteúdo
Workshop	<p>Uso de Aplicativos de realidade Virtual e Aumentada para MIRITIBOARD VR</p> <p>Público: Professores</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realidade virtual na sala de aula: Conceitos introdutórios; 2. O que é realidade aumentada?; 3. Para que usar VR e VA na sala de aula?; 4. Casos de sucesso para a educação do séc XXI; 5. Uso do Google expeditions: como guiar, como explorar?; 6. Câmera Cardboard: criando meu próprio ambiente; 7. Google Street View - outras possibilidades

Metodologia de Execução

Metodologias ativas	Metodologias imersivas
<p>Os workshop 1 e 2 são realizados com base na proposta de metodologias ativas de ensino. A intenção é que os cursistas possam ser protagonistas do próprio processo de aprender, além de analisar e testar possibilidades inovadoras de construção do conhecimento.</p>	<p>O workshop 2 proporciona que professores aprendam a utilizar ferramentas que oportunizam situações de aprendizagem a partir da imersão em ambientes não reais, com foco na aprendizagem experiencial e prática do estudante</p>



MiritiBoard VR

4. Plataforma Digital Google for Education:

No âmbito da plataforma de aplicativos, denominada de Google for Education plataforma Digital que estará disponível **para uso de todas disciplinas do ensino fundamental e acesso para todos os professores, gestores e alunos** da rede de educação, iniciaremos as atividades técnicas especializados de:

- Criação de novas contas de e-mails personalizadas contendo espaço de 1 mil gigas em nuvem para salvamento;
- Capacitação presencial da equipe técnica quanto ao uso das ferramentas.
- Criação de site personalizado, se necessário;
- Suporte online em todas as etapas do processo.

Com as ferramentas do Google for Education as tarefas de gestão são desenvolvidas de maneira simplificada e conectada utilizando modernas tecnologias.

O Google for Education é feito sob medida para instituições de ensino que não param de crescer, facilitando a maneira de relacionar-se com clientes e colaboradores, a plataforma oferece ainda vantagens como segurança integrada com várias camadas, além do suporte 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Alguns benefícios da Plataforma Google for Education

<p>1. Benefícios para a instituição</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Domínio na plataforma do Gmail personalizado; • Um pacote de produtividade na nuvem; • Funciona em todos os dispositivos; • Ambiente seguro; • Possibilidade de ensino EaD. 	<p>3. Benefícios para a área de tecnologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • As funções de administrador podem ser delegadas; • Suporte do 24 horas por dia em português; • As atualizações são automáticas.
<p>2. Benefícios para colaboradores e gestores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ferramentas conhecidas e intuitivas; • Elaboração de documentos compartilhados em tempo real; • Mais Feedback; • É possível acompanhar as alterações feitas nos documentos. 	<p>4. Benefícios gerais</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Redução de Custos; • Utiliza a facilidade, a gestão e a segurança dos • Trabalhos colaborativos, dinâmicos e inspiradores.

Capacitações

O contrato anual prevê capacitação a fim de seguir na expansão do conhecimento da instituição de ensino:

Período	Ensino Digital - Entregas Previstas
Mês 1	<ul style="list-style-type: none"> • Configurações da Plataforma Google for education; • Criação de novas contas de alunos, professores, coordenadores e gestores; • Enturmação do Google Sala de Aula por Ano/turma; • Formação (2h) básica e avançada on-line de professores/Gestores. • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).
Mês 2	<ul style="list-style-type: none"> • Formação (2h) avançada II on-line de professores/Gestores. • Revisão (1h) básica e avançada on-line de equipe técnica; • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).
Mês 3	<ul style="list-style-type: none"> • Oficina (2h) on-line de professores/Gestores. • Formação (2h) avançada I on-line de equipe técnica; • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).
Mês 4	<ul style="list-style-type: none"> • Formação (2h) avançada I on-line de professores/Gestores. • Formação (1h) avançada I on-line de equipe técnica; • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).
Mês 5,6	<ul style="list-style-type: none"> • Live Aulão (1h) básica on-line de professores/Gestores. • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).
Mês 7,8	<ul style="list-style-type: none"> • Formação (2h) avançada I on-line de professores/Gestores. • Realização Certificação Google on-line de equipe técnica; • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).
Mês 9,10	<ul style="list-style-type: none"> • Revisão (1h) avançada II on-line de professores/Gestores. • Revisão (1h) avançada I on-line de equipe técnica; • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).
Mês 11,12	<ul style="list-style-type: none"> • Oficina (1h) avançada I on-line de professores/Gestores. • Preparação I (2h) certificação Google Avançado on-line de equipe técnica; • Suporte pedagógico educacional - Google for education (8 por 6); • Suporte as ferramentas tecnologia -Google for education (24 por 7).

Investimento

Item	Descrição	Unid.	Custo Unit. (R\$)	Custo Total (R\$)
1	<p>Projeto EduTech Amazon (GeoMeta, Matematicando, Miritiboard VR e Suporte a plataforma Google for Education)</p> <p>Ensino Fundamental, modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA) e alunos especiais - Paradidático e licença de uso de aplicativo digital que desenvolvem o raciocínio lógico, o pensamento computacional e o cálculo mental.</p>	5.970 (cinco mil, novecentos e setenta) kits/ Alunos	290,00	1.731.300,00
1.1	<ul style="list-style-type: none"> ● Kit educativo de MATEMÁTICA GEOMETRIA <ul style="list-style-type: none"> ● Um aplicativo "GEOMETA" ● Um Livro paradidático "GeoMeta: Aprenda geometria no metaverso". ● Formação de professores (20 horas híbrida) 			
1.2	<ul style="list-style-type: none"> ● Kit educativo de MATEMÁTICA ARITMÉTICA <ul style="list-style-type: none"> ● Um aplicativo "MATEMATICANDO" ● Um Livro paradidático "A nova tabuada Matematicando: Aprenda brincando". ● Acompanhamento da execução do "OLIMPÍADA MATEMATICANDO" para todos os professores e alunos da rede de educação. ● Formação de professores (20 horas híbrida) 			
1.3	<ul style="list-style-type: none"> ● Manutenção e Suporte da plataforma Google Workspace for Education disponível para todas as disciplinas do ensino fundamental e acesso para todos os professores e alunos da rede de educação. <ul style="list-style-type: none"> ● Manutenção e expansão da plataforma Google e criação de novas contas de e-mail institucional gerenciáveis ● Formação de professores/gestores (20 horas híbrida) 			
1.4	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratórios Maker móveis de realidade virtual e app matematicando. Cedidos em comodato pelo tempo que durar a prestação de serviços. <ul style="list-style-type: none"> ● 30 óculos de realidade virtual - MiritiBoard VR e 30 dispositivos móveis (cada Lab atenderá 600 alunos). ● Formação de professores (20 horas híbrida) 			

Cronograma de Execução

(GeoMeta, Matematicando, Lab Maker Miritiboard VR e plataforma Google for Education)

ATIVIDADES	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
Distribuição de kits educativos de matemática <ul style="list-style-type: none"> • Um aplicativo "MATEMATICANDO" • Um Livro paradidático "A nova tabuada Matematicando Aprenda Brincando". 												
Distribuição de Kits educativo de MATEMÁTICA GEOMETRIA <ul style="list-style-type: none"> • Um aplicativo "GEOMETA" • Um Livro paradidático "GeoMeta: Aprenda geometria no metaverso". 												
<ul style="list-style-type: none"> • Formação de professores (20 horas híbrida) 												
Manutenção da plataforma digital. <ul style="list-style-type: none"> • Core IT : Manutenção da configuração do Domínio, Estruturação e padronização do Google Admin Console e Aplicativos, Personalização do Gmail Institucional, testes e validação das configurações executadas, Treinamento dos administradores. • Go Live: Acompanhamento dos grupos de comunicação, Modelagem e tratamento de dados para configuração do 												



<p>Google sala de aula (criação das turmas / disciplinas e inclusão dos alunos e professores), implementação de processos de gerenciamento de usuários, grupos.Desenvolvimento de estratégias de adoção da plataforma.Validação da Implantação de Adoção.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suporte técnico TI e EduTech: Suporte especializado para administradores de TI, Central e Fóruns de Ajuda Google for Education. Guias, dicas úteis e tutoriais sobre como configurar e gerenciar. 												
<ul style="list-style-type: none"> • Early Adopters: Criação de novas Contas para alunos, professores e gestores da instituição de educação; Monitoramento e Ajustes na utilização e configuração dos serviços. 												
<ul style="list-style-type: none"> • Formação on-line da plataforma digital. • Promover curso de capacitação de utilização de Plataforma Digital. • Trabalho a distância • Sala de aula virtual: Panorama geral 												



<p>Capacitações on-line/presencial de matemática.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentação Teórica; ● Cálculo mental e a sua importância: Orientações curriculares ● Neuropedagogia ● Matemática e cérebro: uma abordagem identificativa ● Matematicando e as cores ● Possibilidades na sala de aula 												
<p>Acompanhamento e execução do "Olimpiada Matematicando 2024"</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fase 1: Classificatória - Todas as escolas <ul style="list-style-type: none"> ○ Etapa 1 - Simulado e DCM ○ Etapa 2 - Simulado e DCM ● Fase 2: Semifinal – Alunos Classificados. ● Fase 3: Final – Alunos Finalistas 												
<p>Utilização do Laboratório móvel de realidade virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Até 30 óculos de realidade virtual - MiritiBoard VR; ● Até 30 dispositivos móveis por Lab. ● Cada Lab tem capacidade de atender até 600 alunos com uma aula semanal. 												
<ul style="list-style-type: none"> ● Formação e oficina de atividades Maker para todos os professores da rede de educação. 												

Sobre o Suporte

A contratada prestará suporte local e/ou remoto durante todas as ações pedagógicas a serem realizadas, garantindo a entrega do serviço para a equipe técnica da Contratante, emitindo relatórios de avaliação para acompanhamento pela instituição

Condições

- Validade da Proposta: 120 dias;
- Previsão de entrega: será definido com o Cliente um Cronograma de Atividades que definirá a data de cada entrega;
- Início das Atividades: imediato após o aceite da presente proposta e assinatura do respectivo contrato que será enviado;
- Garantia: vigente durante o período de suporte. Nenhuma garantia será prestada com relação aos produtos que tenham sido: (i) modificados, alterados ou adaptados sem o consentimento prévio e expresso da Inteceleri Ltda; (ii) usados de outra forma que não a que consta da respectiva documentação; (iii) instalados ou consertados inadequadamente por qualquer terceiro que não a Inteceleri Ltda ou em desacordo com suas instruções; e/ou (iv) instalados em equipamentos, interfaces ou servidores fornecidos por terceiros, em desacordo com recomendações da Inteceleri Ltda.
- O pagamento deverá ser feito em até quatro parcelas, observando o cronograma executivo e financeiro.

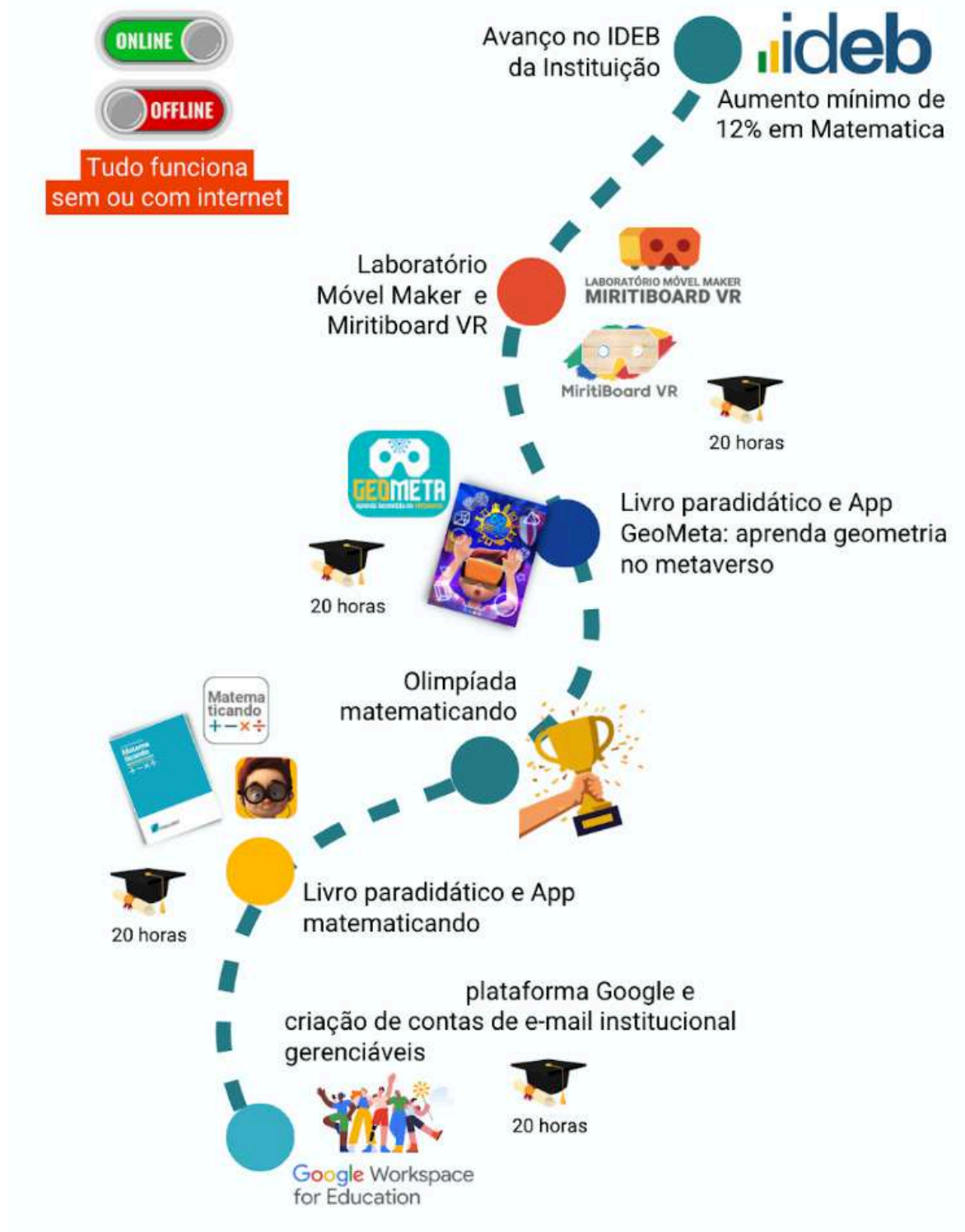
Aceito de proposta

Estando de acordo com os valores dos produtos e serviços do projeto Edutech Amazon relatados nesta proposta, firmam um compromisso para iniciar o processo de contratação.

Nome:

CPF:

Resumo das entregas



Cronograma Físico-Financeiro

Item	Projeto EduTech Amazon (Matematicando, Miritiboard VR e Implantação da plataforma Google for Education).	% de execução do item.	% valor Proporcional do contrato	Mês de Entrega do item
1.1	Entrega dos Kit educativo de MATEMÁTICA GEOMETRIA <ul style="list-style-type: none"> Um aplicativo "GEOMETA" Um Livro paradidático "GeoMeta: Aprenda geometria no metaverso". Formação de professores (20 horas híbrida) 	50%	30%	Maio
1.2	Entrega dos Kit educativo de MATEMÁTICA ARITMÉTICA <ul style="list-style-type: none"> Um aplicativo "MATEMATICANDO" Um Livro paradidático "A nova tabuada Matematicando: Aprenda brincando". Acompanhamento da execução do "OLIMPÍADA MATEMATICANDO" para todos os professores e alunos da rede de educação. Formação de professores (20 horas híbrida) 	50%	25%	Julho
1.3	Manutenção e suporte da plataforma Google Workspace for Education disponível para todas as disciplinas do ensino fundamental e acesso para todos os professores e alunos da rede de educação. <ul style="list-style-type: none"> Criação de contas novas de e-mail institucional gerenciáveis Formação de professores (20 horas híbrida) 	50%	25%	setembro
1.4	Entrega dos Laboratórios Maker móveis de realidade virtual e app matematicando. Cedidos em comodato pelo tempo que durar a prestação de serviços. <ul style="list-style-type: none"> 30 óculos de realidade virtual - MiritiBoard VR e 30 dispositivos móveis (cada Lab atenderá 600 alunos). Formação de professores (20 horas híbrida) 	50%	20%	novembro