

Para: Secretaria Municipal de Educação - Santo Antônio da Patrulha- RS

Empresa: Conceitto Comercial Equipamentos e Suprimentos de Informática - Ltda  
CNPJ:: 22.143.811/0001-84  
Endereço: Rua Caxias do Sul, 35 - Sala 01  
Cidade: Gravataí - RS  
E-mail: contato@escolamaker.com.br

### PROPOSTA EDUCACIONAL

Fornecimento de Kits Pedagógicos (materiais didático-pedagógicos), e formação de professores com o objetivo de introduzir o desenvolvimento integral e interdisciplinar dos estudantes envolvendo tecnologias, linguagens, ciências, artes e matemática no currículo escolar. Através de atividades lúdicas e interativas os estudantes aprendem conceitos importantes como iniciação científica, pensamento computacional e programação, bem como as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular.

| Item | Descrição                                                 | Quantidade | Valor unitário | Valor total          |
|------|-----------------------------------------------------------|------------|----------------|----------------------|
| 01   | Kit Aventura STEAM<br>Marca: Conceitto                    | 10 unidade | R\$ 1.900,00   | R\$ 19.000,00        |
| 02   | Formação de professores<br>presencial - Aventura<br>STEAM | 12 horas   | R\$ 550,00     | R\$ 6.600,00         |
|      |                                                           |            | <b>Total</b>   | <b>R\$ 25.600,00</b> |

### RESUMO DO PROJETO

- **10 conjuntos Aventura STEAM** para o desenvolvimento de ciências, linguagens e tecnologias, artes e matemática no currículo escolar. Através de atividades pedagógicas lúdicas e interativas os estudantes aprendem conceitos importantes como iniciação científica, pensamento computacional, programação, robótica, bem como as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular. A solução é composta pelo Livro do Professor formato digital, registrado com o ISBN 978-65-993257-1-7; Livro do Estudante formato digital, registrado com o ISBN 978-65-993257-0-0; livro Diário de Bordo formato digital, registrado com o ISBN 978-65-993257-2-4; interface de prototipagem eletrônica, interface educacional inteligente, atuadores, sensores, ferramentas, fixadores, componentes estruturais, bateria, pilha, carregador universal, plataforma de aprendizagem web, 80 experimentos, 20 projetos educacionais, software para programação iconizado, formação para educadores e assessoria pedagógica.

- **01 turma de formação e suporte de professores com até 30 participantes com duração total de 12 horas organizada em 02 encontros presenciais de 4h e 1 encontro online de 4h e atendimento online.** Conteúdo programático: Robótica pedagógica, complemento da Base Nacional Comum Curricular para Computação, pensamento computacional, eletrônica fundamental, componentes eletrônicos, bases do Arduino, programação com Ardublock Explorador e Mblock, atuadores, sensores, prototipagem, experimentos, projetos de aprendizagem e pesquisa, olimpíadas de robótica, percurso com obstáculos e arena de competição. Formação ministrada por profissionais graduados e especializados nas áreas de educação. Materiais inclusos: tapetes de percurso com 120 x 300 cm e arena de competição com 120 x 120 cm e personalização.

### INFORMAÇÕES COMERCIAIS

- O prazo de validade da presente proposta, é de 30 (trinta) dias.
- O prazo de entrega é de até 60 dias.
- O local de entrega será no almoxarifado.
- Conta bancária para depósito: Caixa Federal Agência 0473 Conta 2881-6
- Os preços cotados contemplam todos os custos diretos, indiretos e despesas que compõem a prestação de serviços, tais como as despesas com impostos, taxas e quaisquer outros que incidam direta ou indiretamente no Contrato.

Gravataí, 02 de jul de 2025.

VERONICA RIBEIRO  
ALMUAS:04130339966

Assinado de forma digital por  
VERONICA RIBEIRO  
ALMUAS:04130339966

Verônica Ribeiro Almuas  
Administradora

## **CATÁLOGO DETALHADO PROJETO: AVENTURA STEAM**

### **Kit de robótica Aventura STEAM:**

Kit composto por componentes eletrônicos e plataforma de conteúdo especializado em robótica educacional. Kit de componentes eletrônicos: 01 placa de Prototipagem Eletrônica, 01 Shield Educacional Personalizado, 01 kit de sensores, 01 kit de atuadores, 01 kit estrutural para montagem de veículos e outros modelos, 01 chassi acrílico personalizado, 01 kit de fixadores plásticos e metálicos, 01 chave tipo estrela, 01 trena, 01 massinha de modelar com 6 cores, 04 Pilhas Recarregáveis, 02 Bateria CR2032, 01 Carregador Universal, Caixa organizadora pequena com 05 divisórias e 01 caixa organizadora grande com bandeja com divisórias. Plataforma de conteúdo: 80 videoaulas contemplando experimentos e projetos para os Anos Finais do Ensino Fundamental, Biblioteca com 50 códigos para download, diário de bordo e fóruns de discussão.

### **Livro do Estudante: ISBN: 978-65-993257-0-0 - Páginas: 236**

Material pedagógico para estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental com 20 projetos na área de robótica pedagógica em concordância com a Base Nacional Comum Curricular. Projetos organizados em cinco momentos distintos (pesquisa, prática de conceitos de robótica, criação, reflexão e prática envolvendo matemática. Projetos estimulam o trabalho multidisciplinar partindo de situações problemas e/ou contextualizações. Registrado com ISBN com ficha catalográfica.

### **Livro do Professor: ISBN: 978-65-993257-1-7 - Páginas: 276**

Material pedagógico para professores dos Anos Finais do Ensino Fundamental com 20 projetos na área de robótica pedagógica em concordância com a Base Nacional Comum Curricular. Projetos organizados em cinco momentos distintos (pesquisa, prática de conceitos de robótica, criação, reflexão e prática envolvendo matemática. Livro do professor comentado para orientação docente, indicativo para organização de aula e descritivo das competências e habilidades trabalhadas em cada projeto. Projetos estimulam o trabalho multidisciplinar partindo de situações problemas e/ou contextualizações. Registrado com ISBN com ficha catalográfica.

### **Formação de professores:**

Conteúdo programático: Robótica pedagógica, Complemento da Base Nacional Comum Curricular para Computação, Pensamento Computacional, Eletrônica Fundamental, Componentes Eletrônicos, Bases do Arduino, Programação com Ardublock Explorador e Mblock, Atuadores, Sensores, Prototipagem, Experimentos, Projetos de Aprendizagem e Pesquisa, Olimpíadas de Robótica, Percurso com Obstáculos e Arena de Competição. Formação ministrada por profissionais graduados e especializados nas áreas de educação. Materiais inclusos: tapetes de percurso com 120 x 300 cm e arena de competição com 120 x 120 cm e personalização, **01 turma de formação e suporte de professores com até 30 participantes com duração total de 12 horas organizada em 02 encontros presenciais de 4h e 1 encontro online de 3h e atendimento online.** Acompanhamento técnico e pedagógico em dias úteis das 8h às 12h e das 13h às 17h.