

Conceitto Comercial de Equipamentos de Informática Ltda.  
CNPJ: 22.143.811/0001-84

www.escolamaker.com.com.br  
Endereço: Rua Caxias do Sul, 35 - Sala 01 – Gravataí – 94080-060  
E-mail: contato@escolamaker.com.br  
Telefone: (51) 99915-0748



Para: Secretaria Municipal da Educação  
Cidade: Nova Boa Vista  
UF: RS

### PROPOSTA PROJETO EDUCACIONAL

Oferecemos kits pedagógicos interdisciplinares e capacitação docente para integrar tecnologias, linguagens, ciências, artes e matemática ao currículo escolar de forma criativa e contextualizada. Por meio de atividades lúdicas e mão na massa, os estudantes desenvolvem habilidades essenciais como pensamento computacional, programação, iniciação científica e resolução de problemas, enquanto assimilam competências alinhadas à BNCC. Nossos recursos e formações incentivam professores a adotar metodologias ativas, transformando a sala de aula em um espaço dinâmico onde a interdisciplinaridade e a experimentação promovem uma aprendizagem significativa e colaborativa, preparando alunos para os desafios do século XXI.

A seguir, apresentamos nossa proposta de atendimento às unidades escolares e capacitação docente.

Item	Descrição	Valor unitário	Quantidade	Valor total
1	EXPLORADOR KIDS	R\$ 2.900,00	2 UNIDADE	R\$ 5.800,00
1	FORMAÇÃO ONLINE	R\$ 0,00	3 UNIDADE	R\$ 0,00
<b>TOTAL</b>				<b>R\$ 5.800,00</b>

O prazo de validade da presente proposta, é de 90 (noventa) dias.

O prazo de entrega é de 90 dias após confirmação do pedido.

O local de entrega, será no almoxarifado do cliente.

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.

VERONICA RIBEIRO  
ALMUAS:04130339966

Assinado de forma digital por  
VERONICA RIBEIRO  
ALMUAS:04130339966

Verônica Ribeiro Almuas  
Administradora

Gravataí, 19 de Mar de 2026.

## RESUMO DO PROJETO EXPLORADOR KIDS

**Conjuntos pedagógicos Explorador KIDS:** Conjunto pedagógico Explorador KIDS é uma solução completa para o desenvolvimento dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil e as competências e habilidades nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O conjunto é composto por 01 robô de piso, 05 tapetes pedagógicos, 01 acessório interativo, 03 softwares de programação, 01 kit de cartões auxiliares, 01 livro do professor, 02 bolsas de armazenamento e 01 Plataforma de conteúdo e formação digital para docentes com acesso vitalício. O livro do Educador está registrado com o ISBN 978-65-993257-0-0. O robô Explorador KIDS possui certificado de homologação do Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia – INMETRO (Portaria nº 302 de 12 de julho de 2021). Produto com homologação ANATEL.

## DETALHAMENTO DO CONJUNTO PEDAGÓGICO

**Dispositivo programável de piso:** permite a gravação na memória de sequência de programação de até 200 comandos, estrutura transparente permitindo a visualização interna, comandos físicos de avançar, andar para trás, virar à direita, virar à esquerda, pausar, limpar e iniciar, som com possibilidade de desligamento, move-se aproximadamente 150mm na direção desejada, nas funções de virar para esquerda ou direita gira 90 graus, o comando pausar pausa o robô durante 02 segundos entre comandos, emite som a cada comando executado e som diferente ao finalizar a sequência, possui luz indicativa que está ligado, possui luz indicativa que está em processo de recarga e luz indicando que já está recarregado, possui luz indicando que está conectado ao aplicativo via bluetooth, possui chave deslizante para ligar e desligar, possui chave deslizante para ligar e desligar a conexão via bluetooth. Acompanha cabo de carregamento para portas USB, grava áudio para reproduzir quando os comandos são inseridos e executados. Inclui bateria de 500mAH de 3,7V em compartimento fechado, duração estimada de 03 horas com uso moderado e 1 hora em uso contínuo. Possui duas rodas com pneus e 01 roda giratória. O robô BlueBot possui certificado de homologação do Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia – INMETRO (Portaria no 302 de 12 de julho de 2021). Produto com homologação ANATEL.

**Acessório de expansão de atividades:** acessório em material plástico, acoplável ao dispositivo programável de piso que permite desenhar com caneta hidrocor, empurrar objetos pequenos e atrair pequenas peças metálicas.

**Aplicativo de programação iniciante:** aplicativo para Android com conexão via bluetooth com o dispositivo programável de piso, apresenta área de programação lúdica com indicação da sequência programada, carregamento de matrizes pedagógicas de atividades, tabela de seleção de matrizes, permite upload de matrizes pedagógicas de atividades, seleção de 04 níveis de complexidade de programação permitindo programar passo a passo, programação básica, programação com repetição e programação com volta de 45 graus, possui modo de jogos de desafios com possibilidade de seleção de vai do ponto A ao ponto B, obstáculos, menos teclas e instruções aleatórias, permite desativar teclas de programação, permite gravar som para emitir durante a execução de cada passo da programação, permite alterar as cores de fundo da tela do aplicativo. O aplicativo funciona sem a necessidade de realização de autenticação do usuário.

**Aplicativo de programação intermediário:** aplicativo Android com conexão via bluetooth com o dispositivo programável de piso, apresenta área de programação visual, blocos de programação do tipo arraste e solte, criação de variáveis, botão para salvar programas, botão para abrir programas, botão para criar programação, botão para iniciar execução da programação, botão para visualização do código em texto, botão para ampliar e reduzir o tamanho dos blocos apresentados na área de programação visual. O aplicativo funciona sem a necessidade de realização de autenticação do usuário.

**Software para programação em computadores:** aplicação instalável, semelhante visualmente ao aplicativo para iniciantes, para funcionamento em notebooks com bluetooth com sistema operacional Windows.

**Matrizes pedagógicas de atividades de piso:** atende a Base Nacional Comum Curricular – BNCC apresentando atividades lúdicas que incentivam o pensamento computacional e a iniciação à programação, tamanho de 90cm X 90cm, impresso em lona resistente, impressão colorida 4x0, com matriz quadriculada contendo 36 quadros com 15 centímetros em cada lado, orientação vertical numerada e orientação horizontal alfabética. Atende as seguintes temáticas: formas, cores, sons, alfabeto, contação de histórias, números de 0 a 20, cinco sentidos, estações do ano, dia e noite, trânsito, área urbana e rural do município, coleta seletiva, alimentação saudável e lateralidade.

**Matriz pedagógica para construção de atividades de piso:** possibilita a construção, por parte do docente de atividades lúdicas que incentivam o pensamento computacional e a iniciação à programação, tamanho de 90cm X 90cm, impresso em lona resistente, impressão colorida 4x0, com matriz quadriculada contendo 36 quadros com 15 centímetros em cada lado, orientação vertical numerada, orientação horizontal alfabética. Com uma lâmina plástica transparente soldada somente na parte superior, permite a inserção de materiais gráficos entre o tapete e a matriz pedagógica.

**Cartões pedagógicos:** acompanha conjunto de 110 cartões de programação visual refletindo os comandos de avançar/ré, virar à direita, virar à esquerda, iniciar, apagar programação, pausar, indicar obstáculos e objetivos. Apresenta tamanho de 85mm x 47mm, colorido 4x4, papel resistente.

**Livro do professor Educação Infantil:** Livro impresso, atendendo aos campos de experiência da Base Nacional Comum Curricular e as competências e habilidades voltadas à Educação. Com 50 atividades lúdicas que também incentivam o pensamento computacional e a iniciação à programação. Apresenta em cada atividade o código e descrição dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento conforme BNCC, o material necessário, o tempo sugerido e dicas para ampliação e adaptação das atividades. Impresso no tamanho de 210mm x 297mm, cores 4x4, miolo em offset 75g e acabamento em espiral. Obra registrada através de código ISBN - International Standard Book Number sob o número ISBN 978-65-81547-00-4.

**Livro do professor para Anos Iniciais:** Livro digital, atendendo às competências e habilidades voltados aos 1o, 2o e 3o anos do Ensino Fundamental. Descreve 50 atividades lúdicas que incentivam o pensamento computacional e a iniciação à programação. Apresenta em cada atividade o código dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento conforme BNCC, o material necessário, o tempo sugerido e dicas para ampliação e adaptação das atividades. Obra registrada através de código ISBN - International Standard Book Number sob o número 978-65-993257-7-9.

**Plataforma online:** Plataforma Digital de uso para professores, com autenticação através de e-mail. A plataforma abriga os materiais digitais como arquivos para impressão de atividades, modelos, manuais e videoaulas. Com fórum de discussão, fórum de dúvidas, botão para acesso ao suporte e espaço de compartilhamento de práticas pedagógicas. Acesso por 12 meses, permitindo que em qualquer momento ou no final do período seja realizado backup dos materiais para uso exclusivo da contratante. A plataforma disponibiliza os seguintes materiais:

**Dados de 06 faces:** 12 modelos de dados de 06 faces para realização de atividades pedagógicas. Os dados são compatíveis com as matrizes pedagógicas do conjunto e cadernos do professor. Os modelos são disponibilizados em PDF de forma que seja possível imprimir em papel tamanho A4, recortar e colar.

**Fantasia:** 50 modelos de fantasias para o robô programável de piso para realização de atividades pedagógicas. Envolve temáticas de veículos, animais, alimentos, características físicas, histórias infantis e modelo customizável. Os modelos são disponibilizados em PDF de forma que seja possível imprimir em papel tamanho A4, recortar e colar.

**Personagens e elementos:** 20 personagens e elementos de apoio ao desenvolvimento de atividades utilizando as matrizes pedagógicas com as temáticas de trânsito, profissões, fazenda e alimentação saudável. Os modelos são disponibilizados em PDF de forma que seja possível imprimir em papel tamanho A4, recortar, dobrar e colar para que sejam posicionados nas matrizes pedagógicas.

**Atividades pedagógicas:** 20 modelos de atividades para serem aplicados em conjunto com a matriz quadriculada de construção de atividades. As atividades contemplam as temáticas de contação de histórias, cidadania digital, trânsito, alimentação saudável, hábitos saudáveis, letramento e matemática. Os modelos são disponibilizados em PDF de forma que seja possível imprimir em papel tamanho A4.

**Tutoriais e materiais de apoio:** videoaulas que apoiam a prática do professor e tutoriais de utilização dos recursos e aplicativos. Disponibiliza de forma digital os livros do professor permitindo download.

**Embalagem:** os materiais são acomodados em bolsas que protegem e facilitam o deslocamento dos produtos dentro da unidade escolar. As matrizes pedagógicas são acomodadas em bolsa de Nylon com visor plástico transparente, com tamanho aproximado de 95 cm de comprimento e 10 cm de diâmetro, com fecho e alça com regulagem. O restante dos componentes físicos é acomodado em bolsa de Nylon com visor plástico transparente, com alça, com tamanho aproximado de 32 cm de largura x 32 cm de altura e 12 cm de profundidade.

**Garantia e suporte:** 12 meses de garantia para todos os elementos físicos no modelo on-site. O serviço de atendimento ao consumidor – SAC, é oferecido através de e-mail. O serviço de suporte pedagógico e técnico é realizado através de e-mail e agendamento de sessões através de videoconferência.

## CATÁLOGO TÉCNICO – EXPLORADOR KIDS

### DETALHAMENTO DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES E ACOMPANHAMENTO

- Turma de formação de professores para o Explorador KIDS** com até 30 participantes e duração total de 3 horas, com encontros de 3h no formato digital, e curso online na plataforma Escola Maker de 20h com certificação.

**Conteúdo programático:** princípios do pensamento computacional, princípios da programação, jogos pedagógicos, tecnologias digitais na educação, programação desplugada, complemento da Base Nacional Comum Curricular para Computação e funcionalidades do conjunto Explorador KIDS. Formação ministrada por profissionais graduados e especializados nas áreas de educação. A cada encontro de formação os participantes são estimulados a relatarem suas práticas em sala de aula e a realizarem atividades pedagógicas com o material do Projeto Explorador KIDS.

**Acompanhamento pedagógico:** a cada encontro de formação os professores são convidados a responder um questionário individual e online com questões sobre a qualidade da formação recebida, andamento do projeto na escola, percepções pedagógicas, além de espaço para comentários. Os questionários são analisados dando origem a relatórios qualitativos da implantação do projeto que são entregues para a mantenedora.