

polo de contenidos
digitales

IA Instituto
De Alta Tecnología

ASTI TALENT&TECH
FOUNDATION

málaga

Ciudad
de Málaga



Metaverso EDUCACIONAL



Programa Europeu de Educação Tecnológica

PREPARAR
+ 1 MILHÃO
DE JOVENS PARA O FUTURO



BAIXE UMA
CÓPIA DIGITAL

BE BYTE

ACESSO RÁPIDO SUMÁRIO



menu

1 Demandas na educação pública

COMO A TECNOLOGIA PODE MUDAR VIDAS

2 Programa Metaverso Educacional

CONHEÇA DETALHES DO PROGRAMA

3 CyberTruck - Caminhão

LABORATÓRIO ITINERANTE - CENTRO DE INOVAÇÃO MÓVEL

4 Depoimentos e impacto

ACOMPANHE UM POUCO DOS RESULTADOS DO PROGRAMA

5 A empresa BeByte

MAIS DE UMA DÉCADA INOVANDO NA EDUCAÇÃO

6 Conheça o Empreendedor

CONHEÇA QUEM ESTÁ POR TRÁS DESSA SOLUÇÃO TECNOLÓGICA

7 Projetos sociais

PROGRAMA DE PROMOÇÃO À INOVAÇÃO

8 Notoriedade

QUEM INOVA, GANHA VISIBILIDADE E RECONHECIMENTO

9 Valores

UMA GRANDE SOLUÇÃO NÃO TEM QUE SER CARA

10 Cronograma de implantação

IMPLANTAÇÃO RÁPIDA, ACOMPANHADA E EFICAZ

12 Fim da apresentação



TOQUE PARA MAIS

AÇÕES URGENTES PARA ALINHAR A REDE ÀS DIRETRIZES NACIONAIS

5 Adequações exigidas pelas diretrizes legais da educação pública:

1

Adequação ao VAAR e às Exigências do MEC (SIMEC)

- I - PARA QUE AS REDES MUNICIPAIS FAÇAM JUS À COMPLEMENTAÇÃO DE RECURSOS DA UNIÃO (FUNDEB BASEADO EM DESEMPENHO) VIA VAAR;
- II - NECESSÁRIO COMPROVAR A IMPLEMENTAÇÃO DA BNCC COMPUTACIONAL **ATÉ 31 DE AGOSTO**. RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 3/2024;
- III - AS REDES DE ENSINO DEVEM REGISTRAR NO SISTEMA SIMEC INFORMAÇÕES QUE COMPROVEM ESSAS ADEQUAÇÕES;
- IV - IMPLEMENTA UM SISTEMA UNIFICADO DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO, COM INDICADORES DE USO, ENGAJAMENTO E DESEMPENHO DOS ALUNOS.

Complemento à BNCC – Implantar a BNCC Computacional

- I - TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: USO DE PLATAFORMAS ADAPTATIVAS, LABORATÓRIOS VIRTUAIS, PENSAMENTO COMPUTACIONAL;
- EIXO 1 - PENSAMENTO COMPUTACIONAL:** ABORDA O RACIOCÍNIO LÓGICO E A CONSTRUÇÃO DE SOLUÇÕES PARA OS MAIS DIVERSOS PROBLEMAS;
- EIXO 2 - MUNDO DIGITAL:** COMPREENSÃO DO MUNDO DIGITAL E DE DIVERSOS OUTROS ELEMENTOS DO UNIVERSO VIRTUAL;
- EIXO 3 - CULTURA DIGITAL:** DISCUSSÕES POLÍTICAS, ÉTICAS E SOCIAIS QUE ENVOLVEM O USO DAS TECNOLOGIAS.

2

3

Fazer a recomposição de aprendizagem

- I - AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA: IDENTIFICAÇÃO DAS LACUNAS DE APRENDIZAGEM POR TURMA E POR ALUNO;
- II - PROGRAMAS DE REFORÇO ESCOLAR: CONTRATURNO, RECUPERAÇÃO PARALELA E TUTORIA INDIVIDUAL;
- III - FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES: METODOLOGIAS DE RECUPERAÇÃO (PBL, GAMIFICAÇÃO, SALA DE AULA INVERTIDA);
- IV - INTEGRAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS: PLATAFORMAS ADAPTATIVAS, CONTEÚDO MULTIMÍDIA E ACOMPANHAMENTO ONLINE.

Aumentar os índices do IDEB para metrificar a educação pública

- I - FLUXO ESCOLAR: TAXA DE APROVAÇÃO, REPROVAÇÃO E ABANDONO;
- II - PROFICIÊNCIA EM LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA (SAEB/PROVA BRASIL);
- III - METAS DO IDEB: COMPARAÇÃO ENTRE METAS PROJETADAS E RESULTADOS EFETIVOS;
- IV - TRANSPARÊNCIA E USO DE DADOS: PAINÉIS DE MONITORAMENTO E RELATÓRIOS PERIÓDICOS.

4

5

Atender à lei 14533 - Política Nacional de Educação Digital (PNED)

- I - INCLUSÃO DIGITAL;
- II - EDUCAÇÃO DIGITAL ESCOLAR;
- III - CAPACITAÇÃO E ESPECIALIZAÇÃO DIGITAL;
- IV - PESQUISA E DESENVOLVIMENTO (P&D) EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS).



DESAFIOS PARA SOLUÇÃO DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

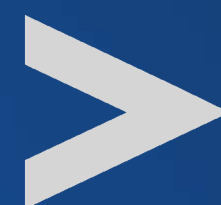
4 grandes barreiras ainda impedem o futuro da educação tecnológica:

DESAFIOS:

1

Infraestrutura e laboratório físico

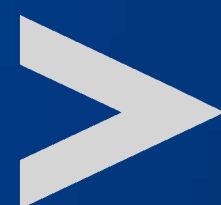
A CRIAÇÃO DE LABORATÓRIOS PRESENCIAIS IMPLICA INVESTIMENTO ALTO E EM EQUIPAMENTOS DEDICADOS ALÉM DE ADEQUAÇÃO ELÉTRICA, CLIMATIZAÇÃO E MANUTENÇÃO PREVENTIVA, TEMPO DE OBRA E PRINCIPALMENTE UM ESPAÇO EXCLUSIVO. ESSE INVESTIMENTO IMOBILIZA DIVERSOS FORNECEDORES E GRANDE BUROCRACIA NA IMPLEMENTAÇÃO.



2

Expansão, recursos e conexão

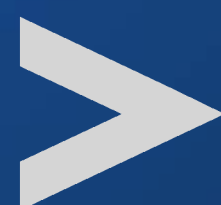
ESCALAR A INICIATIVA EM MÚLTIPLAS ESCOLAS EXIGEM LOGÍSTICA, ESTOQUES DE PEÇAS DE REPOSIÇÃO E CONTRATOS COM VÁRIOS FORNECEDORES. QUANDO A BANDA LARGA É INSTÁVEL, AULAS PRÁTICAS SOFREM INTERRUPÇÕES, CRIANDO GARGALOS DE APRENDIZADO E IMPACTOS DIRETOS NA SATISFAÇÃO DO ALUNO.



3

Treinamento e método

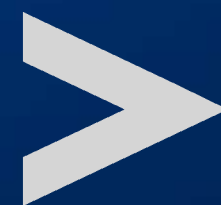
PROFESSORES PRECISAM DOMINAR TANTO A OPERAÇÃO TÉCNICA DOS EQUIPAMENTOS QUANTO METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM. A FALTA DE TEMPO E FORMAÇÕES LONGAS, FAZ O CONHECIMENTO ABSORVIDO SE PERDER RAPIDAMENTE, ATRASANDO A ADOÇÃO DA TECNOLOGIA OU IMPLANTANDO UMA SOLUÇÃO INEFICAZ.



4

Engajamento e conhecimento

ALUNOS NATIVOS DIGITAIS DEMANDAM CONTEÚDOS INTERATIVOS, CICLOS CURTOS DE RECOMPENSA E LIGAÇÃO CLARA COM CARREIRAS STEAM. SEM UMA NARRATIVA IMERSIVA, O ENGAJAMENTO CAI, A EVASÃO CRESCE E OS INDICADORES DE DESEMPENHO INSTITUCIONAL SOFREM.



SOLUÇÃO PARA SUPERAR

Laboratórios virtuais

SOLUÇÃO QUE UTILIZE AS TECNOLOGIAS E OS DISPOSITIVOS JÁ IMPLANTADOS NA ESCOLA E COM ESSES PARA CRIAR UM LABORATÓRIO ABRANGENTE QUE SEJA ACESSÍVEL AOS ESTUDANTES ATRAVÉS DE SIMULADORES VIRTUAIS 3D. REDUZINDO ASSIM EM ATÉ 85% O INVESTIMENTO SEM COMPROMETER A EXPERIÊNCIA PRÁTICA DO ALUNO E O ESPAÇO ÚTIL DA ESCOLA.

Implementação ágil

SOLUÇÃO QUE DISPENSE INFRAESTRUTURA ROBUSTA, OPERA MESMO COM CONEXÕES INTERMITENTES GRAÇAS AO CACHE OFFLINE E PERMITE EXPANSÃO SEM DEPENDER DE SUPRIMENTOS, CONEXÃO À INTERNET OU DE UMA INFRAESTRUTURA COMPLEXA TORNARIA A EXPANSÃO MAIS VIÁVEL.

Aprendizado autônomo

SOLUÇÃO QUE TENHA ALGORITMOS ADAPTATIVOS QUE FORNECEM CONTEÚDO DIRETAMENTE PARA O ALUNO, LIBERANDO O PROFESSOR PARA ATUAR COMO MENTOR. UM PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO ON-DEMAND DE 6 HORAS GARANTE QUE NOVOS DOCENTES ALCANÇEM PROFICIÊNCIA OPERATIVA, PRESERVANDO O CAPITAL INTELECTUAL DA INSTITUIÇÃO.

Educação gamificada

MISSÕES TEMÁTICAS DE EXPLORAÇÃO AO ESTILO "SPACE QUEST" INTEGRAM MATEMÁTICA, ROBOTICA E PROGRAMAÇÃO EM UM STORYTELLING CONTÍNUO E TOTALMENTE GAMIFICADO. RANKINGS, BADGES E DESAFIOS COLABORATIVOS ELEVAM A PERMANÊNCIA MÉDIA NA PLATAFORMA EM 35%, GERANDO MÉTRICAS DE ENGAJAMENTO VALIOSAS PARA RELATÓRIOS DE PERFORMANCE ACADÊMICA.

Conheça a **SOLUÇÃO COMPLETA** que responde a cada um destes desafios...



SOLUÇÃO INTEGRADA DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA ALINHADA À BNCC COMPUTACIONAL E O VAAR



APRESENTANDO AOS ALUNOS O NOVO UNIVERSO STEAM

PARA TODA A EDUCAÇÃO BÁSICA – FUNDAMENTAL DO 1º AO 9º ANO E ENSINO MÉDIO

INICIAÇÃO DOS ALUNOS NO STEAM (CIÊNCIA, TECNOLOGIA, ENGENHARIA, ASTRONOMIA E MATEMÁTICA), COM UM CURSO DE METAVERSO EDUCACIONAL, EM UM AMBIENTE INTERATIVO DE AUTOAPRENDIZAGEM, COM UM SIMULADOR DE JOGO 3D.

Programa Metaverso Educacional em plataforma interativa, com **SIMULADOR 3D CAMIFICADO** e **INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL** para promover o autoaprendizado e a autonomia dos alunos.

FUNCIONA ATÉ NOS DISPOSITIVOS MAIS SIMPLES:



E COMPUTADORES OU NOTEBOOKS



CONHEÇA OS 5 PONTOS DO OBJETO:



OBJETOS DA PROPOSTA – 1º O SIMULADOR GAMIFICADO

Simulador virtual gamificado com uma professora robô



1 LABORATÓRIO DIGITAL:

INICIAÇÃO DOS ALUNOS EM STEAM, COM CURSO DE ROBÓTICA ESPACIAL, EM AMBIENTE INTERATIVO DE AUTOAPRENDIZAGEM, COM SIMULADOR 3D GAMIFICADO.

APRENDERÃO:

- OPERAR IMPRESSORA 3D;
- INSTALAÇÕES ELETRÔNICAS;
- PROGRAMAÇÃO;
- NOÇÕES DE MECÂNICA;
- FUNDAMENTOS DA ELÉTRICA;
- NOÇÃO ESPACIAL;
- ROBÓTICA APLICADA;
- ASTRÔNOMIA E MUITO MAIS.



ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO

OBJETOS DA PROPOSTA – EQUIPAMENTOS/ TREINAMENTO E SUPORTE

Simulador virtual gamificado com uma professora robô

2 INFRAESTRUTURA E MINI LABORATÓRIO FÍSICO

INICIAÇÃO DOS ALUNOS EM STEAM, COM CURSO DE ROBÓTICA ESPACIAL, EM AMBIENTE INTERATIVO DE AUTOAPRENDIZAGEM, COM SIMULADOR 3D GAMIFICADO.

INCLUÍDO NO PROGRAMA:

MINI LABORATÓRIO MÓVEL DE INOVAÇÃO EM CADA ESCOLA EM QUE O PROGRAMA FOR IMPLANTADO (NÃO NECESSITA ESPAÇO EXCLUSIVO NA ESCOLA)



1 IMPRESSORA 3D POR ESCOLA COM INSUMOS PARA VÁRIAS IMPRESSÕES



PACK DE FERRAMENTAS POR ESCOLA



TABLETS COM FONE DE OUVIDO EM COMODATO CASO NECESSÁRIO OU FONE DE OUVIDO PARA OS EQUIPAMENTO EXISTENTES

3 CAPACITAÇÃO, SUPORTE E RELATÓRIO

CAPACITAÇÃO INCLUÍDA NO PROGRAMA:

- CONTEÚDO DE EDUCAÇÃO INOVADORA PARA TODOS OS PROFESSORES DA REDE MUNICIPAL
- SELEÇÃO, TREINAMENTO E BOLSA DE ESTUDOS PARA UM PROFESSOR COORDENADOR POR ESCOLA;
- PLATAFORMA DIGITAL DE CONTEÚDO DO PROGRAMA COM ACESSO ILIMITADO 24H/7;
- TREINAMENTO DOS COORDENADORES DA EDUCAÇÃO MUNICIPAL.
- ENCONTROS TÉCNICOS ONLINE PARA COORDENADORES DO PROGRAMA;

SUPORTE E CONTROLE DE QUALIDADE

UM PROFISSIONAL LOCAL TREINADO PELA BEBYTE PARA ACOMPANHAR A IMPLANTAÇÃO NA CIDADE PARA APOIO AOS PROFESSORES E AS ESCOLAS

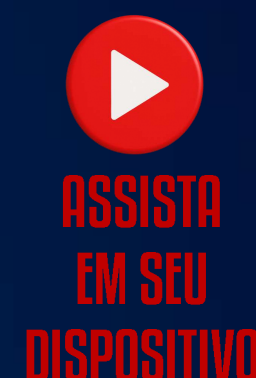
RELATÓRIO E GESTÃO

- RELATÓRIO DE TODO O DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS
- SISTEMA COMPLETO PARA ACOMPANHAMENTO DOS ALUNOS POR PARTE DOS PROFESSORES, ESCOLA E SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

OBJETOS DA PROPOSTA – EVENTOS DE INOVAÇÃO



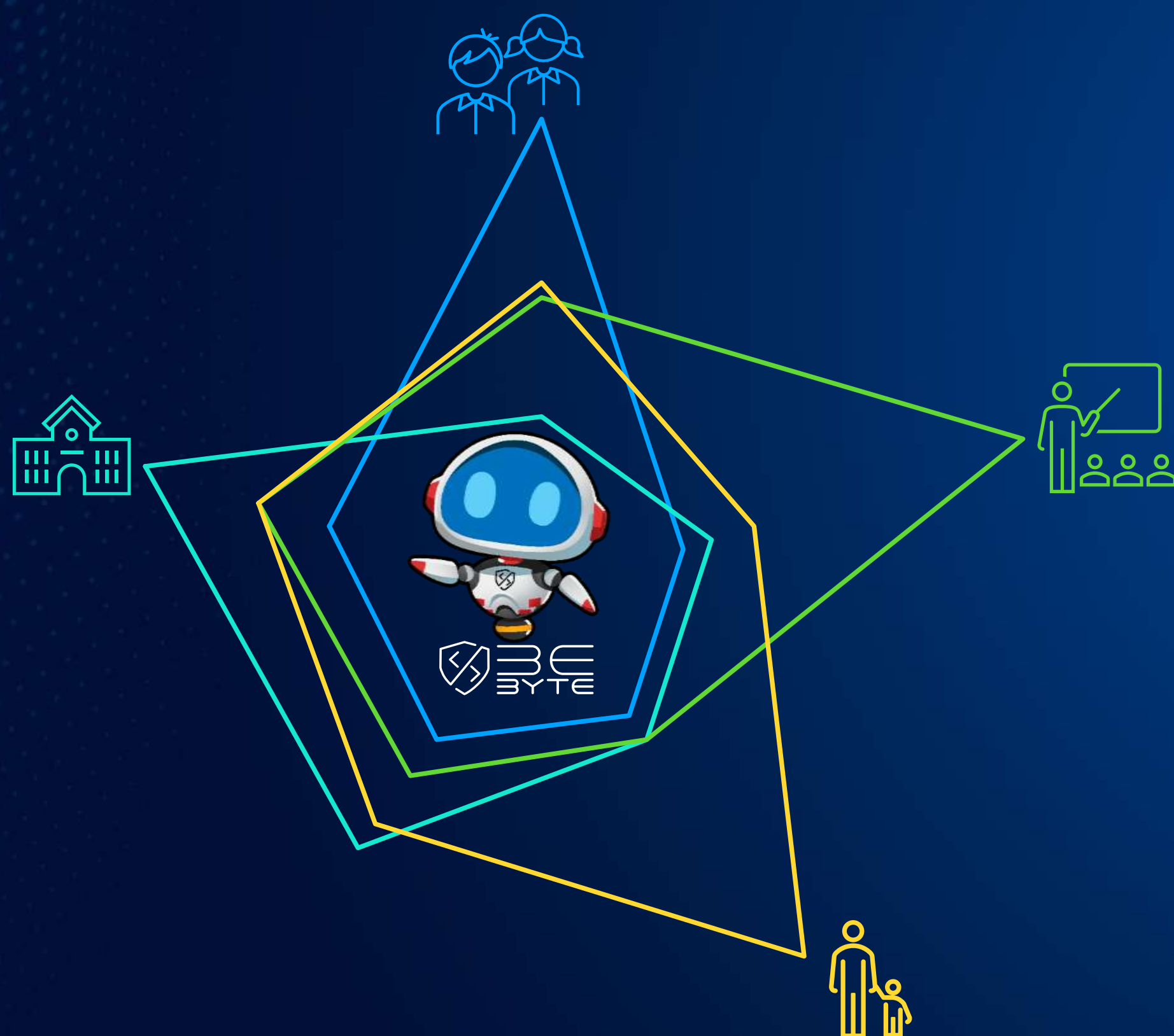
4 Realizar eventos que evidenciem o compromisso da prefeitura com a preparação dos jovens para o futuro.



OBJETOS DA PROPOSTA – QUATRO PLATAFORMAS INTEGRADAS



5 Quatro pilares formam uma plataforma completa que promove a educação tecnológica de forma abrangente e eficaz.



APP DO
ALUNO

Plataforma de Metaverso para Estudantes

UMA SOLUÇÃO INTERATIVA QUE CONECTA OS ALUNOS AO UNIVERSO DA TECNOLOGIA DE FORMA PRÁTICA, IMERSIVA E ENVOLVENTE ATRAVÉS DE UM SIMULADOR GAMIFICADO, DESPERTANDO O INTERESSE POR INOVAÇÃO DESDE CEDO.



APP DO
PROFESSOR

Capacitação, Suporte e controle para Professores

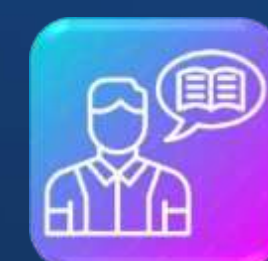
UM PROGRAMA DEDICADO A EMPODERAR EDUCADORES COM FERRAMENTAS PRÁTICAS E CONHECIMENTOS TECNOLÓGICOS, GARANTINDO O SUCESSO DA APLICAÇÃO DE SOLUÇÕES EDUCACIONAIS INOVADORAS EM SALA DE AULA.



SISTEMA
DA ESCOLA

Fomentando a Cultura de Inovação nas Escolas

INICIATIVAS ESTRATÉGICAS QUE TRANSFORMAM O AMBIENTE ESCOLAR, PREPARANDO ALUNOS PARA OS DESAFIOS DO FUTURO POR MEIO DE APRENDIZADO CRIATIVO, COLABORATIVO E TECNOLÓGICO.



ACESSO
DO PAI

Conexão dos Pais no Processo Educacional

UMA FERRAMENTA PROJETADA PARA INTEGRAR OS PAIS AO APRENDIZADO DE SEUS FILHOS, FORNECENDO ACOMPANHAMENTO DIRETO, DICAS DE INCENTIVO E COMPREENSÃO SOBRE OS AVANÇOS TECNOLÓGICOS QUE FAZEM PARTE DA FORMAÇÃO DOS ALUNOS.

RESUMO DA PROPOSTA

Programa de educação completo



Metaverso

EDUCACIONAL



O PACOTE COMPLETO PARA A TRANSFORMAÇÃO TECNOLÓGICA DA SUA REDE DE ENSINO:

Treinamento para os professores

+ PROGRAMA DE INCENTIVO (BOLSA DE ESTUDOS E VIAGEM PRÊMIO PEDAGÓGICA)

Impressora 3D para cada escola

+ EQUIPAMENTOS TECNOLÓGICOS

Eventos itinerantes com caminhão da inovação

UMA AÇÃO PARA ENVOLVER A COMUNIDADE E DEMONSTRAR QUE A PREFEITURA ESTÁ PREPARANDO OS ALUNOS PARA O FUTURO

4 plataformas digitais integradas para toda rede

PARA OS ALUNOS (SIMULADOR), PROFESSORES (FORMAÇÃO E CONTEÚDO), SECRETARIA (GESTÃO) E PAIS (ACOMPANHAMENTO)

Suporte integral completo

APOIO TOTAL AOS ALUNOS, PROFESSORES, ESCOLAS E SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



BASE DE CÁLCULO

INVESTIMENTO BAIXO

SOLUÇÃO COM ALTO IMPACTO PEDAGÓGICO

VALOR BASE POR ALUNO/ MÊS:

Entre R\$ 65,00 e R\$ 75,00

MULTIPLIQUE PELO NÚMERO DE ALUNOS E DURAÇÃO DO CONTRATO

ALUNO ATENDIDOS:

EDUCAÇÃO BÁSICA:

FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS – 1º AO 5º.

FUNDAMENTAL ANOS FINAIS – 6º AO 9º.

ENSINO MÉDIO

EDUCAÇÃO ESPECIAL

NÚMERO MÍNIMO DE ALUNOS:

120 ALUNOS POR ESCOLA

SEM LIMITE MÁXIMO

TEMPO DE CONTRATO:

12 MESES (EQUIPAMENTOS COMODATO)

24 MESES OU RENOVAÇÃO (DOAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS)

48 MESES (ACESSO VITALÍCIO)

EXEMPLO DE CÁLCULO:

REDE MUNICIPAL COM 1500 ALUNOS

24 MESES DE CONTRATO

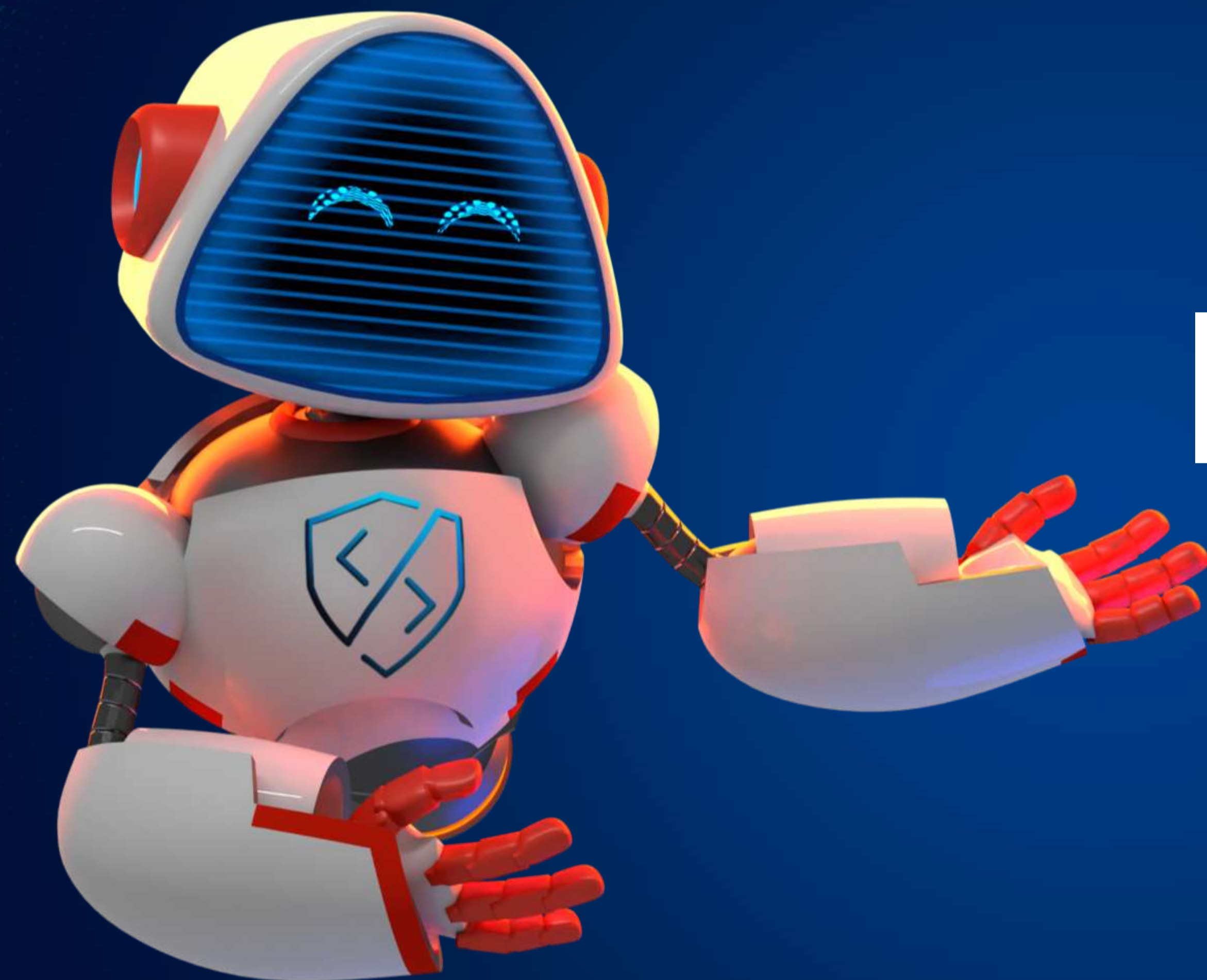
R\$ 2.367.000 – TOTAL CONTRATO (2 anos)

REFERÊNCIAS:

VALOR ANO: **R\$ 1.170.000,00**

VALOR ANO POR ALUNO: **R\$ 789**

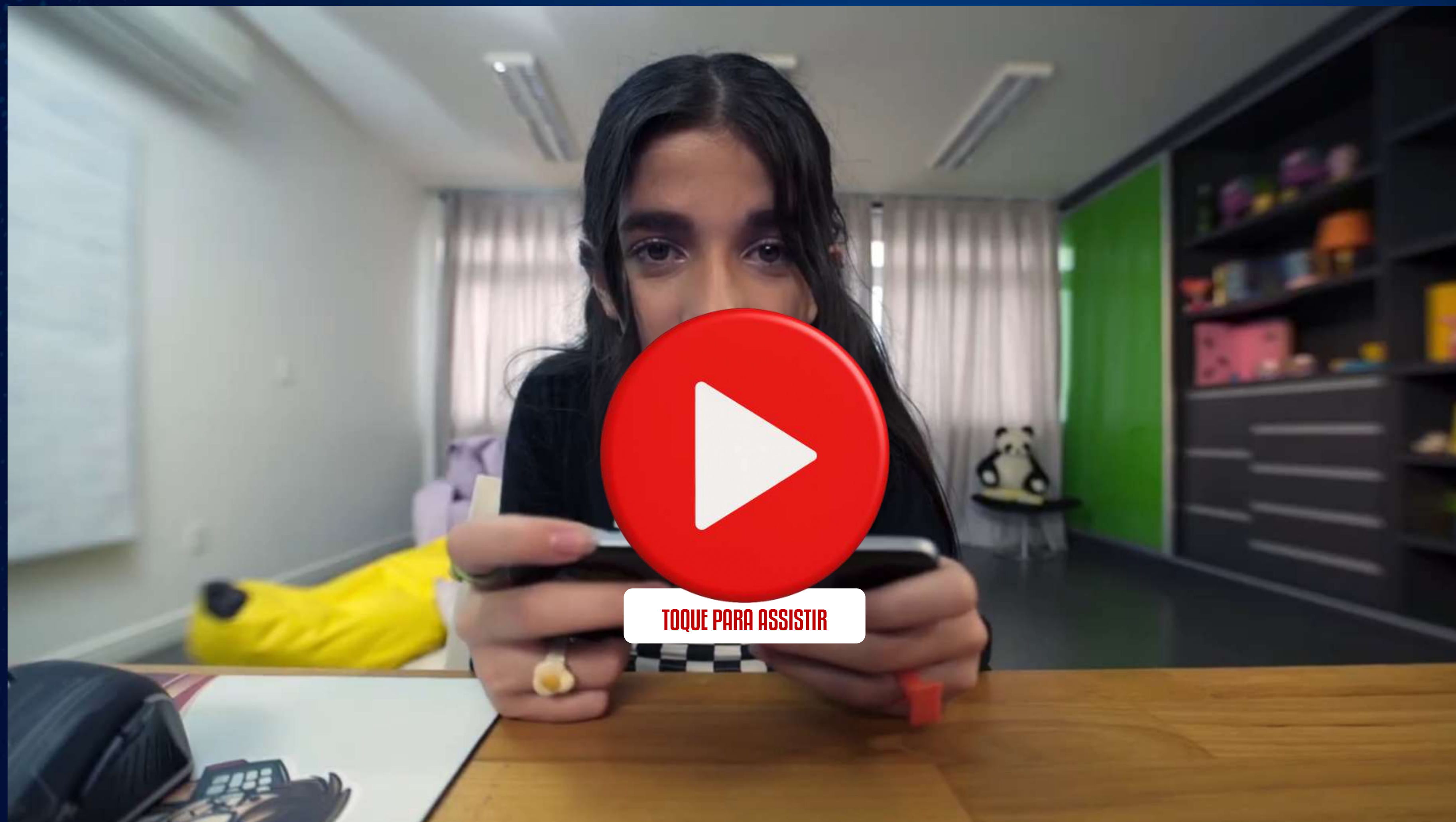




DETALHES DA SOLUÇÃO

CONHEÇA O ROBÓTICA ESPACIAL

Simulador virtual gamificado com uma professora robô



**TUDO QUE UM ALUNO PRECISA
PARA APRENDER — COM APOIO
DA INTELIGÊNCIA K4T3**

NESTE VÍDEO, VOCÊ VAI CONHECER O PODER DA PLATAFORMA METAVERSO EDUCACIONAL. COM A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL K4T3, CADA ALUNO É GUIADO DE FORMA PERSONALIZADA, COM CONTEÚDOS, DESAFIOS, MISSÕES E SUPORTE GAMIFICADO. UM NOVO JEITO DE APRENDER — DIVERTIDO, ADAPTATIVO E EFICIENTE.



**ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO**

NOVIDADES DO METAVERSO EDUCACIONAL

Simulador virtual gamificado com uma robô IA professor



**CONHEÇA OS AVANÇOS DA
PLATAFORMA MAIS INOVADORA
DA EDUCAÇÃO PÚBLICA**

ASSISTA E DESCUBRA COMO A PLATAFORMA METAVERSO EDUCACIONAL TRANSFORMA O APRENDIZADO EM UMA JORNADA INTERATIVA, COM MISSÕES, PONTUAÇÕES E DESAFIOS. COM TECNOLOGIA DE PONTA, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E GAMIFICAÇÃO, ELA ENGAJA OS ALUNOS COMO NUNCA ANTES. UMA SOLUÇÃO MODERNA, DIVERTIDA E PENSADA PARA O FUTURO DA EDUCAÇÃO.



COMPARATIVOS – ENSINO DE ROBÓTICA ANALÓGICO vs METAVERSO BEBYTE

Comparação da solução digital e a baseada em kits

KITS DE ROBÓTICA ANALÓGICA



PROGRAMA METAVERSO EDUCACIONAL

- ❌ PEÇAS ELETRÔNICAS E MECÂNICAS EXCLUSIVAS (DIFICULDADE PARA REPOSIÇÃO)
- ❌ MANUAIS IMPRESSOS – NECESSITA DE APOIO CONTANTE DO PROFESSOR
- ❌ PROJETOS ENGESSADOS, LIMITA A CRIATIVIDADE E A AUTONOMIA DOS ALUNOS
- ❌ PROFESSOR NECESSITA TER DOMÍNIO TÉCNICO TOTAL
- ❌ PROFESSOR COM DEDICAÇÃO EXCLUSIVA
- ❌ ENSINO COLETIVO
- ❌ NECESSIDADE DE ESPAÇO EXCLUSIVO
- ❌ SENTIMENTO FALSO DE MÃO NA MASSA (OS ALUNOS TEM ACESSO LIMITADO AOS KITS)
- ❌ ATENDE A UM GRUPO LIMITADO DE ALUNOS

- ✓ SEM EXCLUSIVIDADE, SEM AMARRAS: PEÇAS ABERTAS, BARATAS E FÁCIL REPOR
- ✓ SIMULADOR DIGITAL GAMIFICADO - APRENDE COM MUITO AUTONOMIA
- ✓ EXPERIÊNCIAS CRIATIVAS — O ALUNO CRIA, TESTA E APRENDE COM LIBERDADE
- ✓ PLATAFORMA DE AUTOAPRENDIZAGEM COM IA
- ✓ PROFESSOR ATUA COMO APOIO DE ENGAJAMENTO
- ✓ ENSINO INDIVIDUAL MAS DESENVOLVEM PROJETOS EM GRUPO
- ✓ AULAS NA SALA DE AULA SE PREFERIR
- ✓ MÃO NA MASSA REAL (OS ALUNOS PRATICAM NO VIRTUAL E VALIDAM O CONHECIMENTO NO MUNDO REAL)
- ✓ ATENDE A REDE TODA DE MANEIRA COMPLETA POR SER FÁCIL E BARATA IMPLANTAÇÃO

CUSTO ELEVADO COM POUCO TEMPO DE PRÁTICA



SIMULADOR DIGITAL COM PRÁTICAS REAIS

PEÇAS CRIADAS E IMPRESSAS
NA IMPRESSORA 3D PELO ALUNO



HABILIDADES TRABAJADAS EN EL PROGRAMA

Programa completo de desarrollo de habilidades

Habilidades digitales que guían a los jóvenes hacia el futuro

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS (HARDWARE)



ROBÓTICA
ESPACIAL



IMPRESORA
3D



ROBÓTICA
DIGITAL



MONTÓN
(AUTOMATIZACIÓN)

INTELIGENCIA COMPUTACIONAL



PROGRAMACIÓN,
LÓGICA Y LENGUAJES

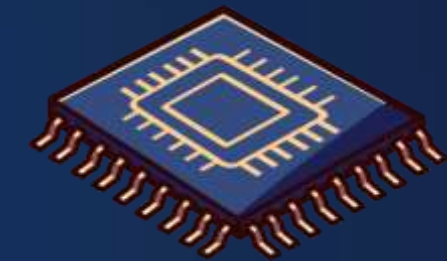


INTELIGENCIA
ARTIFICIAL

CONCEPTOS DE INGENIERÍA



CONOCIMIENTOS
EN ELECTRICIDAD
Y ENERGÍA



ELECTRÓNICA



MECÁNICA Y
PROTOTIPADO

MATERIAS TRABAJADAS EN EL PROGRAMA



ASTRONOMÍA



LÓGICA Y SOLUCIÓN
DE PROBLEMAS



ECONOMÍA
APLICADA



COMPETICIÓN Y
DEPORTIVIDAD



MATEMÁTICAS



CONCEPTOS DE
FÍSICA



CIENCIAS
AMBIENTALES

CONOCIMIENTO PRÁCTICO



SIMULADOR DE MAKER LAB
GAMIFICADO

A CONTINUACIÓN SE PRESENTA UN DESGLOSE DE CADA COMPETENCIA Y OBJETIVO PEDAGÓGICO:

BNCC – BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Programa totalmente conectado às demandas da nova educação



A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) É UM DOCUMENTO DE CARÁTER NORMATIVO QUE DEFINE O CONJUNTO ORGÂNICO PROGRESSIVO DE APRENDIZAGENS ESSENCIAIS, QUE TODOS OS ALUNOS DEVEM DESENVOLVER, AO LONGO DAS ETAPAS E MODALIDADES DE EDUCAÇÃO BÁSICA.

BNCC COMPUTACIONAL

EIXO 1 - Pensamento computacional: ABORDA O RACIOCÍNIO LÓGICO E A CONSTRUÇÃO DE SOLUÇÕES PARA OS MAIS DIVERSOS PROBLEMAS

EIXO 2 - Mundo digital: COMPREENSÃO DO MUNDO DIGITAL E DE DIVERSOS OUTROS ELEMENTOS DO UNIVERSO VIRTUAL

EIXO 3 - Cultura digital: DISCUSSÕES POLÍTICAS, ÉTICAS E SOCIAIS QUE ENVOLVEM O USO DAS TECNOLOGIAS.

INTERDISCIPLINARIDADE

Conexão de todas as áreas do conhecimento

A ROBÓTICA EDUCACIONAL E O TEMA DE FUNDO DA ROBÓTICA ESPACIAL SE UNEM DE MANEIRA EFICAZ PARA CRIAR UM AMBIENTE DE APRENDIZADO DINÂMICO E INTERDISCIPLINAR, CONECTANDO DIRETAMENTE COM DISCIPLINAS REGULARES COMO MATEMÁTICA, FÍSICA, CIÊNCIAS HUMANAS, HISTÓRIA, GEOGRAFIA E IDIOMAS.

NA MATEMÁTICA E NA FÍSICA, A CONSTRUÇÃO E A PROGRAMAÇÃO DE ROBÔS PERMITEM QUE OS ALUNOS APLIQUEM CONCEITOS DE UMA FORMA PRÁTICA E TANGÍVEL. ELES PODEM VER DIRETAMENTE COMO A GEOMETRIA E A TRIGONOMETRIA SÃO USADAS NA NAVEGAÇÃO ROBÓTICA, OU COMO AS LEIS DO MOVIMENTO DE NEWTON SE APLICAM AOS ROBÔS QUE CONSTROEM E PROGRAMAM. AS CIÊNCIAS HUMANAS, HISTÓRIA E GEOGRAFIA TAMBÉM PODEM SER INTEGRADAS NO ENSINO DE ROBÓTICA. POR EXEMPLO, O TEMA DA EXPLORAÇÃO ESPACIAL PODE SER USADO PARA DISCUTIR A HISTÓRIA DA CORRIDA ESPACIAL, AS IMPLICAÇÕES GEOPOLÍTICAS DA EXPLORAÇÃO ESPACIAL OU AS QUESTÕES ÉTICAS EM TORNO DA COLONIZAÇÃO DE OUTROS PLANETAS. ALÉM DISSO, A NECESSIDADE DE COMUNICAR EFETIVAMENTE OS DESIGNS E OS RESULTADOS DOS ROBÔS PODE AJUDAR A DESENVOLVER HABILIDADES LINGUÍSTICAS E EXPANDIR O VOCABULÁRIO DOS ALUNOS.

A ROBÓTICA TAMBÉM É UM MEIO DE ALCANÇAR AS DEMANDAS DA BNCC. O ENSINO DE ROBÓTICA INCENTIVA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COMO PENSAMENTO CRÍTICO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, TRABALHO EM EQUIPE E PENSAMENTO CRIATIVO - TODAS COMPETÊNCIAS FUNDAMENTAIS DE ACORDO COM A BNCC. ALÉM DISSO, UM TEMA DE FUNDO COMO A ROBÓTICA ESPACIAL PODE AJUDAR A PROMOVER UMA APRENDIZAGEM CONTEXTUALIZADA E SIGNIFICATIVA, OUTRA EXIGÊNCIA DA BNCC. AO LIGAR A APRENDIZAGEM À EXPLORAÇÃO ESPACIAL, OS ALUNOS PODEM VER COMO O QUE ESTÃO APRENDENDO TEM RELEVÂNCIA PARA O MUNDO REAL, O QUE PODE AUMENTAR SUA MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO. E, POR ÚLTIMO, MAS NÃO MENOS IMPORTANTE, AO ENCORAJAR OS ALUNOS A PROJETAR E CONSTRUIR SEUS PRÓPRIOS ROBÔS, O ENSINO DE ROBÓTICA TAMBÉM PODE APOIAR O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES DE EMPREENDEDORISMO, MAIS UMA COMPETÊNCIA ESSENCIAL PROMOVIDA PELA BNCC.



**Matemática
e física**



**Ciências
humanas**



**Idiomas e
Vocabulário**



Literatura



História



Geografia



Empreendedorismo

ODS – OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

O programa está alinhado às necessidades globais emergentes

ROBÓTICA APLICADA: UM CATALISADOR PARA AS ODS



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

JÁ ASSISTIU AO FILME "O MENINO QUE DESCOBRIU O VENTO"? ESTE LONGA RETRATA A HISTÓRIA VERÍDICA DE WILLIAM KAMKWAMBA, ILUSTRANDO COMO A INOVAÇÃO TEM O PODER DE TRANSFORMAR COMUNIDADES. O PROTAGONISTA APLICOU SEU CONHECIMENTO EM ROBÓTICA E ELÉTRICA PARA DESENVOLVER SOLUÇÕES SUSTENTÁVEIS EM SEU VILAREJO.

WILLIAM IMPLEMENTOU UMA ÚNICA SOLUÇÃO E ISSO PROPICIOU ÁGUA, ENERGIA E ALIMENTO, SALVANDO SUA FAMÍLIA E TODA A COMUNIDADE. INSPIRADOS POR TAL FEITO, NOSSO PROGRAMA DE METAVERSO EDUCACIONAL TEM COMO OBJETIVO EQUIPAR JOVENS COM HABILIDADES SIMILARES, PREPARANDO-OS PARA ENFRENTAR DESAFIOS GLOBAIS E CONTRIBUIR PARA OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS). SE UM ÚNICO JOVEM CONSEGUIU TANTO, IMAGINE O QUE UM MILHÃO DELES PODERIA FAZER.



O PROGRAMA METAVERSO EDUCACIONAL ATENDE A 12 DOS 17 OBJETIVOS DE SUSTENTABILIDADE DA ONU. SEGUIR DETALHAMENTO:

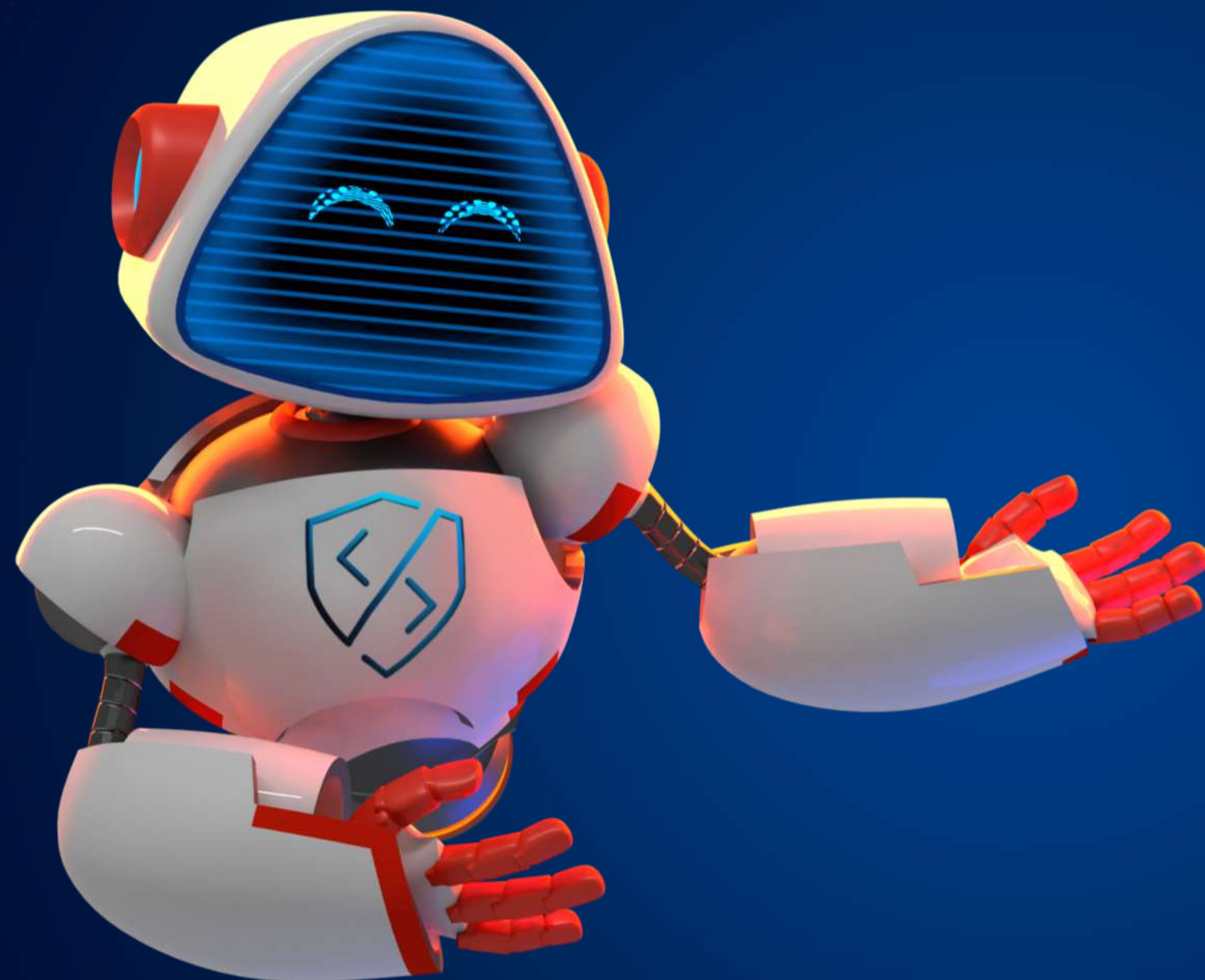
O TEMA MAIS REVOLUCIONÁRIO DA TECNOLOGIA

A exploração espacial fascina a todos



O TEMA PRINCIPAL É A MISSÃO ARTEMIS DE EXPLORAR A LUA EM COLABORAÇÃO COM A AGÊNCIA ESPACIAL BRASILEIRA. DESENVOLVEMOS UM PROGRAMA QUE CONECTA OS ALUNOS À TECNOLOGIA DE PONTA POR MEIO DA MISSÃO QUE ACONTECERÁ EM 2025, LIDERADA PELA NASA, E OS ALUNOS CONSTROEM 3 ROBÔS.





A EMPRESA

CONHEÇA A BEBYTE

Programa de Educação Tecnológica e Desenvolvimento tecnológico



Quem é BeByte?

A HOLDING BEBYTE S/A É UMA EMPRESA GLOBAL DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DEDICADA A CRIAR SOLUÇÕES DIGITAIS AVANÇADAS E PLATAFORMAS EDUCACIONAIS DE PONTA. FUNDADA EM 2014 PELO EMPREENDEDOR **ALEX ROGER WYTT**, A EMPRESA INICIOU NOS ESTADOS UNIDOS E EXPANDIU-SE RAPIDAMENTE, ALCANÇANDO PRESENÇA SIGNIFICATIVA EM TRÊS CONTINENTES, COM SEDE GLOBAL LOCALIZADA NA ESPANHA.

O ROBUSTO ECOSISTEMA TECNOLÓGICO DA BEBYTE COMPREENDE:

- **HUB INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO E DESCOBERTA DE TALENTOS:** ESPAÇO DEDICADO AO FOMENTO DE NOVAS IDEIAS, PARCERIAS ESTRATÉGICAS E IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS EMERGENTES, CONECTANDO PROFISSIONAIS INOVADORES AO MERCADO GLOBAL.
- **DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES DIGITAIS:** UNIDADE ESPECIALIZADA NA EUROPA QUE OFERECE PRODUTOS DIGITAIS DE ALTA COMPLEXIDADE TÉCNICA, INCLUINDO APLICATIVOS MÓVEIS, SISTEMAS WEB ESCALÁVEIS, E PLATAFORMAS EDUCACIONAIS GAMIFICADAS.
- **REDE PRÓPRIA DE CENTROS DE INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA:** INSTITUIÇÕES PIONEIRAS QUE OFERECEM PROGRAMAS ESPECIALIZADOS E IMERSIVOS EM CULTURA MAKER, PROGRAMAÇÃO AVANÇADA DE JOGOS E APLICATIVOS, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL APLICADA, REALIDADE VIRTUAL, ROBÓTICA ESPACIAL E EMPREENDEDORISMO DIGITAL.
- **EDITORA ESPECIALIZADA EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO:** PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DE CONTEÚDO EDUCACIONAL TECNOLÓGICO, CONTRIBUINDO PARA A FORMAÇÃO E ATUALIZAÇÃO CONTÍNUA DE PROFISSIONAIS E ESTUDANTES AO REDOR DO MUNDO.
- **DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES EM METAVERSO:** CRIAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO DE AMBIENTES DIGITAIS IMERSIVOS, OFERECENDO EXPERIÊNCIAS INOVADORAS DE APRENDIZADO, INTERAÇÃO SOCIAL E DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL ATRAVÉS DE PLATAFORMAS NO METAVERSO.
- **ESTÚDIO AVANÇADO DE GAMIFICAÇÃO E ENGENHARIA DIGITAL:** EQUIPE ESPECIALIZADA NA CRIAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS DIGITAIS INTERATIVAS E GAMIFICADAS, PROJETADAS PARA IMPULSIONAR ENGAJAMENTO, APRENDIZADO PRÁTICO E RESULTADOS MENSURÁVEIS EM DIVERSAS ÁREAS, INCLUINDO EDUCAÇÃO, SAÚDE, FITNESS E ENTRETENIMENTO.

RECONHECIDA PELA EXCELÊNCIA, INOVAÇÃO CONTÍNUA E IMPACTO GLOBAL, A BEBYTE É REFERÊNCIA EM TRANSFORMAÇÃO DIGITAL, PROPORCIONANDO SOLUÇÕES TECNOLÓGICAS QUE CONECTAM PESSOAS E IMPULSIONAM O FUTURO DA EDUCAÇÃO E DA INOVAÇÃO MUNDIAL.

PROPÓSITO DE PROMOVER A INOVAÇÃO

Através da educação vamos preparar 1 milhão de jovens para o futuro



O PROPÓSITO QUE MOVE A BEBYTE: PREPARAR 1 MILHÃO DE JOVENS PARA O FUTURO

ASSISTA E CONHEÇA A MISSÃO DA ORGANIZAÇÃO SOCIAL BEBYTE, QUE ATUA PARA TRANSFORMAR A REALIDADE DE 1 MILHÃO DE JOVENS POR MEIO DA EDUCAÇÃO INOVADORA. ESTE VÍDEO APRESENTA O ECOSISTEMA DE SOLUÇÕES CRIADO PELA BEBYTE: PLATAFORMAS DIGITAIS, TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, ESPAÇOS DE FORMAÇÃO E EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS QUE COLOCAM O ALUNO NO CENTRO DA APRENDIZAGEM E O PREPARAM PARA O FUTURO.



ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO

ESCOLAS PRÓPRIAS DA BEBYTE (centros de inovação)

Longa experiência em educação tecnológica





Escola
Americana
de Programação
de **Jogos**



www.beyte.com







CYBER TRUCK

CENTRO DE INOVAÇÃO MÓVEL

UMA SOLUÇÃO ITINERANTE MAIS COMPACTA, PARA LEVAR A INOVAÇÃO A LOCAIS DE DIFÍCIL ACESSO OU DE MENOR DENSIDADE POPULACIONAL COMO ZONAS RURAIS E COMUNIDADES AFASTADAS.

EVENTO ITINERANTE - SEM CUSTOS PARA PREFEITURA

CYBER TRUCK – EVENTO DE INOVAÇÃO

Laboratório Móvel BeByte com diversas atrações



**INOVAÇÃO SOBRE RODAS:
LEVANDO O FUTURO DA
EDUCAÇÃO ONDE ELE NUNCA
CHEGOU**

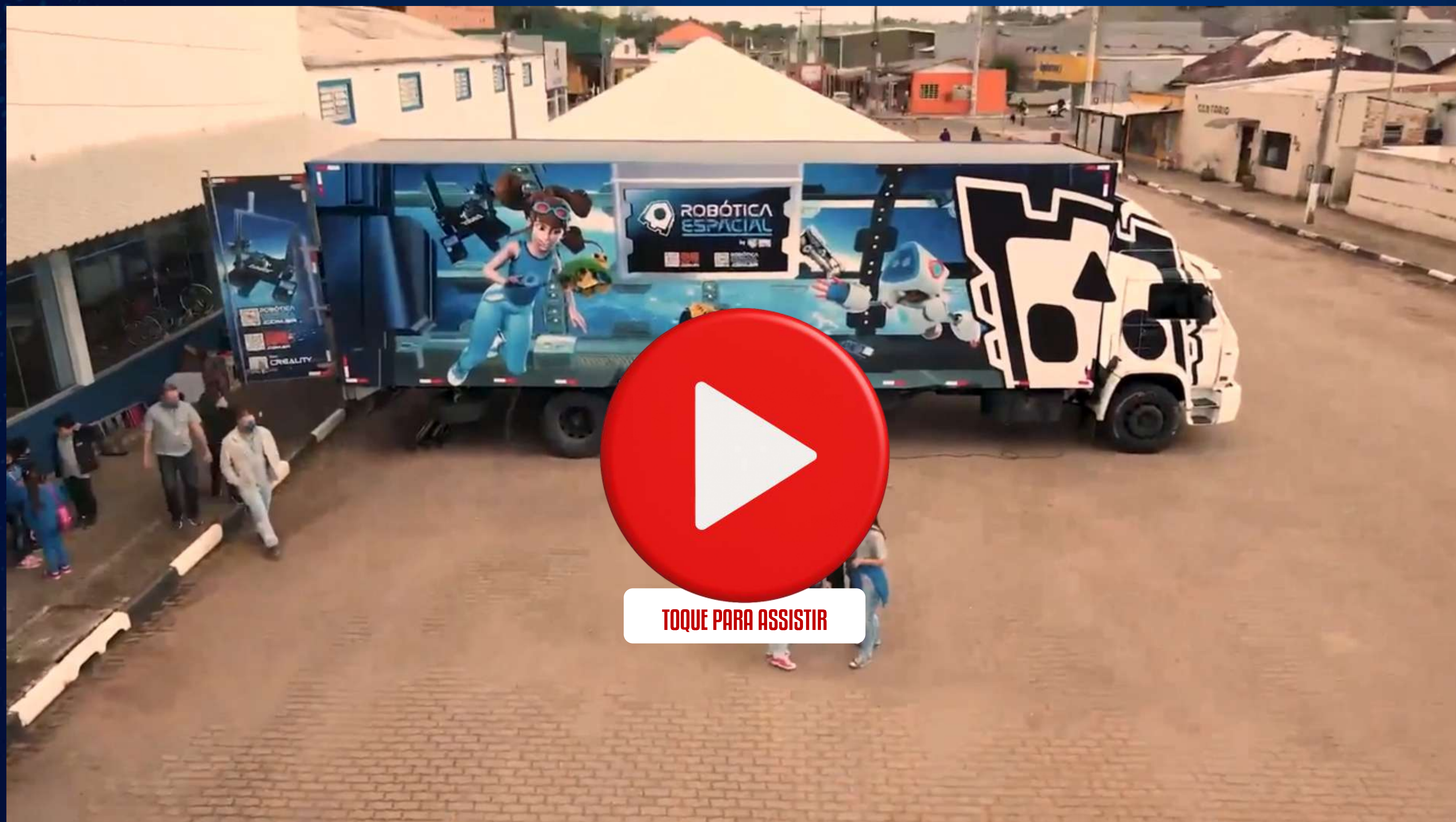
NESTE VÍDEO, ACOMPANHE A JORNADA DO LABORATÓRIO MÓVEL DA BEBYTE, QUE ESTÁ ROMPENDO BARREIRAS GEOGRÁFICAS PARA LEVAR TECNOLOGIA DE PONTA, EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS E FORMAÇÃO DIGITAL A ESTUDANTES EM TODOS OS CANTOS DO BRASIL. UMA AÇÃO TRANSFORMADORA QUE APROXIMA O FUTURO DAS SALAS DE AULA — MESMO NAS REGIÕES MAIS REMOTAS.



**ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO**

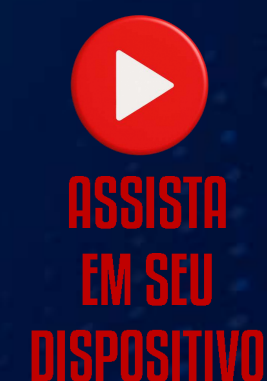
CYBER TRUCK – EVENTO DE INOVAÇÃO

Ampliação dos caminhões e carretas



A TECNOLOGIA QUE FOI ATÉ ONDE NINGUÉM CHEGA: CONHEÇA O CYBER TRUCK DA BEBYTE

ASSISTA E VEJA COMO O LABORATÓRIO MÓVEL DA BEBYTE PERCORREU CIDADES DE TODO O BRASIL, LEVANDO EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA. COM ESTRUTURA COMPLETA, O CYBER TRUCK OFERECE ATIVIDADES PRÁTICAS DE ROBÓTICA, REALIDADE AUMENTADA, SIMULAÇÕES E MISSÕES GAMIFICADAS. UMA INOVAÇÃO SOBRE RODAS, QUE CONECTA ALUNOS DE TODAS AS REGIÕES AO FUTURO DA EDUCAÇÃO



PRESENÇA GLOBAL

presente em 12 países



SEDE GLOBAL

Quartel general da BeByte



CONHEÇA O CENTRO GLOBAL DE INOVAÇÃO DA BEBYTE NA ESPANHA

NESTE VÍDEO, VOCÊ ENTRA NA SEDE INTERNACIONAL DA BEBYTE, LOCALIZADA NA ESPANHA, ONDE NASCEM AS INOVAÇÕES QUE IMPACTAM JOVENS NO BRASIL E NO MUNDO. É AQUI QUE IDEIAS GANHAM FORMA, TECNOLOGIAS SÃO DESENVOLVIDAS E EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAIS IMERSIVAS SÃO CRIADAS. COM CENTROS DE DESENVOLVIMENTO, ESTÚDIOS DE PRODUÇÃO E ESPAÇOS DE TESTE, A BEBYTE ESTÁ PREPARADA PARA TRANSFORMAR O FUTURO DA EDUCAÇÃO EM ESCALA GLOBAL.



ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO

CONHEÇA



de contenidos
digitales

Ciudad 
de Málaga



O POLO DE CONTEÚDOS DIGITAIS DE MÁLAGA NÃO SÓ FORNECE INFRAESTRUTURA DE PONTA PARA O DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS INOVADORES, COMO TAMBÉM PROMOVE A COLABORAÇÃO ENTRE EMPRESAS, INSTITUIÇÕES ACADÊMICAS E DE PESQUISA, FACILITANDO A SINERGIA ENTRE OS DIFERENTES ATORES DO ECOSISTEMA DIGITAL. O OBJETIVO É FOMENTAR O CRESCIMENTO DO SETOR DE CONTEÚDO DIGITAL, APOIAR O EMPREENDEDORISMO, A PESQUISA, A INOVAÇÃO, E A FORMAÇÃO DE TALENTOS NA ÁREA DE TECNOLOGIA E COMUNICAÇÃO DIGITAL.

EVENTOS INTERNACIONAIS DE TECNOLOGIA EM MÁLAGA PROMOVEM A TROCA DE IDEIAS E ATRAEM INVESTIMENTOS, CONSOLIDANDO A CIDADE COMO UM POLO DE INOVAÇÃO RECONHECIDO NA EUROPA, FOCADO EM EMPREENDEDORISMO E CRIAÇÃO DE EMPREGOS QUALIFICADOS.

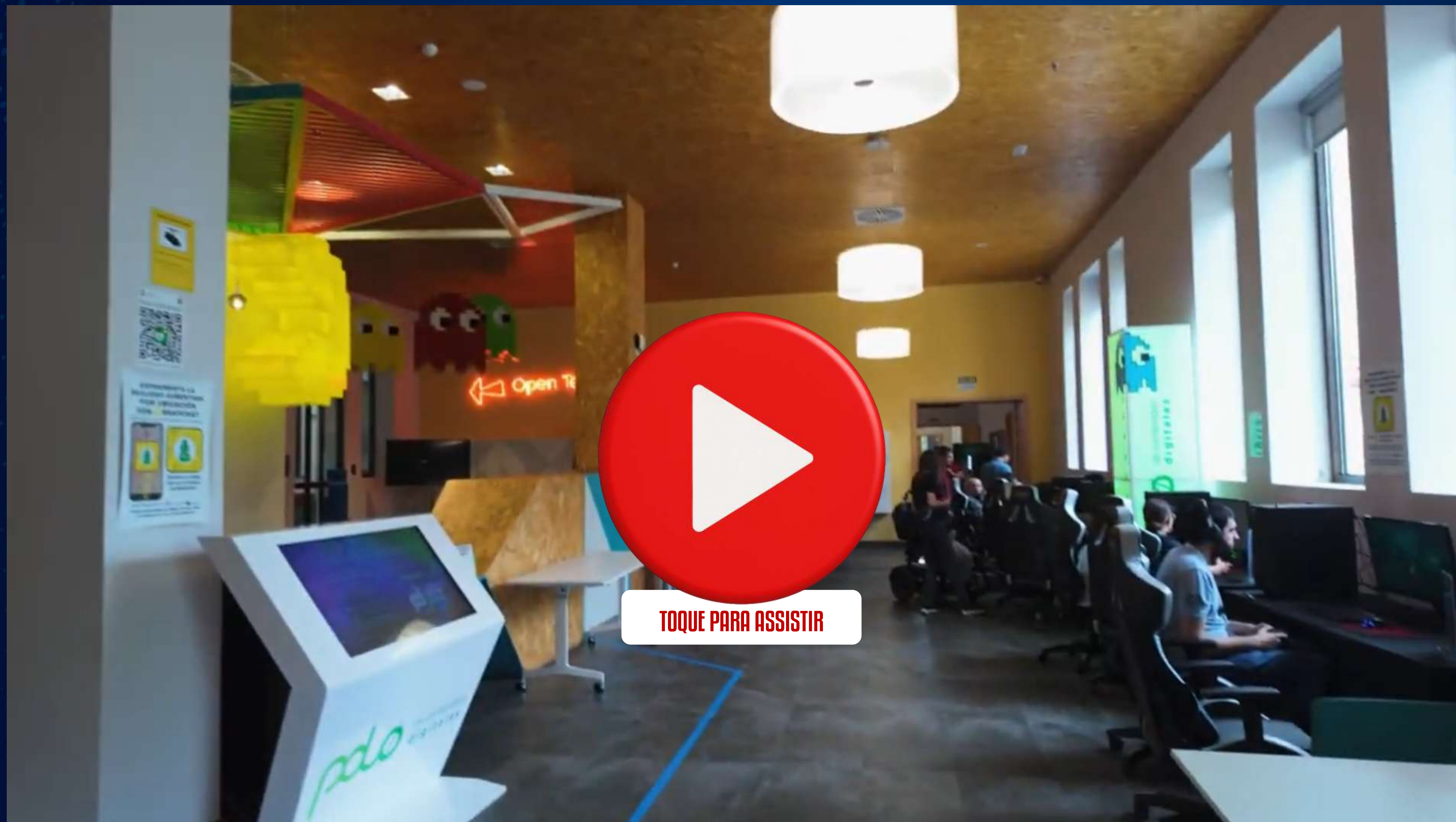
CONHEÇA



de contenidos
digitales



málaga España



TOQUE PARA ASSISTIR

O CORAÇÃO DA INOVAÇÃO DIGITAL NA EUROPA: CONHEÇA O POLO DE MÁLAGA

NESTE VÍDEO, VOCÊ VAI CONHECER O POLO DE CONTEÚDOS DIGITAIS DE MÁLAGA, UM DOS PRINCIPAIS ECOSISTEMAS DE INOVAÇÃO DA EUROPA. É AQUI QUE A BEBYTE CONECTA SUAS SOLUÇÕES EDUCACIONAIS AO MUNDO, DESENVOLVENDO TECNOLOGIAS, JOGOS, EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS E PROJETOS DE IMPACTO GLOBAL. UM AMBIENTE COLABORATIVO ONDE EDUCAÇÃO, CRIATIVIDADE E TECNOLOGIA CAMINHAM JUNTAS RUMO AO FUTURO.



ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO

ETENDIDOS NO PRIMEIRO ANO

Iniciou o piloto com 11mil jovens em 2021

O PROGRAMA FOI IMPLANTADO EM TODAS AS ESFERAS DA EDUCAÇÃO, ATENDENDO ESCOLAS MUNICIPAIS, ESTADUAIS, ALÉM DE ESCOLAS TÉCNICAS IF (INSTITUTO FEDERAL) DE DIVERSOS ESTADOS. ATENDEU INSTITUIÇÕES SOCIAIS DE APOIO À EDUCAÇÃO E ESCOLAS PRIVADAS.

+550.000

jovens

650

escolas

259

idades

26

estados

12

países

3

Continentes

EDUCAÇÃO BÁSICA

ESCOLAS MUNICIPAIS DE
ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS INICIAIS E ANOS
FINAIS

ESCOLAS ESTADUAIS DE
ENSINO FUNDAMENTAL II
E ENSINO MÉDIO

ESCOLAS
INDÍGENAS

ESCOLAS EM
COMUNIDADES
QUILOMBOLAS

ESCOLAS
RURAIS

ESCOLAS EM
COMUNIDADES
RIBEIRINHAS

ESCOLAS DE ALTAS
HABILIDADES

INSTITUIÇÕES DE
APOIO A
VULNERÁVEIS

ENSINO TÉCNICO E TECNÓLOGO



Institutos Federais de Educação

IFAM - Instituto Federal do Amazonas

IFAP - Instituto Federal do Amapá

IFAC - Instituto Federal do Acre

IFRR - Instituto Federal de Roraima

IFB - Instituto Federal da Bahia

IFCE - Instituto Federal do Ceará

IFMG - Instituto Federal de Minas Gerais

IFRS - Instituto Federal do Rio Grande do Sul

IFPI - Instituto Federal do Piauí

IFPR - Instituto Federal do Paraná

IFRN - Instituto Federal do RN

IFMA - Instituto Federal do Maranhão

INSTITUIÇÕES PRIVADAS

**INSTITUIÇÕES
DE APOIO À
EDUCAÇÃO**

- FUNDAÇÃO BANCO DO BRASIL
- INSTITUTO GENTIL
- LAR SÍRIO
- BENFEITORIA JAGUARÉ

**OUTRAS
INSTITUIÇÕES**

- PATRULHEIROS MIRINS
- ROTARY CLUB
- EMBRAER
- ONU/OIM

**ESCOLAS
PARTICULARES**

- REDE PUERI DOMUS
- INSTITUTO SEMEAR
- REDE SEB

SOLUÇÕES DIGITAIS APLICADAS

Grande cases em desenvolvimento de inovação

EM ÓRGÃOS DO GOVERNO FEDERAL



EM INSTITUIÇÕES INTERNACIONAIS



EM ORGÃOS MUNICIPAIS E ESTADUAIS

PRESENTE EM TODOS OS ESTADOS DO BRASIL, ABAIXO OS COM MAIOR IMPACTO:



ESTADO RS
31 MUNICÍPIOS



ESTADO SP
17 MUNICÍPIOS



ESTADO RJ
8 MUNICÍPIOS



ESTADO MT
5 MUNICÍPIOS



OUTROS ESTADOS
198 MUNICÍPIOS



SINOP - MT
9 ESCOLAS
10 MIL ALUNOS



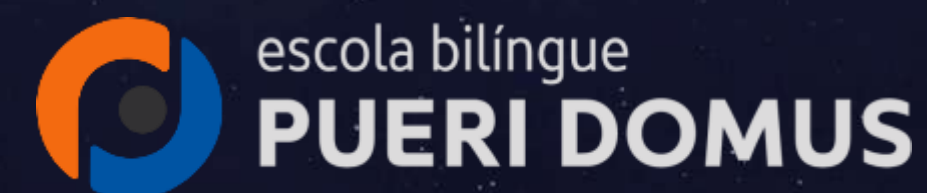
FNDE - MEC
250 ESCOLAS
66 MIL ALUNOS



TRÊS FRONTEIRAS -SP
2 ESCOLAS
450 ALUNOS

ESCOLAS PRIVADAS COM PRESENÇA INTERNACIONAL

NAS MAIORES REDES DE ESCOLAS PRIVADAS DO BRASIL



REDE CARIOCA
CAROLINA PATRÍCIO
5 ESCOLAS



REDE CANADENSE
MAPLE BEAR
150 ESCOLAS NO BR
530 ESCOLAS
EM 30 PAÍSES



GRUPO SEB
450 ESCOLAS NO BR
750 ESCOLAS
33 PAÍSES



REDE ITALIANA
CATÓLICA SAGRADO
22 ESCOLAS NO BR
35 ESCOLAS
7 PAÍSES

PROPÓSITO DE PROMOVER A INOVAÇÃO

Através da educação vamos preparar 1 milhão de jovens para o futuro



EDUCAÇÃO



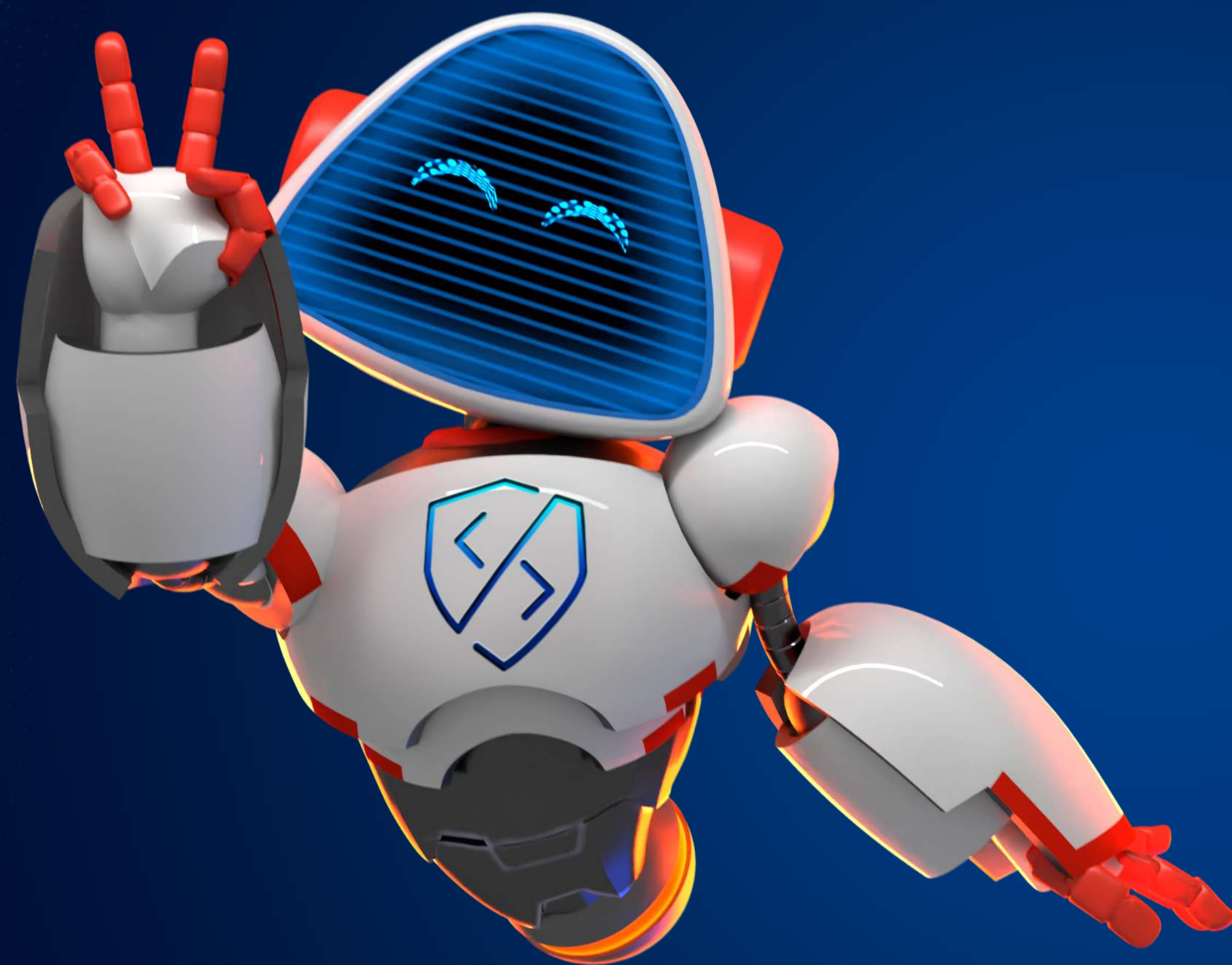
TOQUE PARA ASSISTIR

POR QUE A EDUCAÇÃO PRECISA SE REINVENTAR AGORA?

ESTE VÍDEO CONVIDA À REFLEXÃO SOBRE OS PRINCIPAIS DESAFIOS ENFRENTADOS PELA EDUCAÇÃO NO MUNDO CONTEMPORÂNEO. EM MEIO A MUDANÇAS ACELERADAS, DESIGUALDADES E NOVAS EXIGÊNCIAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS, É URGENTE TRANSFORMAR O MODO COMO ENSINAMOS E APRENDEMOS. A BEBYTE ACREDITA QUE A INOVAÇÃO, ALIADA A PROPÓSITO E TECNOLOGIA, É O CAMINHO PARA PREPARAR UMA NOVA GERAÇÃO DE JOVENS PARA O FUTURO — COM EQUIDADE, ENGAJAMENTO E IMPACTO REAL.



ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO



NOTORIEDADE

+500 MENÇÕES NA GRANDE MÍDIA

Matérias em grande jornais do Brasil e do mundo



Brasil



Em aulas de robótica, crianças brasileiras preparam jipe para expedição à Lua

Onze mil estudantes de escolas públicas participam de projeto-piloto que tem como pano de fundo Programa Artemis da Nasa



Gabriela Caseff

SÃO PAULO Com orientação de uma robô, crianças brasileiras preparam um rover, espécie de jipe que a Nasa usa para explorar



Projeto leva robótica a comunidade quilombola de

Dinheiro

Projeto leva robótica a comunidade quilombola de Goiás

Agência Brasil
05/06/21 - 18h10

Impressoras 3D, máquinas laser, notebooks, além de robôs, rovers e drones. Esse universo tecnológico foi apresentado nesta semana a estudantes da comunidade quilombola Mesquita, localizada na Cidade Ocidental, município goiano localizado no entorno do Distrito Federal (DF).

Ao todo, 25 alunos conheceram um caminhão do projeto-piloto, transformado em base lunar. A capota foi transformada em um aeroporto de drones pilotados por um engenheiro de robótica e um instrutor e desenvolvedor de jogos e aplicativos.



De olho na Nasa, projeto-piloto com robôs leva programação a escolas

Plataforma digital é iniciativa do FNDE, do Ministério da Educação e da UnB, com apoio da Agência Espacial Brasileira

Por **Gustavo Maia** Atualizado em 11 jun 2021, 18h11 em 11 jun 2021, 17h29



Plataforma do projeto-piloto "Robótica Espacial" por

Alunos brasileiros se destacam em torneio internacional de robótica

Estudantes desenvolvem novas habilidades e superam desafios em grupo por meio dos campeonatos de tecnologia

O Brasil da Robótica

Foi concluída recentemente a primeira etapa do Projeto-Piloto Robótica Espacial, iniciativa do FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento para a Educação), em parceria com a UNB (Universidade de Brasília) e com a AEB (Agência Espacial Brasileira).



Programa da UnB leva robótica a 250 escolas em todo o Brasil

Alunos participantes vão aprender a montar um Rover Lunar; inscrições estão abertas



Sinop Vira Sucesso Em Educação E Atrai Comitiva Do Rio De Janeiro

O executivo através de Secretária de Educação, recebeu nesta semana, uma comitiva do estado do Rio de Janeiro, com objetivo de conhecer os projetos de Robótica implantando no município.

A Prefeitura de Sinop, através da Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura, recebeu ontem (25), uma comitiva do Estado do Rio de Janeiro composta por autoridades do Governo do Estado, liderada pelo Subsecretário Executivo da Secretaria de Estado de Educação, Alexandre Gurgel, acompanhado do assessor técnico, Roberto Farias, com o objetivo de conhecer o Projeto de Robótica Espacial implantado em 100% da rede municipal do ensino fundamental de Sinop.

A educação tradicional segue modelos do passado e não cria novas competências digitais. O projeto do curso de robótica é um primeiro passo de SINOP, em um ambicioso plano tecnológico, que prevê, ainda, a implantação de centros de inovação.



Projeto leva robótica a comunidade quilombola de Goiás

Ao todo, 25 alunos conheceram um caminhão do projeto-piloto, transformado em base lunar

Agência Brasil
 Postado em 05/06/2021 19:02 / atualizado em 05/06/2021 19:02

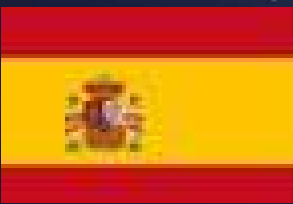


TOQUE PARA LER

+500 MENÇÕES NA GRANDE MÍDIA

Principais jornais de tecnologia Internacionais

Europa



ESPAÑA

10:23 91

Málaga hoy

"Málaga es el mejor sitio a partir del que crecer, apostamos por crear talento desde aquí"

Desarrollan distintos tipos de soluciones educativas para sectores como la robótica, la mecánica o la automoción

La empresa de telecomunicaciones Olin se expande al sector de la seguridad

Rodriguez, en la oficina de BeBytes en el Polo. / JAVIER ALBIÑANA

Luis Vertedor

ALEMANHA



wallstreetonline

Creality Taking Part In The Space Robotics Project Press

Project: 250 3D-Schulen in d bringt 3D-Druck

Hersteller für 3D-Druck Creality hat am „Space Robotics Project“ teilgenommen, welches Kinder näher bringen soll dieser Teilnahme. Creality 250 3D-Drucker in Städten Brasiliens und zusammen von der Regierung (FNDE) und der Stadt Brasilia (UnB)

and China Joined in the Space Robotics Project Press Conference

PRNewswire/ – On 8th Sep 2021, Creality officialized a partnership with the Space Robotics Project, which is developed by the Brazilian National Fund for Education Development (FNDE), together with Brasilia's University (UnB), under the institutional support of Brazilian Ministry of Science, Technology and Innovation.

proyecto Space Robotics impulsado por Creality acaba de abrir una puerta para transmitir la tecnología 3D a los niños en Brasil. El presidente de la AEB, la FNDE, la UnB y otros representantes en Brasil asistieron al evento junto con el señor Liang Tian, enviado de la Embajada de China en Brasil, quien lo siguió en vivo, además de cientos de profesores que también lo siguieron en directo.



PORTUGAL

SAPO

pplware

Creality oficializa apoio ao projeto Robótica Espacial

16 SET 2021 - EVENTOS

Imprimindo em 3D o Sonho Espacial - da Amazônia à Lua

O projeto Robótica Espacial e a Creality acabam de abrir as portas da tecnologia de impressão 3D para crianças do Brasil. Os presidentes da AEB, FNDE, UnB e outros representantes brasileiros, a Embaixada chinesa no Brasil enviou Liang Tian, que estava ligado ao evento ao vivo com centenas de professores.

and China Joined in the Space Robotics Project Press Conference

PRNewswire/ – On 8th Sep 2021, Creality officialized a partnership with the Space Robotics Project, which is developed by the Brazilian National Fund for Education Development (FNDE), together with Brasilia's University (UnB), under the institutional support of Brazilian Ministry of Science, Technology and Innovation.



ITÁLIA

GRAE sezione News

Creality Taking Part In The Space Robotics Project Press Conference

Senza categoria

Senior Representatives from Brazil and China Joined in the Public Welfare Press Conference

BRASILIA, Brazil, Sept. 8, 2021 /PRNewswire/ — On 8th Sep 2021, Creality officialized a partnership with the Space Robotics Project, which is developed by the Brazilian National Fund for Education Development (FNDE), together with Brasilia's University (UnB), under the institutional support of Brazilian Ministry of Science, Technology and Innovation.



FRANÇA

CISION

Creality participe à la conférence de presse du projet Space Robotics

FOURNIES PAR 18:30 ET

présentants du Brésil et également participé à la conférence de presse sur le bien-être

Brésil, 8 septembre 2021 /PRNewswire/ — On 8th Sep 2021, Creality a officialisé un partenariat avec le projet Space Robotics, qui est développé par le Fonds national pour le développement de l'éducation (FNDE), en collaboration avec l'Université de Brasilia (UnB), sous le patronage institutionnel du Ministère brésilien de la Science, de la Technologie et de l'Innovation.



RÚSSIA

ТАСС

Creality принимает участие в пресс-конференции по проекту Space Robotics Project

9 СЕН, 03:00

БРАЗИЛИЯ (Бразилия), 8 сентября. /PRNewswire/ 8 сентября 2021 года китайская компания Creality объявила об установлении партнерских отношений с командой проекта по космической робототехнике, разработанной Национальным фондом образования (FNDE) Университетом Бразилии (UnB) и Министерством науки, технологий и инноваций (MCTI). Бразильское космическое агентство (AEB) также послало своего представителя, чтобы был свидетелем этой великой акции, которая помогает местным детям исполнить их космические мечты с помощью 3D-технологии. Компания, которая занимается производством 3D-принтеров – Creality – специализируется на интеграции программного обеспечения для 3D-печати, дизайна 3D-принтеров и дистрибуции. Компания имеет более 1,6 миллиона клиентов по всему миру и ее ежегодная выручка превышает 1,2 миллиарда долларов, причем этот показатель продолжает расти.



REP. TCHECA

CAD.cz

Creality na tiskové konferenci projektu Space Robotics

Dne 8. září 2021 uzavřela společnost Creality oficiálně partnerství se Space Robotics Project, projektem vyvíjeným Brazilským národním fondem pro rozvoj vzdělávání (FNDE) společně s Univerzitou v Brasílii (UnB) za institucionální podpory brazilského ministerstva pro vědu, technologii a inovace (MCTI) prostřednictvím Brazilské vesmírné agentury (AEB).

Vzhledem k tomu, že oficiální představení tohoto projektu proběhlo formou živého vysílání, připojili se k němu i ti, kterým má projekt pomoci – učitelé a studenti z celé země. Čínské velvyslanectví v Brazílii také vyslalo svého zástupce, aby byl svědkem této velkolepé akce, která pomáhá místním dětem plnit jejich vesmírné sny prostřednictvím 3D technologie. Společnost, která se věnuje veřejnému blahu

Profesionální výrobce 3D tiskáren – Creality – se specializuje na integraci výzkumu softwaru pro 3D tisk, návrhu 3D tiskáren a distribuce a dalšího prodeje 3D tiskáren jako celku. Společnost se nyní rozrostla v uznávanou značku, která má více než 1,6 milionu zákazníků po celém světě a její roční dodávky přesahují počet 1,2 milionu kusů, přičemž tento počet stále roste.

8 сентября 2021 года китайская компания Creality официально объявила об установлении партнерских отношений с командой проекта по космической робототехнике



TOQUE PARA LER

+500 MENÇÕES NA GRANDE MÍDIA

Principais jornais de tecnologia Internacionais

América do norte



ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA

< yahoo!finance

CISION

Creality Taking Part In The Space Robotics Project Press Conference

September 8, 2021 · 3 min read



Creality Taking Part In The Space Robotics Project Press

BRASILIA, Brazil, Sept. 8, 2021 /CNW/ -- On 8th Sep 2021, Creality officialized a partnership with the Space Robotics Project, which is developed by the Brazilian National Fund for Education Development(FNDE), together with Brasilia's University(UnB), under the institutional support of Brazilian Ministry of Science, Technology and Innovation(MCTI), through the Brazilian Space Agency(AEB).

AP AP NEWS

Creality Taking Part In The Space Robotics Project Press Conference

September 8, 2021



BRASILIA, Brazil, Sept. 8, 2021 /PRNewswire/ -- On 8th Sep 2021, Creality officialized a partnership with the Space Robotics Project, which is developed by the Brazilian National Fund for Education Development(FNDE), together with Brasilia's University(UnB), under the institutional support of Brazilian Ministry of Science, Technology and

3DPRINT.COM

Creality Taking Part in the Space Robotics Project Press Conference

September 8, 2021 • by Team Creality • 3D Printers • Education • Space 3D Printing



The Space Robotics project powered by Creality has just opened a door of transmitting 3D technology to children in Brazil. The president of AEB, FNDE, UnB and other representatives in Brazil, the Chinese Embassy in Brazil also sent mr. Liang Tian connected to the live event along with hundreds of teachers watching this grand live event.

3D Printing Industry

CREALITY-BACKED SPACE ROBOTICS PROJECT EMPOWERS BRAZILIAN PUPILS TO REACH FOR THE STARS

PAUL HANAPHY · SEPTEMBER 13TH 2021 · 11:30AM

Chinese 3D printer manufacturer Creality has announced its intention to back a Brazilian student training program known as the Space Robotics Project. Set to run over the next four months, Robótica Espacial's initiative will see it load a truck with Creality machines and traverse Brazil, teaching pupils about 3D printing and robotics across the country. As part of the program, Creality has committed to donating 250 printers to local schools, and moving forwards, the firm says that the project could demonstrate the technology's potential to "change the whole world." "Create reality, achieve dreams," said Danjun Ao, CEO of Creality.

Fabbaloo

Creality's Massive Brazilian Mission

September 13, 2021 | corporate, news



The Space Robotics project [Source: Creality]

Last week Creality announced the "Space Robotics Project", a venture intended to stimulate the minds of Brazilian schoolchildren.



TOQUE PARA LER

+500 MENÇÕES NA GRANDE MÍDIA

Principais jornais de tecnologia Internacionais

Ásia

 JAPÃO

CNET Japan > リリース

Crealityが「宇宙ロボットプロジェクト」の記者会見に参加

CREALITY: 2021年09月09日 10時12分



Crealityは2021年9月8日、ブラジル宇宙機関（AEB）を通じたブラジル科学技術革新省（MCTI）の組織的支援を受け、ブラジル教育開発基金（FNDE）がブラジリア大学（UnB）と共同で開発した「宇宙ロボットプロジェクト（Space Robotics Project）」とのパートナーシップを正式に締結した。同プロジェクトの公

PR TIMES ログイン 新規登録

Creality社Space Roboticsプロジェクトの記者発表会に参加

ブラジルと中国の上級代表が公益事業の記者発表会に参加

2021年9月8日 11時21分

Shenzhen Creality 3D Technology Co., Ltd

Creality 3Dは、3Dプリントソフトウェアの研究、3Dプリンターの設計、および3Dプリンターの配布と再販に取り組んでいる、プロフェッショナルな3Dプリンターメーカーです。Creality 3Dに参加して、3Dプリントについてもっと学び、テクノロジーの利便性を楽しむことをお勧めします。

Creality社Space Roboticsプロジェクトの記者発表会に参加

Creality社によるSpace Roboticsプロジェクトは、今まさにブラジルの子供たちに3D技術を伝える扉

매일경제

크리얼리티(Creality), 브라질 '스페이스 로봇틱스 프로젝트' 참여

입력 2021/09/12 09:00

브라질 현지 아이들에게 3D 기술 교육 제공..."3D 프린팅 기술의 전도사 역할"



크리얼리티 제공

3D프린터 전문 제조업체인 '크리얼리티(Creality)'가 지난 8일 개최된 브라질 '스페이스 로봇틱스

INFO BRAND

Creality Hadir di Acara Jumpa Pers tentang Space Robotics Project

Posted by: Suci Marifah 10-09-2021 11:14 WIB 81 viewer



Space Robotics Project

JAKARTA, INFOBRAND.ID - Pada 8 September 2021, Creality meresmikan kemitraan dengan Space Robotics Project yang digagas Brazilian National Fund for Education Development (FNDE) dan Brasilia's University (UnB), serta didukung Kementerian Sains, Teknologi, dan Inovasi Brazil (MCTI) melalui Brazilian Space Agency (AEB).

RYT9

Creality เข้าร่วมงานแถลงข่าวโครงการ Space Robotics Project

ข่าวทั่วไป Thursday September 9, 2021 08:15

—ข่าวประชาสัมพันธ์ฟิอาร์นิวส์ไอร์



ตัวแทนระดับสูงจากบราซิลและจีนเข้าร่วมงานแถลงข่าวเปิดตัวโครงการเพื่อสังคม

เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2564 บริษัท Creality ได้ประกาศสร้างความร่วมมืออย่างเป็นทางการกับโครงการ Space Robotics Project ซึ่งพัฒนาโดยกองทุนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติของบราซิล (FNDE) ร่วมกับมหาวิทยาลัยบราซิล (UnB) ภายใต้



RECONHECIMENTO EM TODO O MUNDO

O jogo/ curso robótica espacial é envolvente



METAVERSO EDUCACIONAL RECONHECIDO PELA IMPRENSA INTERNACIONAL

ESTE VÍDEO MOSTRA COMO O PROGRAMA METAVERSO EDUCACIONAL ULTRAPASSOU FRONTEIRAS E SE TORNOU DESTAQUE EM GRANDES JORNAIS E PORTAIS DE PAÍSES COMO COREIA DO SUL, ESPANHA E EMIRADOS ÁRABES. RECONHECIDO COMO UMA DAS SOLUÇÕES EDUCACIONAIS MAIS INOVADORAS DA ATUALIDADE, O PROJETO DA BEBYTE TEM CHAMADO A ATENÇÃO DO MUNDO POR SUA ABORDAGEM PEDAGÓGICA GAMIFICADA, USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E IMPACTO SOCIAL REAL.



MATÉRIAS TELEVISIVAS

Mais de 16 matérias em 3 países

Matérias nacionais



[TV RECORD] COMUNIDADE QUILOMBOLA DO MESQUITA, NA CIDADE OCIDENTAL, RECEBE PROJETO



[TV ANHANGUERA/GLOBO-GO] ESCOLA DE ANÁPOLIS RECEBE O PROGRAMA METAVERSO EDUCACIONAL



[TV BRASIL] PROJETO LEVA EDUCAÇÃO DIGITAL A CRIANÇAS DE ESCOLAS PÚBLICAS



[TV BRASIL] PROJETO ENSINA ROBÓTICA E PROGRAMAÇÃO EM ESCOLAS PÚBLICAS

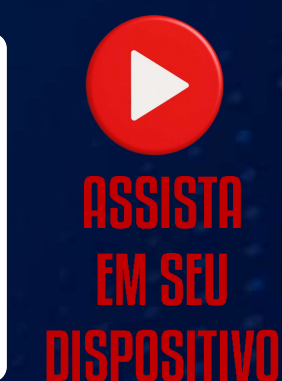
RECONHECIMENTO NOS PRINCIPAIS JORNAIS

31 matérias televisivas em menos de um ano



BEBYTE NOS HOLOFOTES: DESTAQUE NOS PRINCIPAIS TELEJORNAIS DO BRASIL

ESTE VÍDEO REÚNE ALGUMAS DAS 31 MATÉRIAS EXIBIDAS EM REDE NACIONAL SOBRE A BEBYTE E SEUS CENTROS DE INOVAÇÃO. EM MENOS DE UM ANO, A INICIATIVA CONQUISTOU ESPAÇO NOS PRINCIPAIS TELEJORNAIS DO PAÍS, SENDO RECONHECIDA POR SEU IMPACTO NA EDUCAÇÃO PÚBLICA, PELA PROPOSTA OUSADA DE PREPARAR JOVENS PARA O FUTURO COM TECNOLOGIA, E PELA CRIAÇÃO DE ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM INOVADORES QUE TRANSFORMAM REALIDADES.



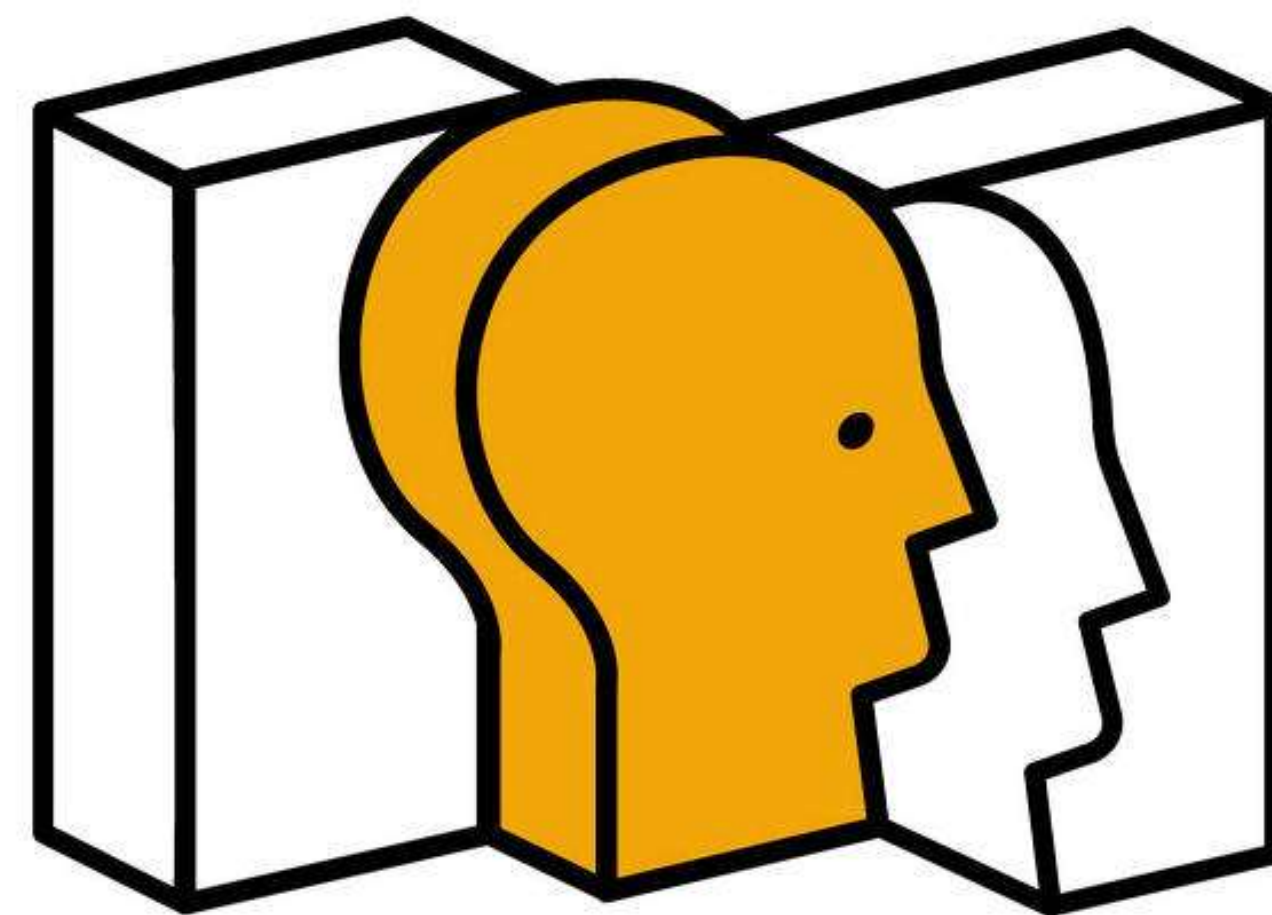
PRÊMIO EMPREENDEDOR SOCIAL DO ANO 2021

Promovido pelo Fórum Econômico Mundial e Folha de São Paulo

Schwab Foundation - Genebra Suíça



Luciano Huck



Empreendedor Social do Ano



2 0 2 1

EM RESPOSTA À COVID-19

TOQUE PARA ASSISTIR

EXPO DUBAI 2021

Pavillon Brasil – Demonstração de tecnologias brasileiras

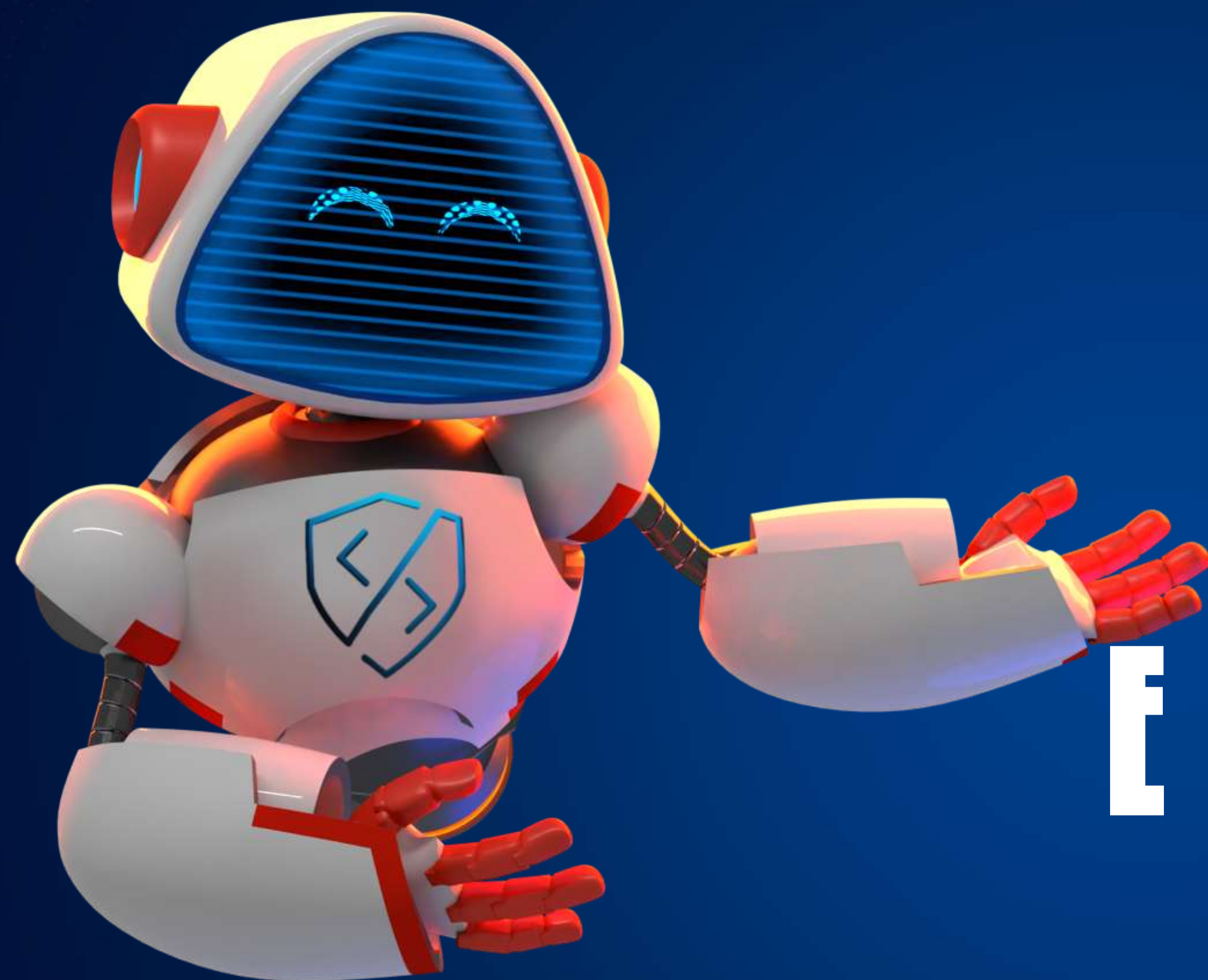


A INOVAÇÃO BRASILEIRA QUE BRILHOU NO MUNDO: BEBYTE NA EXPO DUBAI

NESTE VÍDEO, VOCÊ CONFERE A PARTICIPAÇÃO DA BEBYTE COMO DESTAQUE NO PAVILHÃO BRASIL DA EXPO DUBAI 2021 — UM DOS MAIORES EVENTOS DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA DO PLANETA. REPRESENTANDO O POTENCIAL CRIATIVO E EDUCACIONAL DO BRASIL, A BEBYTE APRESENTOU SUAS SOLUÇÕES DIGITAIS COM IMPACTO SOCIAL, CONQUISTANDO OLHARES DO MUNDO INTEIRO. UM RECONHECIMENTO INTERNACIONAL AO TRABALHO QUE TRANSFORMA A EDUCAÇÃO COM PROPÓSITO E TECNOLOGIA.



ASSISTA
EM SEU
DISPOSITIVO



CASES E DEPOIMENTOS

PROVA SOCIAL

Depoimentos

Assista vídeos de casos de sucesso



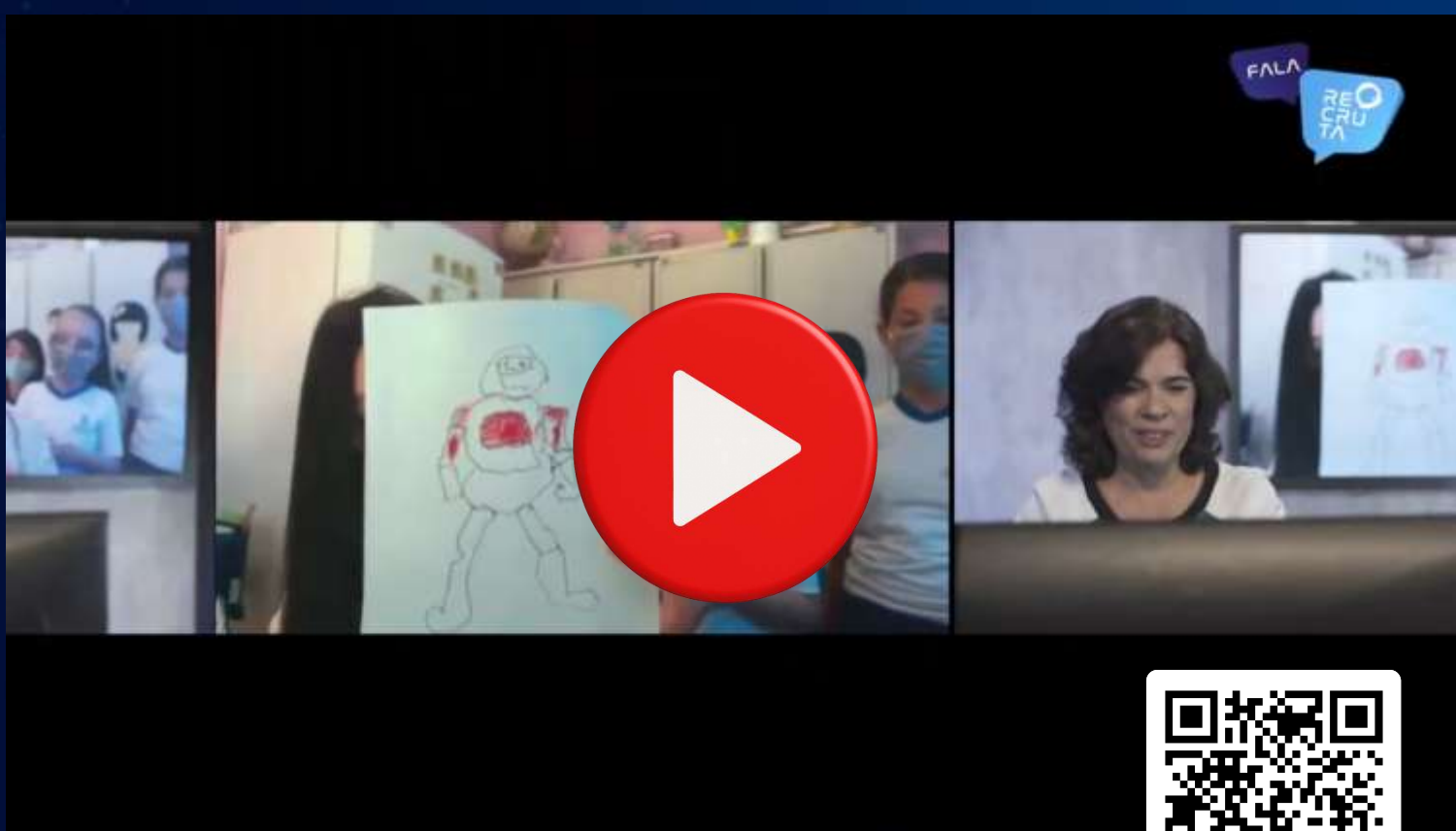
SINOP - MT



VISITA A SEDE



ANÁPOLIS - GO



ANGRA DOS REIS - RJ



LUCAS DO RIO VERDE - MT



CARLOS BARBOSA - RS

PROVA SOCIAL

Depoimentos

Assista vídeos de casos de sucesso



TRÊS CACHOEIRAS – RS
(PROFESSORA)



TRÊS CACHOEIRAS – RS
(ALUNA)



ARAÇATUBA - SP



TRÊS FRONTEIRAS - SP



GOIANIA - GO



CEILÂNDIA - DF

OBJETOS DA PROPOSTA:

Treinamento e suporte

TODAS AS ASSOCIAÇÕES, UNIÕES E ESCOLAS TERÃO SUPORTE INTEGRAL SOBRE PROGRAMA, TREINAMENTO TÉCNICO PRÓPRIO, ACESSO A UMA PLATAFORMA COMPLETA DE ACOMPANHAMENTO COM DADOS SOBRE A EVOLUÇÃO DOS ALUNOS.



TREINAMENTO:

- ENCONTROS PRESENCIAIS A CADA QUADRIMESTRE;
- TREINAMENTOS PRESENCIAIS EM TODAS AS UNIÕES
- ENCONTROS ONLINE MENSAIS;
- PLATAFORMA DIGITAL DO PROGRAMA COM ACESSO ILIMITADO;
- TREINAMENTO TÉCNICO PARA OS PROFESSORES DO PROGRAMA;
- TREINAMENTO DOS COORDENADORES DAS ESCOLAS

SUPORTE:

- PROFISSIONAL LOCAL FULL TIME (1 PROFISSIONAL A CADA 10 ESCOLAS);
- SUPORTE REMOTO DA CENTRAL ROBÓTICA ESPACIAL.





EMPREENDEDOR



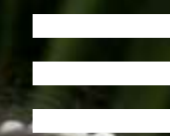
ALEX ROGER WYTT

FUNDADOR E PRESIDENTE
HOLDING BEBYTE TECNOLOGIA S/A

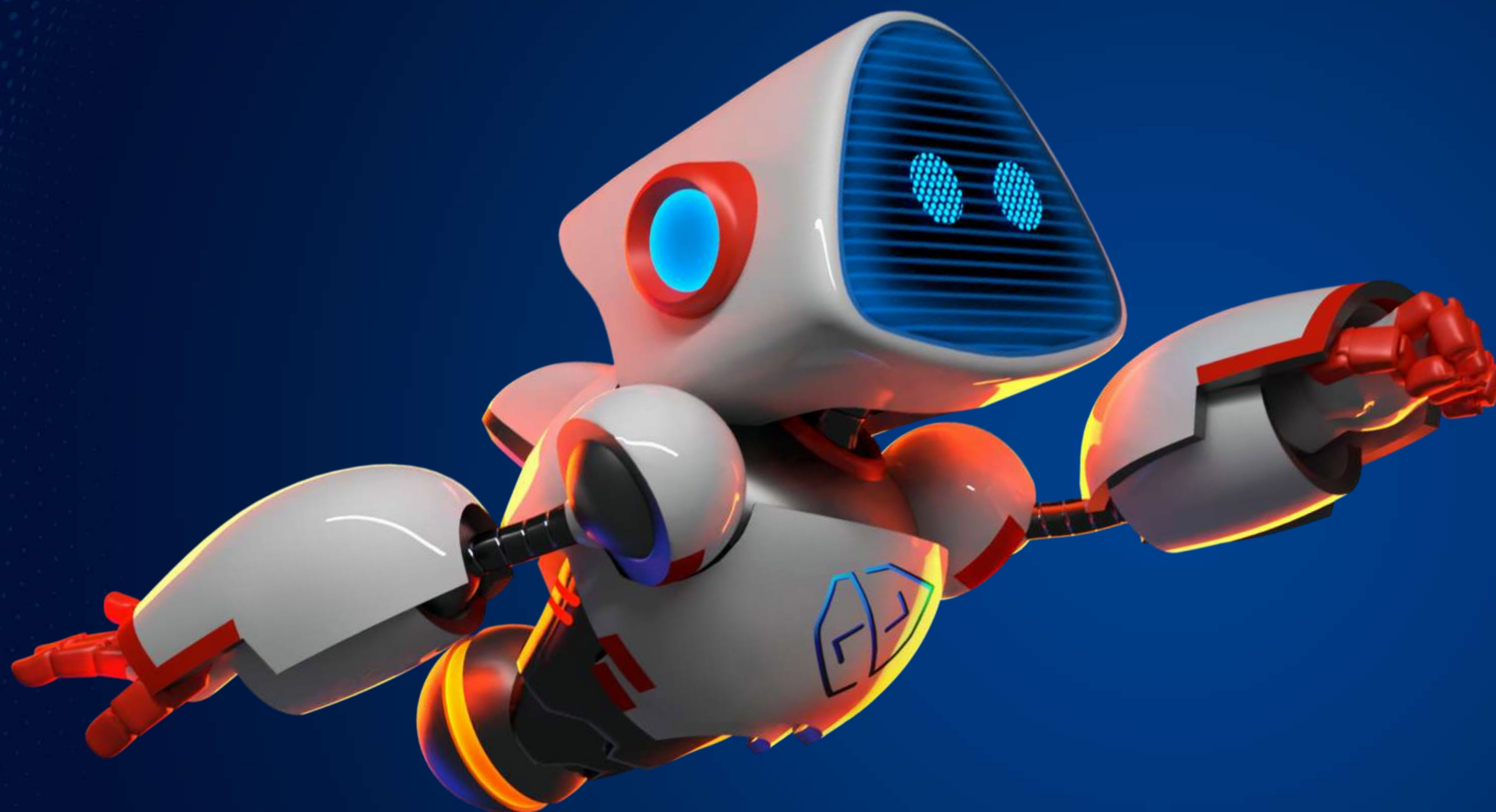
CRISTÃO CONVICTO, MARIDO APAIXONADO,
PAI ORGULHOSO DE TRÊS FILHOS
EXTRAORDINÁRIOS (TULIO, LEO E DUDA)
E EMPREENDEDOR SOCIAL - **EXATAMENTE
NESSA ORDEM DE PRIORIDADE.**

ALEX ROGER WYTT É UM INOVADOR NATO.
COM UMA TRAJETÓRIA MARCADA POR
INVENÇÕES, DESENVOLVIMENTOS
TECNOLÓGICOS E IMPACTO SOCIAL,
UM EMPREENDEDOR SERIAL COM PROPÓSITO
CLARO: **PREPARAR +1 MILHÃO DE JOVENS
PARA O FUTURO** ATRAVÉS DA EDUCAÇÃO, DA
TECNOLOGIA E DE VALORES.

ALEX CRIOU UM ECOSISTEMA QUE COMBINA
EDUCAÇÃO DIGITAL, CENTROS DE **INOVAÇÃO** E
METaverso EDUCACIONAL, COM ATUAÇÃO
INTERNACIONAL E IMPACTO DIRETO EM
MILHARES DE JOVENS. SUA JORNADA É
MARCADA PELO EQUILÍBRIO ENTRE **NEGÓCIO
DE IMPACTO** E INOVAÇÃO DISRUPTIVA.
FINALISTA DO PRÊMIO EMPREENDEDOR SOCIAL
DO ANO PELO FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL,
ALEX REPRESENTA UMA NOVA GERAÇÃO DE
LÍDERES QUE UNE **PROPÓSITO, TECNOLOGIA E
HUMANIDADE.**







VALORES

BASE DE CÁLCULO INVESTIMENTO BAIXO SOLUÇÃO COM ALTO IMPACTO PEDAGÓGICO

VALOR BASE POR ALUNO/ MÊS:

Entre R\$ 65,00 e R\$ 75,00

MULTIPLIQUE PELO NÚMERO DE ALUNOS E DURAÇÃO DO CONTRATO

ALUNO ATENDIDOS:

EDUCAÇÃO BÁSICA:

FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS – 1º AO 5º.

FUNDAMENTAL ANOS FINAIS – 6º AO 9º.

ENSINO MÉDIO

EDUCAÇÃO ESPECIAL

NÚMERO MÍNIMO DE ALUNOS:

120 ALUNOS POR ESCOLA

SEM LIMITE MÁXIMO

TEMPO DE CONTRATO:

12 MESES (EQUIPAMENTOS COMODATO)

24 MESES OU RENOVAÇÃO (DOAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS)

48 MESES (ACESSO VITALÍCIO)

EXEMPLO DE CÁLCULO:

Rede municipal com 1500 alunos

24 meses de contrato

R\$ 2.367.000 – TOTAL CONTRATO (2 anos)

REFERÊNCIAS:

VALOR ANO: **R\$ 1.170.000,00**

VALOR ANO POR ALUNO: **R\$ 789**

PROGRAMA DE INOVAÇÃO PARA EDUCAÇÃO PÚBLICA

Fontes de Financiamento



FUNDEB

O PROGRAMA SE QUALIFICA COMO DESPESA DO MDE (MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO) RUBRICA 33 90 39 (ART. 70 DA LDB)

25%

RECURSOS MUNICIPAIS

VERBA 25% (ART. 212 DA CF)

AÇÕES DE MDE (MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO) – O QUE ABRANGE INVESTIMENTOS EM INOVAÇÃO PEDAGÓGICA, PLANO PLURIANUAL, LOA (LEI ORÇAMENTÁRIA ANUAL).

SEEC

PROGRAMAS ESTADUAIS

PROGRAMAS DE APOIO A EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO DO GOVERNO ESTADUAL, LDO E LOA ESTADUAIS E PROGRAMAS DA SEEC, ALÉM DAS EMENDAS ESTADUAIS DE DEPUTADOS PARCEIROS.



PROGRAMAS FEDERAIS (FNDE E MEC)

EDUCAÇÃO CONECTADA (MEC/ FNDE), PDDE (PROGRAMA DINHEIRO DIRETO NA ESCOLA), PIEC (PLANO DE IMPLEMENTAÇÃO DA EDUCAÇÃO CONECTADA), EMENDAS PARLAMENTARES FEDERAIS, PROINFO, PAR.

PPP

PPP E SISTEMA S

PREFEITURA PODE BUSCAR INVESTIMENTOS OU PARCERIAS COM EMPRESAS PRIVADAS (VIA PPP) E COLABORAÇÃO COM AS ENTIDADES DO SISTEMA S, VISANDO FORTALECER A INOVAÇÃO TECNOLÓGICA NA EDUCAÇÃO PÚBLICA.



ORGANISMOS INTERNACIONAIS

INSTITUIÇÕES COMO O BANCO MUNDIAL (BIRD) E O BANCO INTERAMERICANO DE DESENVOLVIMENTO (BID) TÊM HISTÓRICO DE APOIO A PROJETOS DE INOVAÇÃO EDUCACIONAL NO BRASIL

PROGRAMA DE INOVAÇÃO PARA EDUCAÇÃO PÚBLICA

Modelo dos documentos necessário

ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR (ETP)

JUSTIFICA A NECESSIDADE DA CONTRATAÇÃO E DEFINE AS MELHORES SOLUÇÕES DISPONÍVEIS NO MERCADO.

TERMO DE REFERÊNCIA (TR)

DOCUMENTO QUE DETALHA O OBJETO DA CONTRATAÇÃO, ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS, CRITÉRIOS DE MEDIÇÃO E PAGAMENTO, PRAZOS, ETC.

MAPA DE RISCOS

AVALIAÇÃO E IDENTIFICAÇÃO DOS PRINCIPAIS RISCOS DA CONTRATAÇÃO, CONFORME DETERMINA A LEI 14.133/2021.

PLANO DE TRABALHO E JUSTIFICATIVA

DOCUMENTO QUE EMBASA A NECESSIDADE DA LICITAÇÃO E A MOTIVAÇÃO PARA A ESCOLHA DO MODELO ADOTADO.

PESQUISA DE PREÇOS

LEVANTAMENTO DE PREÇOS DE MERCADO PARA DEFINIR O VALOR ESTIMADO DA CONTRATAÇÃO.

EDITAL DA LICITAÇÃO

DOCUMENTO QUE ESTABELECE AS REGRAS DO CERTAME, REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO, PRAZOS, CRITÉRIOS DE JULGAMENTO E PENALIDADES.

MINUTA DO CONTRATO

DOCUMENTO QUE SERÁ ASSINADO ENTRE A ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA E A EMPRESA VENCEDORA, PREVENDO CLÁUSULAS OBRIGATÓRIAS CONFORME A LEI.

PLANO DE TRABALHO DA EQUIPE DE GESTÃO DO CONTRATO

DEFINE AS RESPONSABILIDADES DOS SERVIDORES QUE VÃO ACOMPANHAR A EXECUÇÃO DO CONTRATO.

CRONOGRAMA DE IMPLANTAÇÃO

Programa de inovação para educação pública

Etapas de implementação:





IMPACTO SOCIAL

DOAÇÃO DE IMPRESSORAS 3D

Para escolas públicas do Brasil

Parceria



CREALITY



175.000

CRIANÇAS
ATENDIDAS

250

IMPRESSORAS 3D

250

ESCOLAS

26

ESTADO

+150

CIDADES

+600

MIL REAIS



BANCO DE TALENTOS

Jovens talentosos e projetos inovadores

SELEÇÃO E MENTORIA DE **TALENTOS FORMANDOS**;
PARA IMPLANTAÇÃO DE SOLUÇÕES NA COMUNIDADE



DEV HOUSE

O OBJETO É AGORA COM O CENTRO DE INOVAÇÃO
DISPONIBILIZAR MÃO DE OBRA E MENTES QUALIFICADAS
PARA CRIAR OU DESENVOLVER SOLUÇÕES PARA A
COMUNIDADE. **UM BANCO DE TALENTOS ESTARÁ
DISPONÍVEL E SERÃO ACOMPANHADOS PARA AS
DEMANDAS PÚBLICAS E PRIVADAS.**



DEV HOUSE





Programa Europeu de Educação Tecnológica

