

À  
**Prefeitura Municipal de Carutapera - Maranhão**  
**Att. Secretaria Municipal de Educação**

## Proposta Comercial

A proposta para aquisição de livros de iniciação ao desenvolvimento do pensamento computacional com programação visual, com acompanhamento técnico, objetivando subsidiar a implementação de projetos educacionais para atender a educação básica no desenvolvimento de soluções técnico-pedagógicas sustentáveis, com uso de tecnologia e inovação, preconizadas nos dispositivos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O livro possui exemplares específicos dos alunos e dos Professores, contendo orientações metodológicas e sugestões de leitura que ampliam a prática docente, fundamentados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente na competência geral n.5 que trata do mundo tecnológico e da cultura digital em todas suas dimensões e sub dimensões, pautados no uso prático por meio da experimentação no uso software livre de programação visual (DoGo Block).

Item	Especificação do Objeto	Unid.	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Livros de Iniciação do desenvolvimento do Pensamento Computacional com Programação Visual: algoritmos, programação, animações, storytelling, introdução aos Apps e Games;</li> <li>✓ Assessoria técnico-pedagógica no acompanhamento dos docentes no aperfeiçoamento das práticas pedagógicas.</li> </ul>	UNIDADE	2.138	318,90	681.808,20
Valor Total R\$681.808,20 (Seiscentos e oitenta e um mil, oitocentos e oito reais e vinte centavos)					

### DETALHAMENTO DA PROPOSTA:

**Livro - INICIAÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL COM PROGRAMAÇÃO VISUAL:** algoritmos, programação, animações, storytelling, introdução aos Apps e Games;

Uma obra para ser explorada na educação básica do 6° ao 9° ano do Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos (EJA), cuja finalidade principal é oferecer práticas pedagógicas para desenvolver competências e habilidades demandadas pela BNCC, referentes ao mundo tecnológico e à cultura digital conforme versa a BNCC em sua competência número 5.0 objetivo do livro é contribuir para que estudantes e profissionais da educação trabalhem em um sistema didático básico que seja estimulante, baseado em etapas e desafios e fundamentado na filosofia do universo "Maker" (método mão-na-massa) e aprendizado "STEAM" (sigla em inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática) com enfoque em Ciência, Tecnologia e Sociedade para resolver problemas reais, e ao mesmo tempo exercitar o currículo da Educação Básica. As atividades envolvem construção de algoritmos computacionais; programação; criação de animações; storytelling; desenvolvimentos de aplicativos e games; oficinas práticas por meio de projetos de automação e robótica para programarem sensores e atuadores utilizando o microcontrolador Arduino com o escopo de promover a educação científica, tecnológica e digital



dos envolvidos.

Para facilitar a prática pedagógica, o livro está dividido em lições que focam em atividades práticas que estimulam a ampliação de habilidades das diversas áreas do conhecimentos que envolvem Linguagem, Ciências humanas e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias

#### ■ Razão social:

DOGOMAKER - Escola de Tecnologia e Inovação LTDA

■ CNPJ: 39.817.372/0001-40

■ Inscrição Estadual: 15.819.235-4

■ Inscrição Municipal: 338844-1

■ JUCEPA Registro Nº: 15201617482

#### ■ Contatos:

☎ (91) 999320-9866

🌐 www.dogomaker.com

📧 @dogomaker

✉ dogomaker@gmail.com

📍 Augusto Montenegro 3501, Ed. Parque Office Sala 1006 sul Belém-PA

e Matemática e suas Tecnologias com o desenvolvimento do pensamento computacional, cálculo mental e raciocínio lógico, com seções que trabalham os conteúdos de maneira lúdica, didática, gamificada com etapas e desafios, atividades práticas (atividades mão-na-massa), com material de apoio para o professor. O livro possui metodologias baseada em um software de programação visual semelhante ao Scratch desenvolvido pelo MIT LAB que funciona totalmente offline em um computador com configurações básicas, e que possui uma tradução feita por nós para a língua portuguesa para facilitar o entendimento dos estudantes no que tangem à construção de algoritmos computacionais.



O livro do aluno é acompanhado do livro do professor em que constam orientações metodológicas, sugestões de leitura que ampliam a prática do professor e, para cada atividade:

- ✓ soluções das atividades práticas;
- ✓ planejamento anual das aulas e atividades pedagógicas;
- ✓ estratégias e orientações pedagógicas;
- ✓ competências e habilidades baseadas na BNCC para o desenvolvimento das atividades;
- ✓ objeto do conhecimento baseado na BNCC;
- ✓ metodologias ativas da educação do século 21;
- ✓ propostas de aulas prontas utilizando experimentações por meio de software livre de programação visual;



#### **Planejamento anual (80h de atividades) + Formação de professores:**

Com o apoio pedagógico ao professor o projeto disponibiliza um planejamento anual com 80hs de atividades, com uma proposta baseada na experiência da prática educativa nessa área pelo autor do livro, e que esse planejamento pode ser adaptado, modificado ou ignorado pelo professor que for trabalhar os conteúdos.

Ao desenvolver os conteúdos do livro "Iniciação ao Pensamento Computacional", o educador sempre deve trabalhar com metodologias ativas de ensino, por isso recomendamos o uso das "Metodologias Ativas da Educação do Século 21", em particular a "Educação Maker" e o "Aprendizado STEAM", em que o processo de ensino-aprendizagem esteja inserido em um projeto de Educação Científica, Tecnológica e Digital fundamentado na BNCC.

#### **Propostas de aulas prontas – aulas editáveis**

Para fornecer todo apoio e ferramentas pedagógica ao professor o projeto também disponibiliza aulas prontas como sugestão que podem ser usadas pelos educadores. Todas as aulas são fundamentadas na BNCC e podem ser editadas de acordo com as necessidades pedagógicas.

Assistência Técnico-pedagógica – suporte educacional contemplando:

- ✓ Implantação do material didático;
- ✓ capacitação de professores e coordenadores;
- ✓ certificação de professores e coordenadores;
- ✓ Diagnóstico dos resultados educacionais;
- ✓ Assistência pedagógica para professores, coordenadores e diretores via e-mail, telefone.



#### **Software de Programação Visual – DoGoBlock**

O DoGoBlock é um software livre de programação visual desenvolvido pela empresa Dogomaker - Escola de Tecnologia & Inovação - que roda no sistema operacional Windows baseado no Scratch (versão 2.0) desenvolvido pelo MIT MEDIA LAB e no mBlock (versão 3.4.12) desenvolvido pela empresa chinesa Maker Works Technology Co. Ltd, com a finalidade de realizar a interação entre a teoria e prática das habilidades e competências desenvolvidas durante as aulas de maneira criativa e prazerosa aos alunos da rede da educação.

Atenciosamente equipe Dogomaker

#### ■ Razão social:

DOGOMAKER - Escola de Tecnologia e Inovação LTDA

■ CNPJ: 39.817.372/0001-40

■ Inscrição Estadual: 15.819.235-4

■ Inscrição Municipal: 338844-1

■ JUCEPA Registro Nº: 15201617482

#### ■ Contatos:

☎ (91) 999320-9866

🌐 www.dogomaker.com

@dogomaker

✉ dogomaker@gmail.com

📍 Augusto Montenegro 3501, Ed. Parque Office Sala 1006 sul Belém-PA

■ **Razão social:**

DOGO MAKER - Escola de  
Tecnologia e Inovação LTDA

■ **CNPJ:** 39.817.372/0001-40

■ **Inscrição Estadual:** 15.819.235-4

■ **Inscrição Municipal:** 338844-1

■ **JUCEPA Registro N°:** 15201617482

■ **Contatos:**

☎ (91) 999320-9866

🌐 [www.dogomaker.com](http://www.dogomaker.com)

📱 @dogomaker

✉ [dogomaker@gmail.com](mailto:dogomaker@gmail.com)

📍 Augusto Montenegro 3501, Ed. Parque  
Office Sala 1006 sul Belém-PA