



Catálogo EDUCAÇÃO

Conheça os Ambientes
Inovadores de Aprendizagem

SUMÁRIO



AMBIENTES INOVADORES DE APRENDIZAGEM

Conceitos inovadores para a aprendizagem ativa

PÁG. 04

A NOSSA VISÃO DE ESCOLA DO FUTURO

Como projetar a sala de aula do futuro

PÁG. 05

TECNOLOGIA



SISTEMAS PARA ENSINO HÍBRIDO

Painéis Interativos | Videocolaboração | Projetores

PÁG. 06

SISTEMAS INFORMÁTICOS

Equipamentos Informáticos e Software

PÁG. 18

RECURSOS STEAM

Robôs | Kits de Programação | Realidade Virtual | Impressão 3D

PÁG. 26

ESPAÇO



MOBILIÁRIO INOVADOR

Steelcase | Federico Giner

PÁG. 71

SISTEMAS DE ARRUMAÇÃO

Gratnells

PÁG. 82

PEDAGOGIA



CAPACITAÇÃO DE DOCENTES

Formação de várias soluções e temáticas para docentes

PÁG. 91

GESTÃO ESCOLAR

Managed Print Services | Gestão de Impressão

PÁG. 93



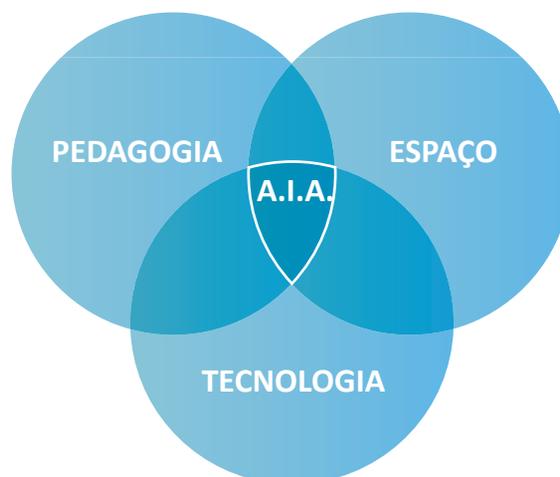
AMBIENTES INOVADORES DE APRENDIZAGEM

O Laboratório da Sala de Aula do Futuro foi criado pela European Schoolnet, e é constituído por 6 zonas de aprendizagem diferentes (criar, interagir, apresentar, investigar, colaborar e desenvolver), composta cada uma por determinados equipamentos e tecnologias que possibilitam aos professores a experimentação de uma nova organização do ensino e da aprendizagem.

A ideia é que este conceito possa ser facilmente transportado para as salas de aula ou outros espaços de aprendizagem convencionais.



- ▶ 1 - CONTEÚDOS INTERATIVOS
- ▶ 2 - AMBIENTES INOVADORES
- ▶ 3 - RECURSOS STEAM
- ▶ 4 - APRENDIZAGEM EM TEMPO REAL
- ▶ 5 - CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES
- ▶ 6 - CRIATIVIDADE E PRÁTICA



APRENDIZAGEM ATIVA

Inspirado por pesquisas e insights contínuos, a aprendizagem ativa tornou-se a base das nossas soluções para a educação, desenvolvidas especificamente para alunos e educadores. A aprendizagem acontece em qualquer lugar e pode ser síncrona ou assíncrona, formal ou informal. O ecossistema sugere que a pedagogia, a tecnologia e o espaço devem ser considerados ao desenhar o projeto para a aprendizagem ativa em todos os espaços da instituição de ensino.



A NOSSA VISÃO DE ESCOLA DO FUTURO

A Escola do Futuro transcende a sala de aula tradicional, criando ambientes que potenciam a aprendizagem, podendo recorrer a tecnologias para acelerar o ensino, criar cenários estimulantes e reais, e favorecer a mudança educativa.

A implementação dos Ambientes Inovadores de Aprendizagem consiste em dotar os alunos de competências essenciais para o século XXI. A criatividade, a colaboração, a competência digital, o pensamento crítico e a responsabilidade pessoal e social, são fatores fundamentais para educar alunos para o futuro. As instituições têm que se adaptar de forma a trazer para a sala de aula todas as ferramentas e métodos de ensino necessários para potenciar esses fatores e capacidades.

Como projetar a Sala de Aula do Futuro

1
Criar um projeto que dê igual prioridade a espaço, pedagogia e tecnologia e às relações entre estes elementos.

2
Levar todos os intervenientes (alunos, professores, chefias, parceiros, fornecedores, etc.) a perceber e a apoiar o projeto e ver tendências.

3
Perceber qual a maturidade na inovação e a formação de professores em tecnologia e como a potenciar no ensino e aprendizagem.

4
Considerar os papéis relativos ao professor e alunos: quem produz os conteúdos, quem os apresenta, quem está a assimilar?

5
Considerar a posição no espaço do professor e alunos: quem está à frente? Como estão os alunos sentados e em que disposição para diferentes atividades?

6
Introduzir as metodologias de ensino apropriadas para a sala de aula (ex.: colaborativo, aprendizagem social, aula invertida, projeto, questões probatórias, questionário).

7
Explorar como a aprendizagem fora da sala de aula pode ser encorajada, apreendida, reconhecida e partilhada.





SISTEMAS PARA ENSINO HÍBRIDO

Dê uma nova vida às suas aulas com muita imaginação e a tecnologia certa. Para assegurar que a aprendizagem flui naturalmente, os professores terão de reimaginar a sala de aula com tecnologia que permita aulas híbridas.

ENSINO HÍBRIDO



Escolha as ferramentas certas para manter as salas de aula conectadas e os estudantes envolvidos na aprendizagem. Os sistemas para o ensino híbrido que propomos combinam vários equipamentos de alto desempenho e o software mais apropriado para as aulas híbridas. Todas estas soluções foram especificamente desenhadas e desenvolvidas para alavancar a experiência educativa, o que torna a criação de atividades, a disponibilização de recursos fora da sala e a dinâmica das aulas híbridas mais fluídas e focadas no que realmente importa - as matérias lecionadas.



#1 Painel

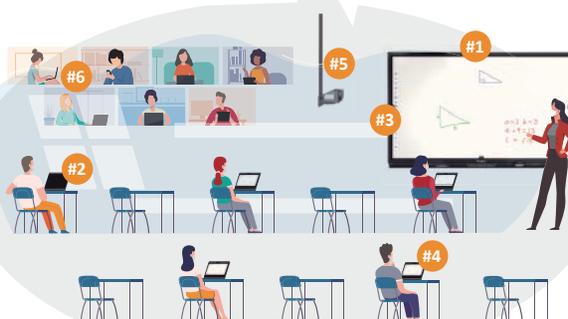
O painel interativo Promethean, como dispositivo para a aula, ajuda os professores a preparar lições e conteúdos mais dinâmicos e interativos, promovendo a motivação dos alunos.

#6 Software

O painel interativo Promethean é compatível com todo o software existente para o efeito. A BC aconselha o uso do Microsoft Teams, incluído no pacote Office 365 Educação, com licenciamento grátis para alunos.

#2 Computador

A Promethean oferece uma solução All in One sem cabos, adicionando o computador integrado OPS-M e Windows 10. O painel é compatível com qualquer computador que o professor utilize na aula.



#5 Câmara

A escolha da câmara depende do tamanho e da disposição da sala. Com os sistemas de videoconferência da Logitech, poderá enquadrar o professor e o painel interativo de forma fácil com objetivos de ângulo ultra-amplio e qualidade superior, UHD 4K.

#3 Aplicações

A aplicação Screen Share da Promethean, integrada nos painéis ActivPanel, permite mostrar e interagir com os ecrãs dos dispositivos de professor e alunos, sem fios e a partir de qualquer local da sala de aula ou da Internet.

#4 Internet

Uma boa conexão à internet é fundamental para garantir que as ferramentas de trabalho Screen Share e de videoconferência funcionam de maneira fluída e sem interrupção.



SISTEMAS INTERATIVOS

Os painéis ActivPanel da Promethean facilitam o ensino e a aprendizagem com a ajuda de um sistema interativo dinâmico, de fácil utilização, compatível com as suas ferramentas digitais preferidas e com software dedicado à Educação. Pensado para professores, este galardadoo painel interativo permite tirar o maior proveito de uma escrita natural, de fluidez de navegação e flexibilidade de apresentação, podendo tirar notas, circundar e pintar diretamente no ecrã, recorrendo ao seu menu digital. Os painéis Prometheam, aliados a dispositivos de videoconferência, serão as melhores ferramentas para o sucesso no ensino híbrido.



Resolução 4K



Software dedicado
ClassFlow e ActivInspire



Deteta até 20 pontos de
toque em simultâneo
(dependendo do modelo)



Gestão de Parques de
Equipamentos com
monitorização remota



CONNECTIVIDADE

O único painel interativo com tecnologia ActivSync

- ✓ Salve e abra ficheiros rápida e facilmente entre o painel e o seu dispositivo;
- ✓ Navegue pelo seu painel com um comando intuitivo para que possa mover-se pela sala livremente;
- ✓ Trabalhe com plataformas educativas como Google Classroom e Microsoft Teams;
- ✓ Acesse ao seu conteúdo e personalizações a partir de qualquer ActivPanel 9 com o seu perfil móvel;
- ✓ Conecte seu dispositivo diretamente ao painel com um cabo para áudio, vídeo e dados.

Software Dedicado

Promova aulas interativas offline ou online com o software educacional da Promethean que está incluído de origem na compra do seu ActivPanel.

ActivInspire - O ActivInspire ajuda os professores a dar vida às aulas por meio de atividades ricas e poderosas que envolvem os alunos, combinando avaliações em tempo real e experiências do mundo real com o processo de aprendizagem.

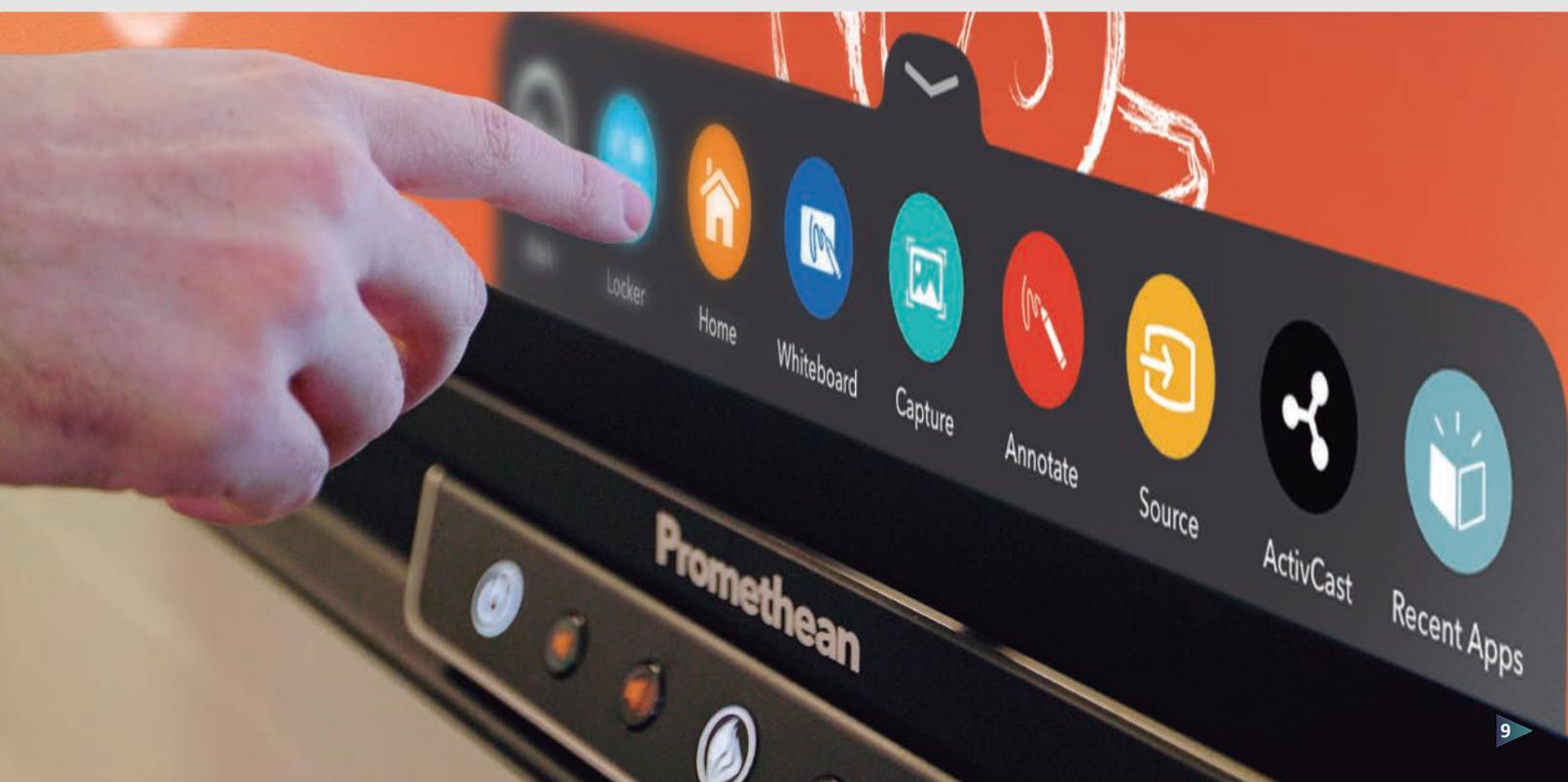
CLASSFLOW - Os professores poderão interagir com os seus alunos em aulas síncronas online e criar trabalhos, testes e atividades para manter os estudantes conectados com a aprendizagem através de qualquer dispositivo.



Gestão de Parques DE PAINÉIS

A gestão de painéis Promethean poupa tempo, dinheiro e trabalho à administração das escolas, permitindo uma gestão centralizada e remota de todos os equipamentos da gama ActivPanel Elements Series.

O portal myPromethean permite que os administradores vejam todos os equipamentos da sua escola no mesmo local, incluindo a informação sobre cada um dos painéis individualmente, assim como definir políticas de utilização ou aplicar atualizações. Possibilita também a integração com a plataforma de gestão avançada Radix Viso, para ambientes que necessitem de maior controlo dos dispositivos.




ACTIVPANEL 9

ACTIVPANEL 9 PREMIUM

Comparação de Modelos

| Ecrã | Tamanho do Ecrã Resolução do Ecrã | 65" 75" 86" 4K | 65" 75" 86" 4K |
|-----------------------|--|--|---|
| Interatividade | Tecnologia de Escrita Vellum Pontos de Toque em Simultâneo Distinção entre Caneta e Toque Escrita com Lápis, Toque e Apagar em Simultâneo Deteção da Palma da Mão Rejeição da Palma da Mão Canetas | ✓ 20 ✓ ✓ ✓ Sim (mão que não escreve) Sim, 2 | ✓ 20 ✓ ✓ ✓ Sim (mão que escreve e que não escreve) Sim, 4 |
| Computação | Sistema Operativo Memória RAM / Armazenamento Promethean Chromebox Módulo Windows: Compatível com OPS-M Actualizações Sem Fios ActivSync Perfis de utilizador baseados na nuvem | ActivPanel OS 4GB/32GB Opcional Opcional ✓ ✗ ✓ | ActivPanel OS 6.5GB/64GB Opcional Opcional ✓ ✓ ✓ |
| Conectividade | LAN (RJ45): 1x In + 1x Out Wi-Fi Bluetooth Mirroring / Screen Sharing USB-C 3.2 (Atrás) NFC Proximidade para Reiniciar | Gigabit Ethernet ✓ ✓ ✓ 1 (Energia 60W) ✗ ✗ | Gigabit Ethernet ✓ ✓ ✓ 1 (Energia 100W) ✓ ✓ |
| Usabilidade | Consola central angular ergonómica Entradas frontais de fácil acesso Aplicações essenciais de sala de aula (quadro branco, tirar notas, spinner, cronómetro) | ✓ ✓ ✓ | ✓ ✓ ✓ |
| Audio | Colunas frontais dupla face Subwoofer (Atrás) Microfone Array | 2x15W ✗ ✗ | 2x18W 1x15W ✓ |

Suportes


 Altura fixa parede
(incluído na compra)

 Altura fixa/ajustável
suportes móveis

 Altura ajustável
parede

 Altura ajustável
suporte móvel

Acessórios


 ActivConnect®
OPS-M3

Promethean Chromebox
A solução ideal para
integrar num ecossistema
de aplicações Google

Kit Aula Híbrida
O equipamento de
referência da Promethean
para a aprendizagem
remota ou híbrida

ActivSoundBar
Obtenha um som
perfeito em toda a sala.
Com bluetooth
integrado.



Vasta gama de equipamentos



Tecnologia de ponta



Feito a pensar no ensino

Tecnologia para a SALA DE AULA

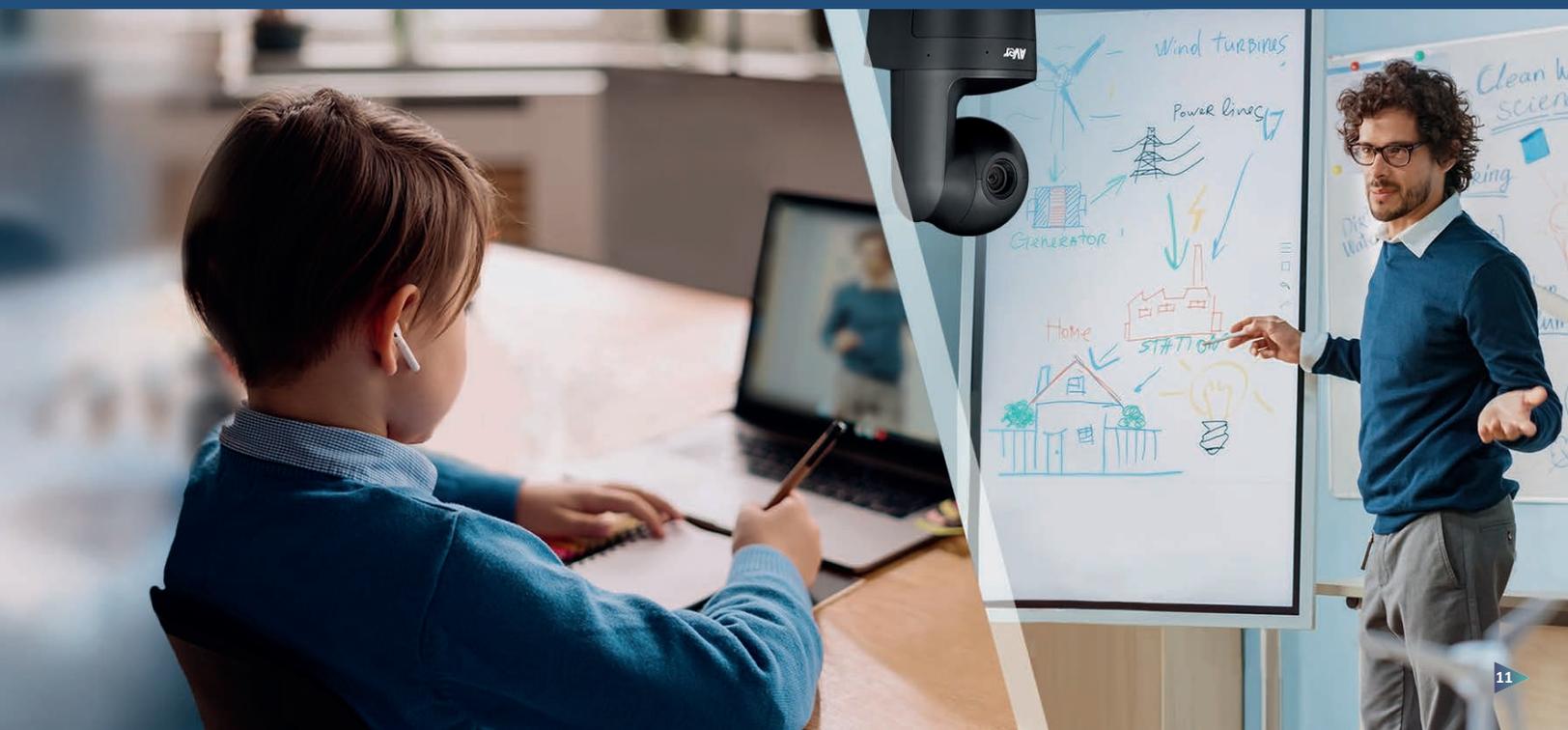
AVer é um parceiro premiado de soluções de colaboração visual que elevam ambientes corporativos, educacionais e médicos.

Desde o aumento da vantagem competitiva dos negócios até à aceleração da aprendizagem nas salas de aula, as soluções AVer aproveitam o poder da comunicação visual para ajudar as pessoas a conectar-se mais fácil e eficazmente.



Soluções simples para uma aprendizagem mais flexível

- ✓ Câmaras de videoconferência USB profissionais
- ✓ Câmaras PTZ profissionais
- ✓ Visualizadores



CÂMARAS USB

Os sistemas de conferência USB AVer são fáceis de utilizar e compatíveis com a maioria das aplicações de videoconferência baseadas na nuvem e na web, tais como:

Zoom, Microsoft Teams®, Skype™, Google Meet, Intel® Unite™, RingCentral, BlueJeans, V-Cube, LiveOn, Lifesize, ZiiRoom, Cyberlink U Meeting®, TrueConf, Adobe Connect, Cisco WebEx®, Fuze, GoToMeeting™, Microsoft® Lync™, Vidyó, vMix, WebRTC, Wirecast, e XSplit.

Com software perfeitamente integrado e excepcional qualidade de vídeo, a AVer estabeleceu-se como uma marca reconhecida e recomendada pelos principais fornecedores de software de videoconferência.



Câmaras



Video Bars



Videoconferência



CÂMARAS PTZ

Difusão, streaming e gravação nunca foi tão fácil! As câmaras PTZ de auto-tracking em direto da AVer permitem capturar conteúdos da mais alta qualidade sem necessidade de contratar um técnico profissional de AV, poupando tempo, energia e dinheiro.

Com uma precisão milimétrica, tecnologia de focagem avançada e resolução Full HD, são uma solução ideal para as necessidades de captura de vídeo de estabelecimentos de ensino, estabelecimentos de saúde, empresas, entre outros. Os utilizadores obtêm uma excelente qualidade de imagem e controlo de tracking remoto, graças a uma interface de utilizador intuitiva na Internet e à tecnologia de tracking automático baseada em IA da AVer, que utiliza reconhecimento facial e análise de imagem para seguir os altifalantes na sala, auditório ou palco, eliminando a necessidade de utilizar dispositivos adicionais.



PTZ

Qualidade de vídeo natural com conectividade NDI-HX



PTC

Câmaras Profissionais AV com auto-tracking



DL

Câmaras com Tracking para ensino à distância



AVerVision A30

Visualizador + Câmara

- ✓ 4K UHD;
- ✓ Zoom digital 23x;
- ✓ Microfone e coluna embutidos com cancelamento de eco e redução de ruído;
- ✓ Suporte para 2ª câmara;
- ✓ Braço articulado;
- ✓ HDMI e USB;
- ✓ Rotação de imagem;
- ✓ Gravação USB one-touch".

A A30 é uma câmara multifunções. É a primeira solução na indústria que apresenta um visualizador, câmara, microfone e altifalante num único dispositivo. Ao mesmo tempo, o A30 pode ser utilizado como uma webcam de amplo campo de visão para videoconferência e uma câmara de documentos para visualizar materiais de aprendizagem, proporcionando a máxima conveniência para o ensino híbrido/móvel.

VISUALIZADORES

Os Visualizadores AVerVision (câmaras de documentos) são as principais soluções de captura e transmissão de vídeo, que permitem aos educadores transmitir, apresentar, anotar, gravar e partilhar filmagens ao vivo através de um iPad, tablet, PC Windows ou Mac.



USB



Wireless



HDMI/VGA

logitech



Ofereça uma nova **PERSPETIVA**

A Logitech está comprometida em fornecer soluções de colaboração que garantam que educadores e alunos permaneçam ligados quando o ensino à distância o exige. Oferece ligações de qualidade em circunstâncias nas quais estar fisicamente presente pode ser difícil.



Quer seja em aula ou na biblioteca, os alunos e os professores precisam de headsets que ofereçam uma boa qualidade de som, um bom microfone e que bloqueiem o ruído do exterior, para uma experiência mais imersiva e uma maior concentração.



As câmaras da Logitech oferecem vídeo de alta qualidade e funcionam com diversas plataformas de videoconferência como Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, entre outras.



Os sistemas de videoconferência para salas maiores permitem que vários alunos na sala, ou a partir de outro lugar, possam sentir-se envolvidos e com maior facilidade em colaborar entre si, tornando as aulas mais fluidas.

Espaço Individual do Docente ou Aluno

Solução: Brio | C930e | C920e | C505e

Para espaços individuais, como o escritório em casa do professor ou quando o aluno acede a um computador na biblioteca ou sala de informática. Proporcione uma solução que privilegie a qualidade de imagem, bem como a redução de ruído.



Brio



C930e



C920e



C505e

Salas Pequenas

Solução: MeetUp | Rally Bar Mini | BCC950

A configuração de uma sala pequena com a Rally Bar Mini ou MeetUp oferecem áudio e vídeo superiores num formato compacto e multifuncional. Já a BCC950, com um design all-in-one, permite uma fácil utilização e poupar espaço. Têm funcionalidade Plug and Play em Windows e MacOS, vídeo até 4K (excepto BCC950) e áudio nítido.



Rally Bar Mini



MeetUp



BCC950

Salas Médias

Solução Autónoma: Rally, Rally Bar, Tap

Experimente uma ótica brilhante e áudio que preenche a sala com a configuração da Logitech Rally ou Rally Bar numa sala de aula ou de formação de porte médio. A Rally Bar é uma solução tudo-em-um desenvolvida para pequenas ações de formação, que possibilita a montagem na parede ou sobre uma superfície.



Rally + Tap



Rally Bar + Tap

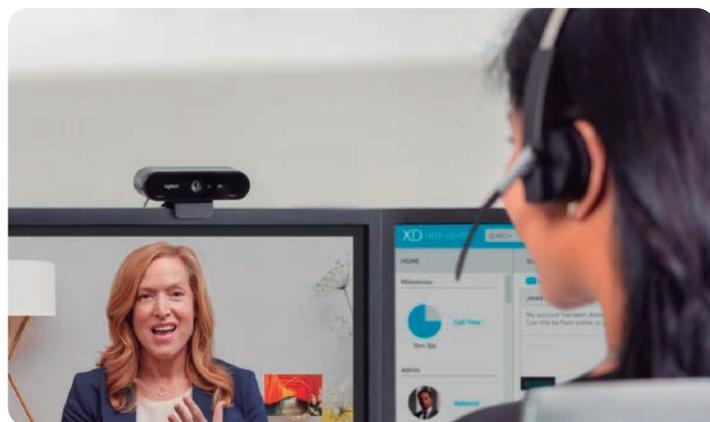
Salas Grandes

Solução Autónoma: Rally Plus, Tap

Para um sistema completo de videoconferência, a solução Logitech Rally Plus com o Tap é a solução ideal para dar aulas em formato híbrido, onde estão alunos presentes e outros à distância. Esta configuração de salas grandes combina gestão fácil com uma excelente cobertura numa ampla variedade de tamanhos e layouts de sala.



Rally Plus + Tap





Ensino Interativo



Melhoria da Aprendizagem



Facilidade de Partilha

Tecnologia que dá vida À APRENDIZAGEM

Aumente a flexibilidade e a interatividade das aulas com um tamanho de ecrã escalável e uma vasta gama de funcionalidades sofisticadas. Com a EPSON poderá criar ambientes de aprendizagem onde os alunos têm uma visão perfeita em qualquer ponto da sala, podem contribuir diretamente no ecrã e inclusivamente participar com os próprios dispositivos.

As soluções para o ensino interativas da Epson oferecem aos professores a liberdade de criar experiências de aprendizagem digital, que vão ao encontro das expectativas dos professores e estudantes, para promover a participação de uma aprendizagem eficaz.



Projektor de Ultra-Curta Distância



Projektor de Curta Distância



Projektor Portátil



Projektor de Instalação (para auditórios)



1. TRANSFORME O ENSINO

Incentive um diálogo de aprendizagem entre estudantes e professores com uma solução de ecrã de ultracurta distância interativa da Epson. O tamanho do ecrã importa, pelo que pode beneficiar da projeção de conteúdo num ecrã escalável de até 100" (254 cm) em Full HD, interagir com os projetos de grupo através de gestos ou canetas e criar, partilhar e debater as notas sem ter de ligar um PC.

2. CAPTURE A ATENÇÃO DOS ESTUDANTES

Melhore a aprendizagem com um visualizador Epson e uma câmara de secretária Full HD leve. Apresente páginas impressas de grande dimensão, objetos 3D, entre outros, em grande plano para grupos de trabalho e grandes audiências.

3. MAXIMIZE O IMPACTO DAS SUAS APRESENTAÇÕES

Desenvolva a aprendizagem e dê vida aos seus recursos com cores excepcionalmente luminosas e qualidade de alta resolução que podem ser adaptados a salas de qualquer dimensão.



Aprendizagem contínua, eficiente E COM IMPACTO

Capte a atenção dos estudantes com esta câmara de documentos intuitiva e partilhe imagens e objetos em Full HD num ecrã de grande dimensão para toda a sala de aula desfrutar. Repleta de uma vasta gama de funções e funcionalidades inteligentes, os professores podem criar um ambiente dinâmico para melhorar a aprendizagem dos alunos. Com um design portátil e leve, é fácil de transportar entre salas de aula.

E quanto à partilha de trabalhos dos alunos? Graças ao sistema de apresentação sem fios Epson ELPWP20, os utilizadores podem ligar os seus computadores portáteis e começar a partilhar conteúdos para qualquer solução de ecrã com uma entrada HDMI, até quatro dispositivos em simultâneo. Sem necessidade de cabos ou pen drives, ligue diretamente ao projetor através de bluetooth com este pequeno, mas poderoso dispositivo.



Visualizador de Documentos



Partilha de Conteúdos





SISTEMAS INFORMÁTICOS

Os melhores espaços de trabalho facilitam a colaboração, tendo em conta as necessidades individuais de cada um.



SISTEMAS INFORMÁTICOS

As instituições de ensino têm o desafio de transformar a Educação com novos modelos de ensino, aprendizagem e colaboração, enquanto gerem custos, eficiência e segurança.

Projetadas para auxiliar professores e alunos, as nossas soluções de sistemas informáticos oferecem tecnologia e recursos inteligentes que contribuem para o desenvolvimento das mentes dos mais jovens, melhorando a dinâmica dos estudos e o desenvolvimento de tarefas.



Computadores
e outros
dispositivos
educativos



Software dedicado para
Professores e Alunos



Aplicações pensadas para
o Ensino

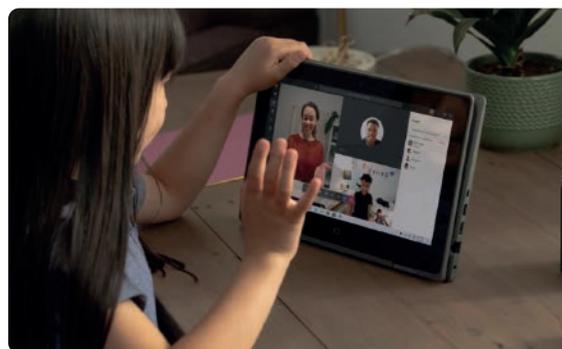


Melhores marcas do
mercado das TIC ao
serviço da Educação

Os Nossos Parceiros



Lenovo



 **Microsoft**



Equipamentos Duráveis e Resistentes



Gestão de Parques de Equipamentos

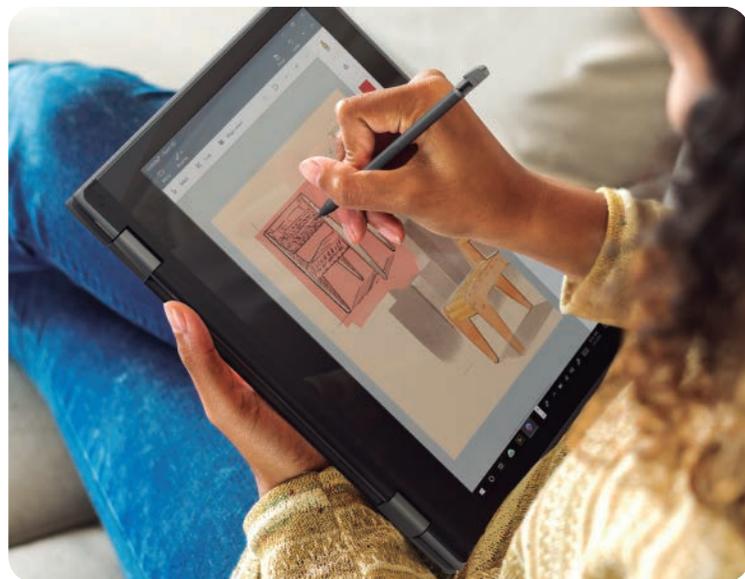


Renting de Equipamentos

Uma nova realidade requer tecnologia adaptada ao ENSINO HÍBRIDO

A Lenovo tem um portefólio de educação baseado nas necessidades e requisitos de cada instituição de ensino, de cada nível de escolaridade, desde o básico até ao universitário, e também dos docentes, que enfrentam agora desafios sem precedentes.

É importante oferecer às escolas portuguesas a possibilidade de combinar dispositivos com capacidade e resiliência para um uso intensivo por parte dos docentes, mas também dos alunos, que agora necessitam de aceder a plataformas e a manuais digitais para estudar.



HARDWARE

Recomendação de hardware por nível de escolaridade

Ensino Básico (4 a 12 anos)

Design simples, durabilidade, robustez; Assistência informática e Gestão de dispositivos; Controlo de inventário e segurança; Monitorizar a sala de aula, filtragem de conteúdos; Custo dos serviços em caso de incidente.



Lenovo 300e/500e Chromebook
Lenovo 100e/100w
Lenovo 300e/300w

Ensino Secundário

Assistência informática e gestão de dispositivos; Acompanhamento de inventário e segurança; Participar e monitorizar a sala de aula, filtragem de conteúdos; Custo dos serviços em caso de incidente.



Chromebook 500e
ThinkPad C13 Yoga
ThinkPad 11e
ThinkPad E

Ensino Universitário

Design fino e leve; Custo dos serviços em caso de incidente; Segurança em ligações Wireless; Assistência informática; Autonomia da bateria.



ThinkPad C13 Yoga
ThinkPad X
ThinkPad T
ThinkPad L
ThinkPad E

Professores

Desempenho; Design fino e leve; Cópia de segurança de conteúdo na nuvem (em caso de roubo); Segurança (malware/virus); Gestão e monitorização de salas de aula; Autonomia da bateria.



ThinkPad T
ThinkPad X
ThinkPad P



Controlo de Cyberbullying



Controlo de Conteúdos



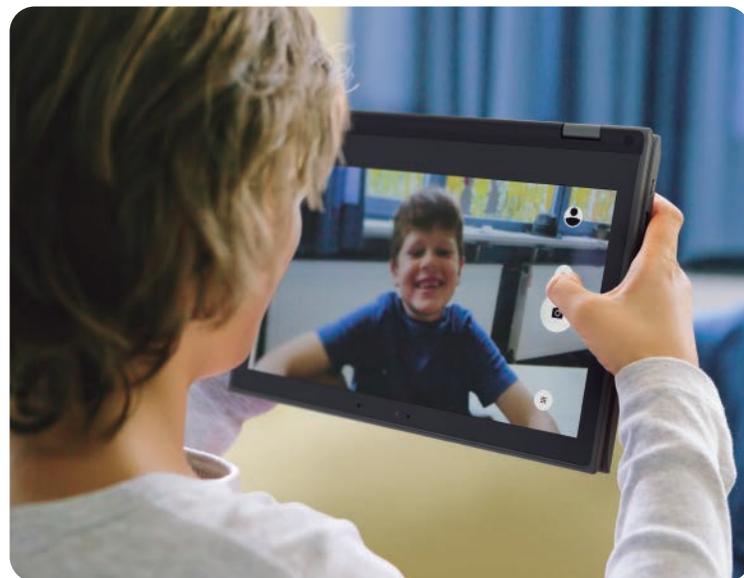
Gestão da Sala de Aula

SOFTWARE

Para que a segurança esteja sempre em primeiro lugar

Os serviços e o software são agora mais essenciais do que nunca para alunos, professores e equipas informáticas das escolas. As soluções de software da Lenovo ajudam as escolas a adaptarem-se às configurações dinâmicas dos alunos de hoje. Juntamente com parceiros de confiança, a Lenovo oferece ferramentas confiáveis e económicas para promover o envolvimento e garantir a segurança online dos alunos.

A Lenovo apresenta uma oferta completa que inclui um pacote de serviços e software essencial para a área da educação. É assim possível melhorar o ciclo de vida de cada dispositivo com estas opções de software educativo:



Solução de gestão de salas de aula para melhorar a aprendizagem

- Comunicação em aula e utilização de partilha de ecrã;
- Funções de comunicação flexíveis;
- Limitação de acesso a páginas web;
- Verificação do estado da bateria.



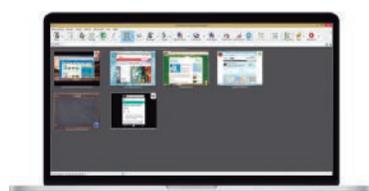
Permite otimizar a aprendizagem e tornar as aulas eficientes

- Proteção contra conteúdos prejudiciais;
- Prevenção de suicídios, cyberbullying e violência no centro educativo;
- Visibilidade completa da aprendizagem online dos alunos;
- Gestão de salas de aula e de dispositivos de aprendizagem.



Protege os alunos e os seus dispositivos durante a aprendizagem à distância

- Geolocalização de dispositivos e verificação da saúde de cada um;
- Controlo remoto em caso de perda ou roubo;
- Cybersegurança e recuperação automática de dados;
- Gestão de dispositivos à distância





Seguro para as crianças



Adequados para qualquer sala



Carregamento simultâneo de vários dispositivos

SOLUÇÕES DE CARRÉGAMENTO

Os carrinhos de carregamento e sincronização AVer têm um design de fácil utilização e suportam o carregamento simultâneo de iPads e tablets Android, Chromebooks e computadores portáteis de até 16 polegadas.

Estes dispositivos são concebidos tendo em mente a segurança das crianças e são adequados para qualquer sala de aula com alunos jovens. Por essa razão, as soluções de carregamento AVer são a escolha perfeita para qualquer escola que implemente a utilização de dispositivos em grande escala.



X12

Monte, empilhe ou armazene o X12 para carregar em segurança até 12 dispositivos de até 15". Com divisórias ajustáveis para um espaço mais flexível e fechadura em dois pontos incluída.

C Series

- ✓ Carregamento inteligente AVer
- ✓ Divisórias ajustáveis
- ✓ Cablagem e corrente de energia seguras
- ✓ Bloqueio com cadeado (não incluído)
- ✓ Portas de aço, fechadura em 3 pontos
- ✓ LED indicativo do estado do carregamento, corrente auxiliar de 220V



C20i

C36i

Soluções de carregamento inteligentes para 20 e 36 dispositivos

E Series

- ✓ Tecnologia de carregamento de ciclo inteligente
- ✓ Suportam dispositivos de até 15,6"
- ✓ Construção sólida em aço com fechadura de 2 pontos
- ✓ Carregamento individual com clips
- ✓ Superfície anti-derrapante



E24c+

E32c+

Soluções de carregamento económicas para 24 e 32 dispositivos (tablets, portáteis e chromebooks)



Ferramentas Integradas



Tecnologia Acessível e de Fácil Gestão



Dispositivos Protegidos

Melhorar a aprendizagem capacitando alunos para o FUTURO PROFISSIONAL

As soluções Microsoft Educação visam a capacitação dos alunos de hoje para a realidade de amanhã. Com as mudanças que o mundo atravessa atualmente, torna-se necessário preparar os alunos com as competências necessárias ao seu futuro profissional e, para isso, os educadores devem concentrar-se na transmissão de experiências de aprendizagem personalizadas que potenciem a obtenção de melhores resultados.

É essencial fornecer a melhor tecnologia e as melhores ferramentas que ofereçam a cada aluno oportunidades de aprendizagem iguais, que possibilitem ampliar a criatividade de alunos, professores e diretores, e que permitam criar salas de aula mais eficientes.



Diretores

Capacite os seus alunos e professores a ir mais longe

Dispositivos seguros, a preços acessíveis

Melhores resultados com tecnologia de ponta

Soluções de gestão educativa

Ferramentas de aprendizagem adequadas à escola



Professores

Transforme a sua sala de aula e mantenha foco no ensino

Recursos de transição para o ensino à distância

Tecnologia acessível e de fácil utilização na sala de aula

Aprendizagem centrada no aluno

Ferramentas de planeamento da aula e de avaliação

Reforço das competências STEM na sala de aula



Alunos

Ajude a aumentar o potencial do aluno

Ferramentas Microsoft Office 365 gratuitas

Dispositivos concebidos para a aprendizagem

Novas formas de aprendizagem interativa

Salas de aula inclusivas que promovem a colaboração e justiça para participar e crescer

Forneça uma experiência simples e segura numa única solução económica concebida para a educação. Ao adquirir licenças para educadores, corpo docente e funcionários, pode também incluir os estudantes sem custo adicional.

A licença do Microsoft 365 Educação inclui o Windows, o Intune for Education e o Office.



Plano de Ação



Treinar Equipa e Alunos



Aulas Online

ENSINO À DISTÂNCIA

Configure uma sala de aula de aprendizagem híbrida

Um ambiente de aprendizagem focado pode ser um desafio no ensino híbrido. Como os ambientes de aprendizagem online e as práticas de ensino diferem dos existentes nas salas de aula, os educadores precisam desenvolver conhecimentos para preparar melhor as suas aulas.

É aqui que entram as soluções Microsoft Educação, que pretendem apoiar experiências de multimédia que mantenham educadores, estudantes e famílias ligados, através de ferramentas e recursos indicados.



Sistema Operativo e Gestão de Dispositivos



Windows 10 Pro/11 Pro



Microsoft Intune para Educação

Recursos de Aprendizagem



Microsoft Office 365



Minecraft para Educação

Comunicação, Colaboração e Partilha



Microsoft Teams

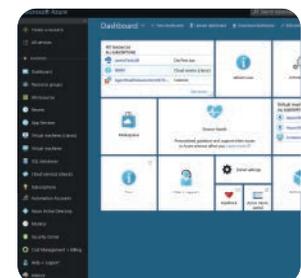


OneNote e OneDrive

Soluções para Gerir Escolas



EMS (Enterprise Mobility and Security)



Azure para Educação



Produtividade e velocidade



Versatilidade e alto desempenho



Criatividade

Dê poder à CRIATIVIDADE

A mais recente geração de computadores e dispositivos 2-em-1 Surface com Windows 11 foi concebida com o objetivo de se adaptar a várias realidades, como o local de trabalho, o escritório em casa, os momentos de lazer e muito mais.

Para trabalhar e criar livremente é necessário um equipamento potente e avançado, para proporcionar o máximo de versatilidade e desempenho. É com estes princípios em mente que cada Surface é criado.



ALL-IN-ONE Surface Studio 2 Plus

Eleve a sua criatividade com o dispositivo tudo-em-um mais versátil, equipado com um ecrã tátil PixelSense™ de 28”.

PORTÁTIL Surface Laptop Studio

Dê azo à criatividade com o portátil mais poderoso de sempre, equipado com um elegante ecrã tátil de 14,4”.



PC 2 EM 1 Surface Pro 9

Trabalhe, transmita conteúdos e divirta-se com este 2 em 1. O Surface Pro 9 tem a flexibilidade de um tablet e o desempenho de um portátil. Tudo isto num só dispositivo.



Fale connosco para conhecer mais modelos Surface!



RECURSOS STEAM

Educação STEAM é um modelo de ensino focado em cinco disciplinas fundamentais: Ciências (Science), Tecnologia (Technology), Engenharia (Engineering), Artes (Arts) e Matemática (Maths).



RECURSOS STEAM

Os fundamentos da Educação STEAM estão na investigação, pensamento crítico e aprendizagem baseada em processos. Todo o conceito de aprendizagem STEAM e a sua abordagem baseiam-se em levantamento e aprofundamento de questões. O objetivo é fazer perguntas que não possam, ou dificilmente poderiam ser colocadas ao Google. A curiosidade dá início à pesquisa por soluções para um determinado problema e ser criativo nessa busca é crucial. Tudo isto significa que as Humanidades, na Educação STEAM, são parte integrante da aprendizagem e é essa a tendência que dota os jovens de competências que os tornarão melhores profissionais no futuro.



Desenvolver Competências NA PRÁTICA

A metodologia STEAM promove a motivação dos alunos, tornando a aprendizagem mais interativa. Os alunos são desafiados a usar mais a sua criatividade em atividades práticas que cruzam vários conhecimentos.

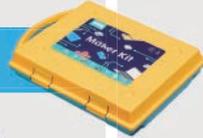
Aprendizagem INTERDISCIPLINAR

STEAM tem a função, não só de destacar as cinco áreas essenciais, mas também de as interligar, incentivando a aprendizagem interdisciplinar com foco na aplicação prática do conhecimento adquirido.

Alunos Preparados PARA O FUTURO

O século XXI trouxe uma vaga de novas profissões ligadas essencialmente às novas tecnologias e um dos grandes objetivos desta abordagem é preparar os estudantes do presente para o mercado de trabalho de amanhã.

DIFERENTES RECURSOS PARA ALUNOS DE TODAS AS IDADES

| MARCA | NÍVEL DE ESCOLARIDADE | | | | | | |
|---|----------------------------------|----------|---|--|--|---|---|
| | Pré-Escolar | 1º Ciclo | 2º Ciclo | 3º Ciclo | Secundário | Universitário | Ensino Técnico |
|  CLASSVR [®]  KUBO [®]  SAM LABS  WEEMAKE  DOBOT | | | | | |  | |
| | CLASS VR | |  | | | | |
| | KUBO | | | | | | |
| | STEAM KIT | | |  | | | |
| | LEARN TO CODE | | | |  | | |
| | MAKER/CREATORS | | | | |  | |
| | WEEMAKE | | |  | | |  |
| | TEMI e CRUZR | | | | |  | |
| | MISTY | |  | | | | |
| | MAGICIAN LITE | | | |  | | |
| | AI STARTER | | | | |  | |
| | MAGICIAN | | | | | |  |
| | MG400 e CR SERIES | | | | | |  |
| | MOOZ 2 PLUS, MOOZ 3 e FLASHFORGE | | | | |  |  |



CLASSVR®

REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA

Sem necessidade de telemóvel, o CLASSVR inclui todo o hardware, software, atividades curriculares e planos de aula necessários, numa solução única e simples de realidade virtual e aumentada para a Educação. Desenhado para ser utilizado por estudantes, consiste num dispositivo confortável e adaptável a qualquer idade, com ajuste de focagem para compensar diferentes necessidades de visão. Os professores têm o controlo total e absoluto sobre o que os alunos estão a visualizar.

**1º Ciclo até
Universitário**



Sem Telemóvel



Curriculo Extenso



Plataforma Completa

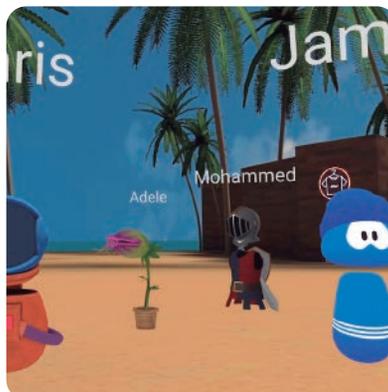


Gestão integrada de equipamentos

Experiência única de APRENDIZAGEM



Colaboração entre ESTUDANTES



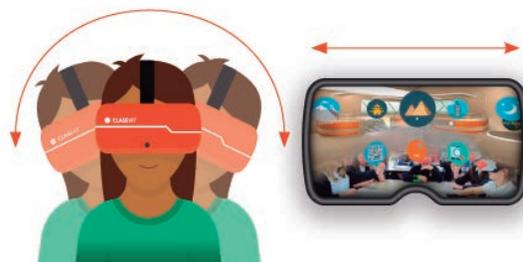
Atividades criadas por PROFESSORES



Realidade Virtual e Aumentada NA SALA DE AULA

Os alunos conseguem navegar facilmente através de gestos e manter-se focados na tarefa que lhes é dada pelos docentes. Utilizando simples movimentos de mão ou cabeça poderão navegar pelos ícones e selecionar as suas atividades, simulando vivências em diferentes locais do mundo, ou até diferentes épocas da nossa História!

Desenhado para ser utilizado por estudantes, consiste num dispositivo confortável e adaptável a qualquer idade, com ajuste de focagem para compensar diferentes necessidades de visão.



Kits ClassVR

A ClassVR fornece caixas de armazenamento seguras com carregador de bateria e ventoinha embutidos, para carregar os dispositivos de forma sequencial, mantendo uma ótima refrigeração e segurança dos equipamentos.

- ✓ **Headset ClassVR**
Fornecido em conjuntos de 4 ou de 8 óculos.
- ✓ **Headset ClassVR Premium**
Fornecido em conjuntos de 4 e 8 óculos (32GB) ou 8 óculos (64GB). Inclui mesmo número (4 ou 8) de controladores de mão USB (joystick).

Headset PREMIUM

Este melhorado headset possui um ecrã de 2K HD e um processador de alta performance criado especificamente para dispositivos de Realidade Virtual. Além disto, o Premium Headset inclui um campo de visão de 100º, óticas atualizadas, câmara frontal e um estrutura renovada para complementar as novas funcionalidades do dispositivo. O controlador manual permite aos alunos explorar intuitivamente o seu ambiente virtual com controlo completo e uma nova fluidez.



Parque Temático AVANTIS WORLD

Esta revolucionária plataforma é o primeiro parque temático educativo de realidade virtual do mundo! Permite que os alunos explorem centenas de experiências lúdicas de realidade virtual, como momentos icônicos da História. As primeiras quatro dimensões estão disponíveis, integrando:

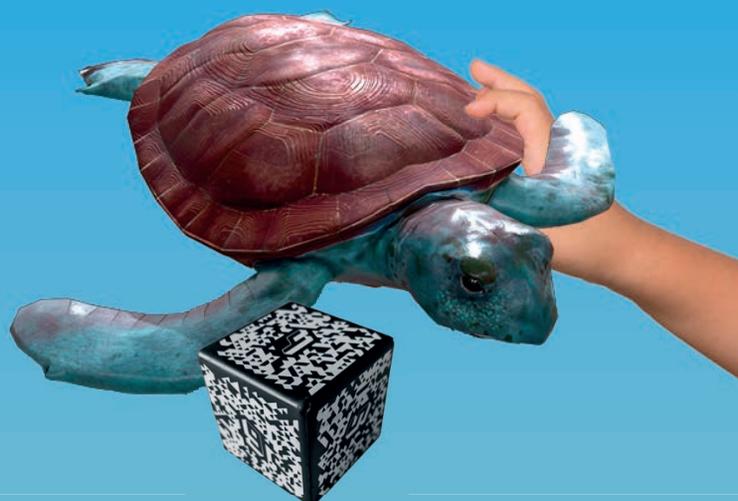
- ✓ **Ciência** – “Super Science Land” (Animais, plantas, anatomia, tecnologia, tempo e espaço)
- ✓ **História** – “Trip Through Time Land” (Viagens no tempo, da Pré-História até à Idade Moderna)
- ✓ **Geografia** – “Engaging Earth Land” (Meteorologia, geologia, Rios e Oceanos)
- ✓ **Literacia** – “Literacy Land” (Obras literárias, Língua, Grandes Autores)



Planear, Distribuir e Controlar NO PORTAL CLASSVR

Utilizar tecnologia numa sala de aula atarefada é mais difícil do que parece. A interface ClassVR e o portal de controlo para professores oferecem as ferramentas necessárias para assegurar que esta tecnologia interativa e entusiasmante potencie uma experiência rica e memorável para professores e alunos. Descubra como é fácil planear e distribuir tarefas para aulas de RV & RA, com múltiplos estudantes e permitir que eles aprendam ao seu próprio ritmo. Para além de poder criar e gerir os próprios conteúdos, terá acesso a uma biblioteca de mais de 900 recursos criados por outros professores da comunidade.

Permita que os seus alunos
embarquem em viagens únicas
**AO FUNDO DO MAR, A
MARTE OU ATRÁS NO TEMPO!**



Plataforma Social VRROOM

A Avantis lançou, de forma gratuita para escolas, o VRroom - uma plataforma de convívio social digital na qual cada utilizador assume a forma de um avatar. Esta ferramenta tornou-se útil durante a pandemia, com o propósito de combater o isolamento e promover o convívio entre estudantes.

Podem juntar-se virtualmente num recreio, numa praia, num navio pirata ou até no espaço! Os professores podem promover estes convívios seguros conduzindo e controlando as sessões de forma fácil e intuitiva.



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS COMPARAÇÃO DE MODELOS



CVR-255

Hardware

| | |
|--|-----------------------------------|
| Headset autónomo | ✓ |
| Câmara frontal | 13MP Focagem autom. |
| Suporte de cabeça ajustável de 3 pontos* | ✓ |
| Ecrã | 5.5" 2560x1440 UHD Fast LCD |
| Bateria de Iões de Lítio | 4000mAh |
| Poupança de energia inteligente | ✓ |
| Processador | Octa-Core Qualcomm Snapdragon XR1 |
| Memória RAM | 3GB DDR |
| Armazenamento interno | 32GB ou 64GB |
| Carregamento | USB-C |
| Conexão WiFi | 802.11 a/b/g/n Dual Band WiFi |
| | 2.4/5Ghz + Bluetooth 4.2 |
| Peso | 385g |
| Colunas de som | ✓ |
| Microfone embutido | ✓ |
| Lente | Asférica com FOV melhorado |
| Controlador de mão USB | ✓ |
| Acolchoamento removível | ✓ |
| Mala de transporte e carregamento | ✓ |

Conexão do Dispositivo

| | |
|---|---|
| Controlo por gestos | ✗ |
| Interface com bloqueio | ✓ |
| Menu simples para estudantes | ✓ |
| Controlar todos os headsets em simultâneo | ✓ |
| Cache de conteúdo remoto | ✓ |
| Monitorização central de dispositivos (WiFi, nível de bateria, estados, conectividade, etc) | ✓ |

* com faixa dupla traseira

CRIE OS SEUS PRÓPRIOS CONTEÚDOS



thinglink..

Apesar de os nossos parceiros disponibilizarem centenas de conteúdos relevantes para as suas aulas, poderá ainda criar os seus próprios conteúdos com ferramentas digitais de terceiros.

Crie visitas virtuais para os seus alunos explorarem, com ou sem óculos de RV. Com a ThingLink poderá criar links nos cenários e até mesmo inserir questionários sobre pormenores das imagens 360.

A ThingLink é uma plataforma premiada de tecnologia de ensino que torna mais fácil incrementar imagens, vídeos e visitas virtuais com informações adicionais e links. Mais de 4 milhões de professores e estudantes usam a ThingLink para criar experiências de aprendizagem visuais e acessíveis na nuvem.

6 razões pelas quais professores e alunos adoram criar no ThingLink:



Intuitivo e fácil de aprender



All-in-One: imagens, vídeos e modelos 3D numa só plataforma



Escalável: capacidade de ser partilhado com grandes audiências



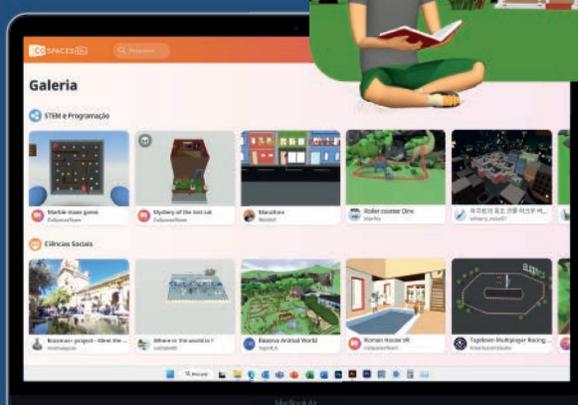
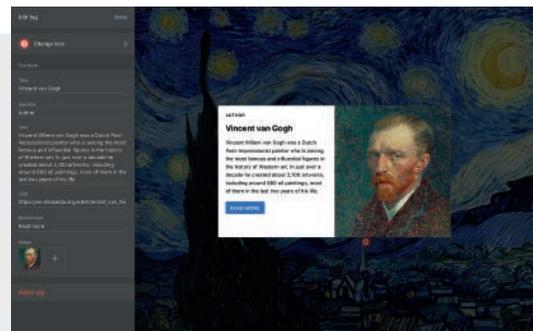
Mensurável: recolha dados sobre a interação com os conteúdos



Compatível com outras ferramentas: Microsoft, Google, Canva e mais!



Resultados imediatos: o conteúdo dinâmico acelera a aprendizagem



STORYTELLING NAS SUAS AULAS!

Com o CoSpaces EDU também poderá criar visitas virtuais 360, contar histórias animadas, criar exposições, jogos e simulações!

Contém ferramentas de criação 3D fáceis de usar e pensadas para as crianças e jovens. Poderão adicionar interações nas suas histórias e cenários através de programação gráfica por blocos.

Explore as criações em realidade virtual ou aumentada, faça a gestão das suas aulas, premeie a colaboração entre alunos e acompanhe os seus trabalhos em tempo real.

Não há limites para A IMAGINAÇÃO!



ROBÔ KUBO

Com o KUBO e o seu método de programação usando TagTiles, os alunos podem ser facilmente orientados para um pensamento computacional e uma programação intuitiva - sem necessidade de linguagens avançadas.

Permite melhorar competências de criatividade, colaboração, pensamento crítico e comunicação, preparando os alunos para o futuro.

Pré-Escolar
até 2º Ciclo



Plug & Play
Sem Ecrãs



Multidisciplinar
e Versátil



Currículo Extenso
Disponível em
Português



Simples e
Intuitivo

Ensine os Primeiros Passos na
PROGRAMAÇÃO



Programação
SEM ECRÃS



Utilize o Kubo Play para
TREINO EM CASA

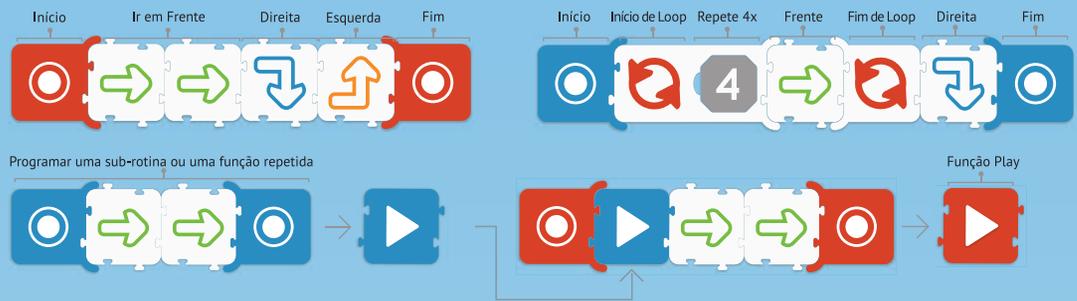


TÃO SIMPLES COMO MONTAR UM PUZZLE!

KUBO CODING STARTER SET



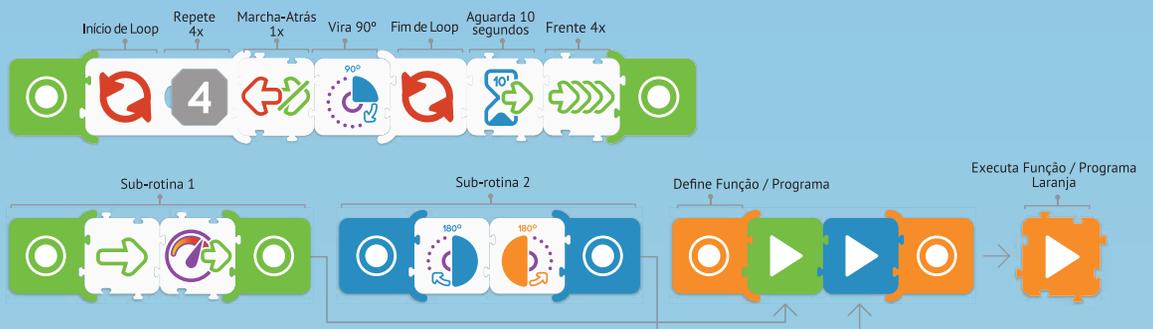
Introduz conceitos de rotas, funções, loops e sub-rotinas.



KUBO CODING+



Adiciona unidades de tempo, distância, velocidade e direção.



KUBO CODING++



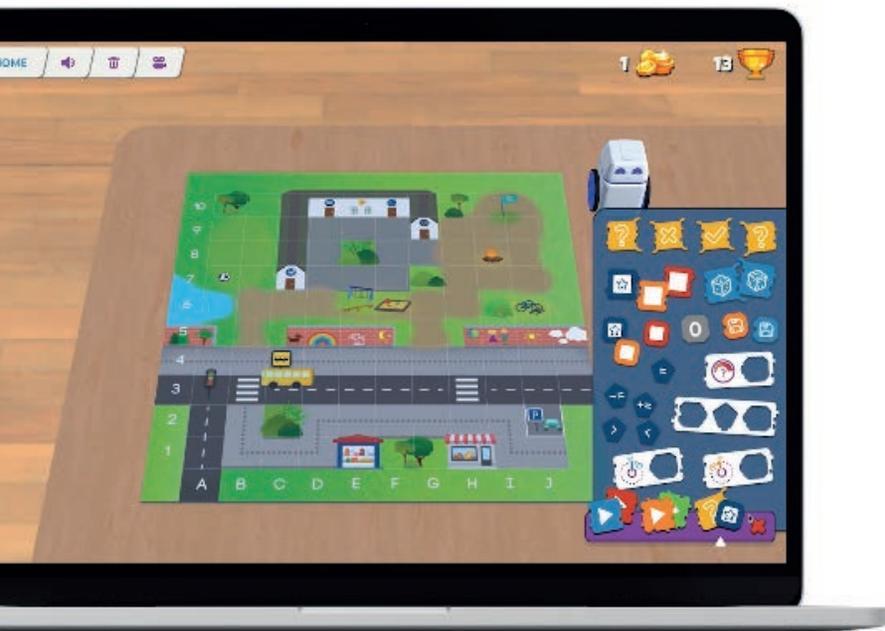
Introduz eventos, variáveis e condições.



KUBO CODING MATH

O Kubo Coding Math permite que os alunos pratiquem exercícios básicos de matemática ou combinem esses conhecimentos com programação. Para que o Kubo avance no mapa, terão de resolver vários problemas de matemática ao longo do percurso!





KUBO PLAY

O Kubo Play facilita a aprendizagem, porque amplia a experiência do aluno com um método híbrido. Esta versão digital do Kubo permite complementar a versão hands-on, na qual os alunos continuam a explorar as potencialidades do robô em casa ou em qualquer lugar. O Kubo Play é uma solução com mais de 100 atividades lúdicas para os seus alunos.



MAPAS

Com um pouco de imaginação, não há limites para o Kubo! Existem vários mapas criados pela Kubo Education, prontos para impressão, que são ótimas alternativas ao mapa standard, exclusivo do kit Coding Starter Set. Pode até criar os seus mapas no portal ou ainda imprimir a grelha em branco para que os seus alunos desenhem os seus próprios cenários e desafios. Estimule a criatividade dos mais novos, incentivando-os a criar histórias em torno dos seus mapas personalizados.

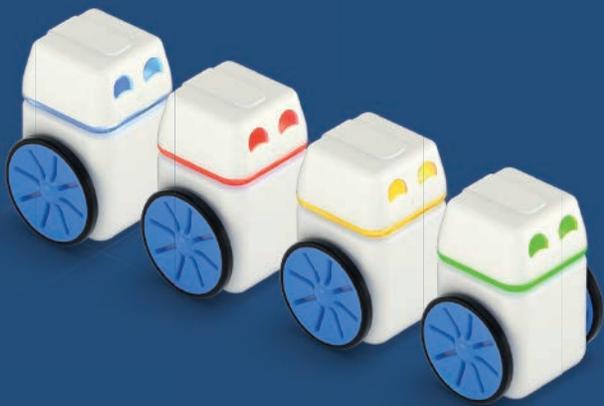


KUBÓPOLIS

O Kubópolis é um mapa desenhado com o intuito de oferecer um mapa de maior dimensão para o simpático robô Kubo. Com este mapa, mais alunos poderão usar vários robôs em simultâneo, criando tarefas na cidade do Kubo.

PORTAL PARA PROFESSORES

O Portal Kubo Education está repleto de folhas de trabalho para download, com atividades, tarefas de avaliação e ideias sobre como utilizar o robô Kubo. Imprima os seus mapas personalizados, prepare os seus planos de aula e testes e usufrua de guias específicos para completar os objetivos do currículo de programação.



PORQUÊ O ROBÔ KUBO?

O Kubo permite uma aprendizagem híbrida, conciliando exercícios hands-on com exercícios em formato digital, para treino em casa. Está enquadrado com a metodologia STEAM, é interdisciplinar e muito divertido, potenciando a criatividade, o pensamento computacional e crítico e a lógica para resolver problemas.



O QUE VEM NA CAIXA?

KIT CODING STARTER SET

- Conjunto de TagTiles: 46 unidades
- Mapa de Atividades dividido em 4 peças puzzle fácil de montar e arrumar
- Cabo micro USB para carregamento elétrico
- Robô Kubo

KIT CODING+

- Conjunto de TagTiles: 36 uni. adicionais

KIT CODING++

- Conjunto de TagTiles: 44 uni. adicionais

KIT CODING MATH

- Conjunto de TagTiles: 50 uni. adicionais





SAM LABS

Os cursos da SAM Labs são uma solução que interliga software e hardware e que permite criar experiências STEAM motivantes em sala de aula. Aprender a programar torna-se mais fácil, acessível, experimental, interativo e divertido.

Os planos de aula incluídos com os kits são escritos para professores, por professores, e fornecem tudo o que é necessário para apresentar aulas alinhadas com o currículo educativo.

1º Ciclo até Secundário



Formação e Suporte a Professores



Compatível com Windows, MacOS, iOS, Android e Chromebook



Projetos e Planos de Aula alinhados com o Currículo



Fácil de instalar e utilizar

Ensine a Programar FACILMENTE



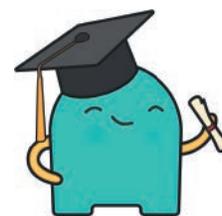
Dê azo à IMAGINAÇÃO



Planos de Aula feitos por PROFESSORES



Soluções educativas FÁCEIS DE IMPLEMENTAR



A SAM Labs é uma solução integrada que cresce e expande com os alunos. Com aulas adequadas do 1º ao 12º ano, a SAM Labs possibilita que os alunos possam usar uma única plataforma até praticamente ao secundário para aprender conceitos de STEAM e programação, o que se traduz em alunos mais preparados para o futuro.



CURSO STEAM

1º ao 6º ano

Os Kits STEAM Course da SAM Labs permitem introduzir conceitos STEAM na sala de aula. Recorra a novos métodos de ensino e inspire os seus alunos.



CURSO LEARN TO CODE

4º ao 12º ano

Os Kits Learn to Code da SAM Labs permitem tornar tangíveis conceitos abstratos de programação. Ajude os alunos a dar os primeiros passos em ciências da computação.



KIT MAKER

1º ao 12º ano

O kit Maker da SAM Labs permite apoiar alunos em atividades com base em aprendizagem e prototipagem. Conheça as soluções para pequenos grupos ou sala de aula.



KIT CREATORS

2º ao 9º ano

O curso Creators Speciality da SAM Labs é uma alternativa aos cursos tradicionais e pretendem aumentar a instrução com cursos de especialidade.



COMO FUNCIONA?

Os kits SAM Labs são compostos por blocos eletrónicos sem fios que se ligam por Bluetooth através de uma aplicação. Estes blocos podem ser luzes, motores, sensores, buzinas, entre outros, e desempenham diferentes funções que podem ser aplicadas a diversos projetos criativos.

Usando a aplicação SAM Studio, os alunos podem programar o comportamento dos blocos, sem limites, definindo simples reações ou construindo criações mais complexas. É possível escrever algoritmos, assim como incorporar variáveis, entradas e saídas.

Os alunos vão aprender a controlar e a simular sistemas físicos, bem como resolver problemas com criatividade.



Programação simples E INTERATIVA

Da biologia à história, e da matemática à música, os kits SAM Labs focam na criatividade e na resolução de problemas. Com a combinação de kits poderá expandir as possibilidades de utilização através de múltiplos acessórios. Estão ainda disponíveis atividades totalmente em português, cobrindo temáticas diversas.

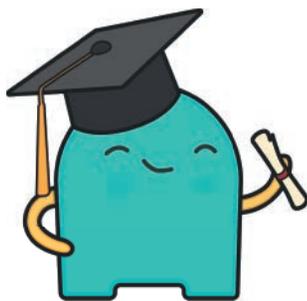


SAM Studio

O SAM Studio é a plataforma de programação da SAM Labs que corre em qualquer browser, que já contribuiu para que toda uma geração de solucionadores de problemas desenvolvesse capacidades STEAM e pensamento crítico em mais de 117 países.

Com opções de programação por blocos ou visual, o SAM Studio é a ferramenta perfeita para os alunos durante a sua jornada de STEAM e programação.





O QUE INCLUI CADA KIT?

| | Bloco (B) Acessório (A) | STEAM | | | | MAKER KIT V2 | LEARN TO CODE | | CREATORS |
|---|----------------------------|-----------|----------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|----------|
| | | Alpha Kit | Team Kit | Classroom Kit | Expansion Kit | | Alpha Kit | Classroom Kit | |
| Idades | | 5 aos 11 | 5 aos 11 | 5 aos 11 | 5 aos 11 | 5 aos 14 | 9 aos 14 | 9 aos 14 | 9 aos 14 |
| Alunos Grupos | | 3 1 | 9 3 | 30 10 | 30 10 | 6 2 | 3 1 | 30 10 | 2 1 |
| Motor DC | B | 2 | 6 | 20 | - | 4 | - | - | 2 |
| Sensor de Luz | B | 1 | 3 | 10 | - | 1 | 1 | 10 | - |
| LED RGB | B | 1 | 3 | 10 | - | 2 | - | - | - |
| Roda | A | 2 | 6 | 20 | - | 4 | - | - | 2 |
| Controladora SAM | A | 1 | 3 | 10 | - | 2 | - | - | - |
| Chassis de Carro SAM | A | 1 | 3 | 10 | - | 2 | - | - | 1 |
| Esfera Multidirecional para Carro SAM | A | 1 | 3 | 10 | - | 2 | - | - | 1 |
| Engrenagem com Encaixe LEGO | A | 2 | 3 | 10 | - | 6 | - | - | - |
| Base de Encaixe LEGO Pequena | A | 2 | 6 | 20 | 20 | 10 | 2 | 20 | - |
| Base de Encaixe LEGO Grande | A | 2 | 6 | 20 | - | 4 | - | 10 | 2 |
| Cabo Múltiplo de Carregamento micro USB | A | 1 | 3 | 10 | - | 2 | 1 | - | - |
| Cabo de Carregamento micro USB | A | - | - | - | - | - | - | - | 1 |
| Botão | B | - | - | - | 10 | 2 | - | - | - |
| Sensor de Proximidade | B | - | - | - | - | 1 | - | - | - |
| Sensor de Temperatura | B | - | - | - | - | 1 | - | - | - |
| Buzina | B | - | - | - | - | 1 | 1 | 10 | - |
| Sensor de Inclinação | B | - | - | - | - | 1 | - | - | - |
| Sensor de Pressão | B | - | - | - | - | 1 | - | - | - |
| Potenciômetro Slider | B | - | - | - | 10 | 2 | 1 | 10 | - |
| Encaixe de Slider LEGO | B | - | - | - | - | - | 1 | - | - |
| Servo Motor | B | - | - | - | 10 | 1 | - | - | - |
| Cyberscanner SAM | A | - | - | - | - | 1 | 1 | - | - |
| micro:bit | A | - | - | - | - | 1 | 1 | 10 | - |
| micro:bit - Suporte de Pilhas | A | - | - | - | - | 1 | 1 | 10 | - |
| micro:bit - Cabo de Dados | A | - | - | - | - | 1 | 1 | 10 | - |
| Estação de Carregamento | A | - | - | - | 1 | - | - | 1 | - |
| Blocos de Construção e Acessórios | A | - | - | - | - | - | - | - | +100 |



Bundle STEAM Classroom e Maker Kit

Inclui tudo o que os kits STEAM Classroom e Maker têm, numa solução global para sala de aula com até 30 alunos.

Expanda possibilidades com os acessórios incluídos em todos os kits SAM Labs.



ROBÓTICA WEEEMAKE

Os kits de robótica da Weemake permitem construir passo a passo diferentes robôs com recurso a dezenas de peças diferentes, guias práticos, tutoriais e aprendizagem de programação gráfica e Python.

A Weemake privilegia a educação STEAM com lições preparadas para os docentes que pretendem inserir as bases da programação e robótica no seu plano curricular.



Metodologia de aprendizagem STEAM



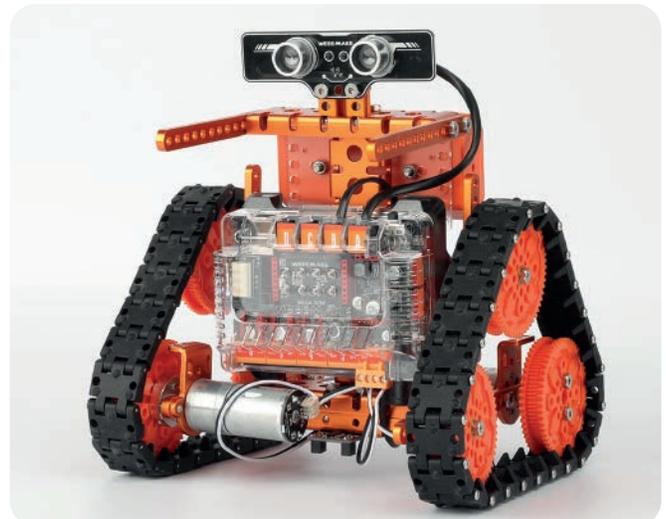
Guias e Materiais de Apoio incluídos



Software de Programação Gráfica



Fácil de instalar e utilizar





AI Machine Learning Education Starter Kit



O kit inicial AI Machine Learning é um kit de robô de nível básico 2 em 1 para que os alunos obtenham capacidades práticas de inteligência artificial. Este kit usa a placa-mãe ELF AIOT K210 como controlador, introduzindo o conhecimento de IA com foco em visão e audição de máquina, como reconhecimento de rosto, algoritmo de detecção de linha de visão, algoritmo de reconhecimento de objeto, entre outros. Utiliza programação gráfica fácil de usar, bem como código Python profissional. Ao mesmo tempo, também oferece conhecimento de engenharia, como estrutura de tração nas 4 rodas, instalação e uso de rodas mecanum e muito mais!



WeeeBot Mini Versão Educação



WeeeBot mini é um robô educacional de programação STEAM de nível básico desenvolvido pela Weemake. Com o controle Weemake APP + controle remoto infravermelho + controle de programação de software de computador, as crianças podem brincar e contar histórias com um WeeeBot mini, enquanto aprendem programação. Isto fará com que os seus alunos, não só aumentem o seu interesse em robótica, mas também estimulem a sua imaginação e criatividade.



PROGRAMAÇÃO GRÁFICA

Fazer programação é tão simples quanto brincar com Legos. Aprender a programar não será mais um bicho de sete cabeças. Quebre as barreiras da aprendizagem com recurso à Educação STEAM.

O software de programação WeeCode (com base no Scratch) é um guia para dominar a linguagem de comunicação com o robô.



Braço Robótico
4DOF



Robô Tanque
Braço Robótico



Robô
Catapulta



Robô
Sempre em Pé



Robô
Empilhador



Robô
Bartender



Robô
Camera Dolly



Robô
Andante



Tanque de
Rolamentos



Robô-Aranha



Robô
Detetor



Robô 3
Rodas

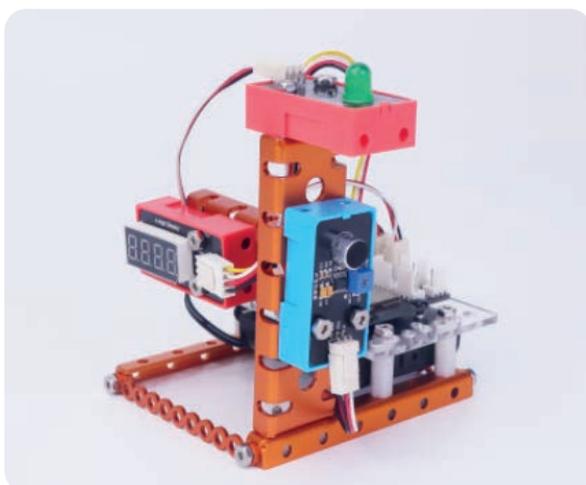
12 IN 1 ROBÔSTORM

Este kit contém mais de 90 tipos de peças, mais de 450 componentes, 3 plataformas de programação diferentes e 12 caixas de montagem. Terá ainda guias passo a passo para montar várias combinações diferentes. É compatível com Arduino e programação gráfica, para capacitar os seus alunos das bases da programação e robótica.

MARS ROVER ARDUINO KIT EDUCAÇÃO

Mars Rover – Arduino Educational Robô Kit é um chassis de carro-robô open-source Arduino UNO STEM. Este kit contém 14 interessantes projetos de robôs STEM com o tema Mars Rover. O controlador ELF Uno integra portas KF2510 na parte de baixo do Arduino Uno, com 12 módulos eletrônicos externos.

A placa de chassis do robô é em alumínio anodizado, tornando-se mais durável e permitindo maior estabilidade do que outros chassis de plástico ou acrílico. A lição de 24 capítulos com o software de programação gráfica WeeCode suporta esta nova placa.



OUR GREEN WORLD - PYTHON LEARNING KIT

Our Green World - Python Learning Kit é um acessível conjunto de hardware educativo Python de nível básico. É composto pela placa-mãe ELF ESP32, módulos eletrônicos de código aberto, peças de estrutura metálica duráveis, software de programação Scratch e Python e tutoriais de ensino. O kit é composto pelo pacote básico A e pelo pacote de expansão B. O Pack A fornece 6 projetos de desktop, 16 lições de capítulos “Entre no mundo Python”. Adequado para o plano de aprendizagem de um semestre. O Pack B fornece 6 projetos de desktop adicionais e 16 lições, permitindo que os alunos entendam o significado e a importância da conservação de energia e redução de emissões e possam aprender a programação de robôs baseada na linguagem Python. Os dois pacotes do kit oferecem lições para um ano letivo completo.

tēmi

ROBÔ TEMI

A Temi é uma robô de alta performance ao nível da telepresença e teleconferência.

Esta robô é capaz de acompanhar o utilizador enquanto se movimenta (desviando-se dos obstáculos), pois consegue efetuar mapeamento e deslocação autónoma no espaço.

Isto torna-a numa ferramenta extremamente útil no contexto educacional, numa altura em que se recorre, cada vez mais, a soluções de telepresença.



Modo
"Follow Me"



Telepresença

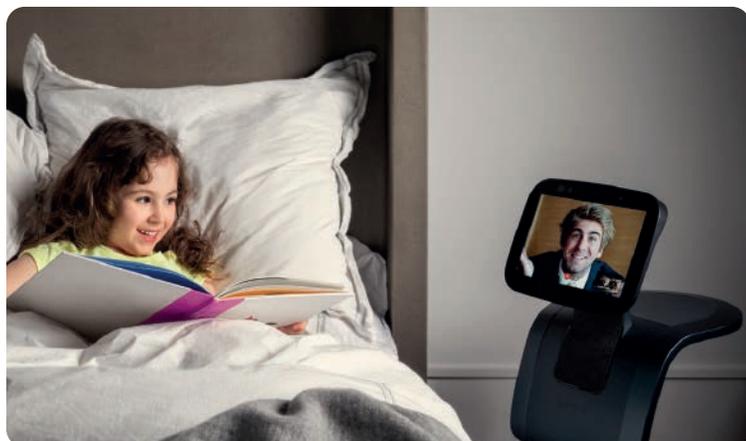


Reconhecimento
de Voz



Interface
Intuitiva

Capacidade elevada de
TELEPRESENÇA





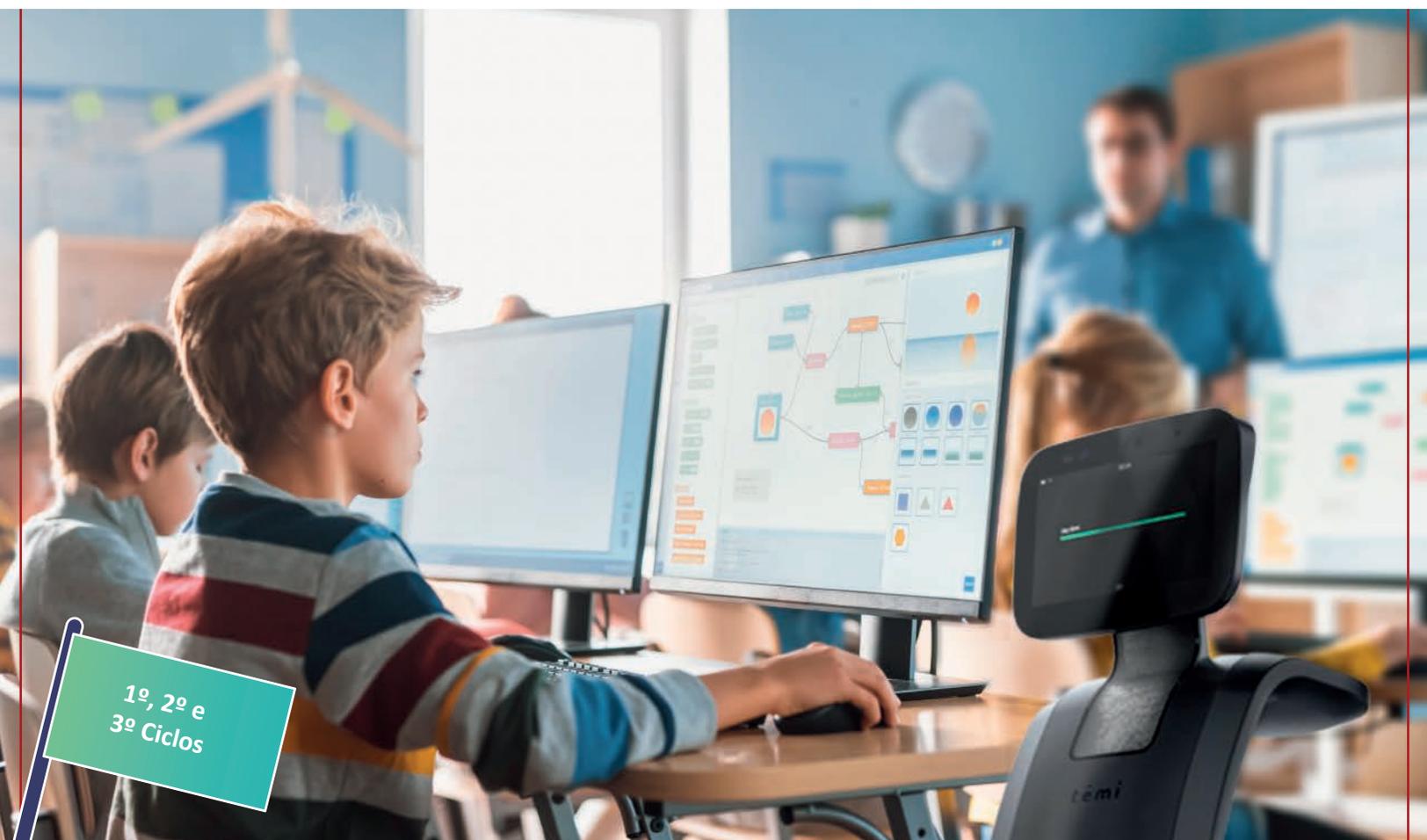
ENSINO À DISTÂNCIA UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA

O Temi possibilita ao professor estar presente numa sala de aula, de forma virtual, deslocando-se no espaço da sala de aula e interagindo com os alunos à distância.

Da mesma forma, poderá estar alocada a um aluno que não se possa deslocar à sala de aula, possibilitando uma experiência de aprendizagem à distância imersiva e interativa.

Poderá também ser utilizado como assistente virtual, pelo facto deste robô reconhecer faces (e identidades) e fazer reconhecimento de voz (sendo capaz de transformar o discurso falado em texto).

Para além disso, a sua interface intuitiva e plataforma de configuração, possibilitam que o aluno se familiarize com a tecnologia da robótica e com noções básicas de programação.



Android



Autonomia de
bateria 8 h



12 kg



Câmara 13 MP
HD



Ecrã táctil
10.1 polegadas



ROBÔ CRUZR

O CRUZR é um robô com aspeto humanóide, com elevada capacidade de interação com o utilizador. Os seus braços articulados gesticulam em sincronia com expressões faciais, tornando-o empático e convidativo. Para além disso, tem a capacidade de mapear o espaço, conseguindo desta forma deslocar-se entre pontos de uma trajetória programada, evitando obstáculos e sinalizando pontos de interesse. No âmbito educacional, este robô dá resposta a um espectro abrangente de possibilidades: desde acompanhamento dos alunos no espaço da escola, à programação do próprio robô, bem como o contacto com o hardware do mesmo.



Navegação Autónoma



Expressividade



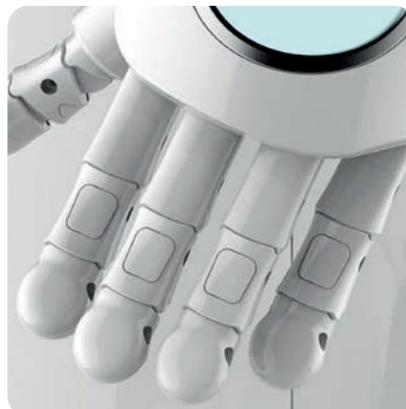
Acesso ao Hardware



Robô Programável

Aspeto HUMANÓIDE

Braços ARTICULADOS





EXPLORANDO AS POTENCIALIDADES DO CRUZR

O robô CRUZR realiza navegação autónoma no espaço, possibilitando o mapeamento de trajetórias e pontos. Esta é uma das possibilidades ao dispôr dos alunos, que poderão parametrizar velocidade, movimento de braços e definição de pontos de interesse.

Para além disso, é possível explorar o hardware do robô, (já que este é totalmente desmontável), permitindo ao aluno mexer, tocar e experimentar, promovendo um primeiro contacto com noções básicas de robótica e mecatrónica.



1º, 2º e 3º Ciclos



Android e ROS



Autonomia de bateria 8 h



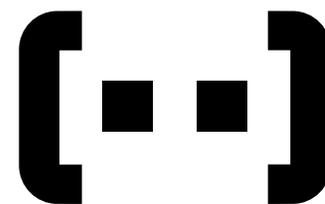
45 kg



Câmera 13 MP HD



Doca de Carregamento



ROBÔ MISTY

A Misty é um robô totalmente programável para pesquisa e educação. Dispõe de uma plataforma de programação através de blocos, destinada a iniciantes - sendo que para utilizadores mais avançados podem ser usadas linguagens como Python, JavaScript e ROS.

Possibilita mapeamento 3D e deslocação autónoma no espaço com deteção de obstáculos. Pode ser complementado através hardware externo, desvendando um sem fim de possibilidades ao aluno que queira explorar noções de robótica e mecatrónica.



Programação
Por Blocos para
Iniciantes



Programação
avançada



Expansão através de
hardware externo

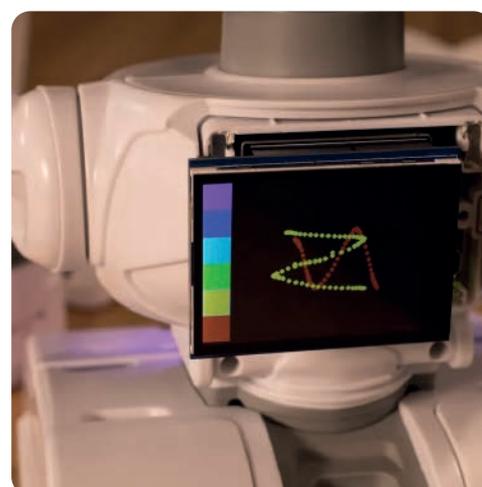


Mapeamento 3D

Possibilidade de ACESSÓRIOS COMPLEMENTARES



Expansão através de ACESSÓRIOS DE ARDUÍNO





UM ROBÔ À MEDIDA DE CADA ALUNO

Enquanto robô educacional, a Misty dá resposta às diferentes necessidades educativas de cada aluno.

Assim, num primeiro nível, é possível operar este robô a partir de uma plataforma “web based” intuitiva sem recurso a programação. Já num segundo nível de complexidade, passamos para uma lógica visual de programação em blocos. Finalmente, no nível de complexidade avançada estão disponíveis linguagens de programação como Python, JavaScript e ROS.

E para os que estão a dar os primeiros passos na área da mecatrónica, existe também um componente opcional de encaixe traseiro, compatível com Arduino. Com este componente, o utilizador tem acesso instantâneo a todo o ecossistema de sensores, saídas, *shields* e projetos do Arduino.



1º, 2º e
3º Ciclos



6 painéis sensíveis
ao toque



Autonomia de
bateria 10 h



3 microfones



Câmara 13 MP
Sony



10 sensores
de colisão



DOBOT

ROBÓTICA DOBOT

A Dobot acredita que os robôs são para todos e, embora seja verdade que num futuro distante os robôs estarão nas nossas casas, a realidade é que hoje os robôs estão nos nossos locais de trabalho, por isso é importante que se entenda o que são e o que não são. Para tal, a Dobot criou uma série de robôs que acompanham os alunos ao longo do seu percurso académico e permitem que estes evoluam nos campos da robótica, programação e inteligência artificial.



Metodologia de aprendizagem STEAM



Guias e Materiais de Apoio incluídos



Software de Programação Gráfica



Biblioteca SDK

Inteligência ARTIFICIAL



Ensinar facilmente a PROGRAMAR



Colaboração ENTRE ROBÔS



DOBOT MAGICIAN LITE

É um braço robótico multifunções, leve e inteligente, especialmente concebido para o ensino com crianças mais novas num ecossistema de inteligência artificial (IA). Este robô educativo inclui vários métodos de interação de software e hardware e interfaces de expansão para maximizar a liberdade de criação dos alunos. Com o Magician Lite, os alunos aprendem como a inteligência artificial e a mecânica funcionam, sendo apresentados a um mundo de conhecimentos básicos de robótica, enquanto percebem como estes podem ser usados no mundo real.



1º, 2º e
3º Ciclos



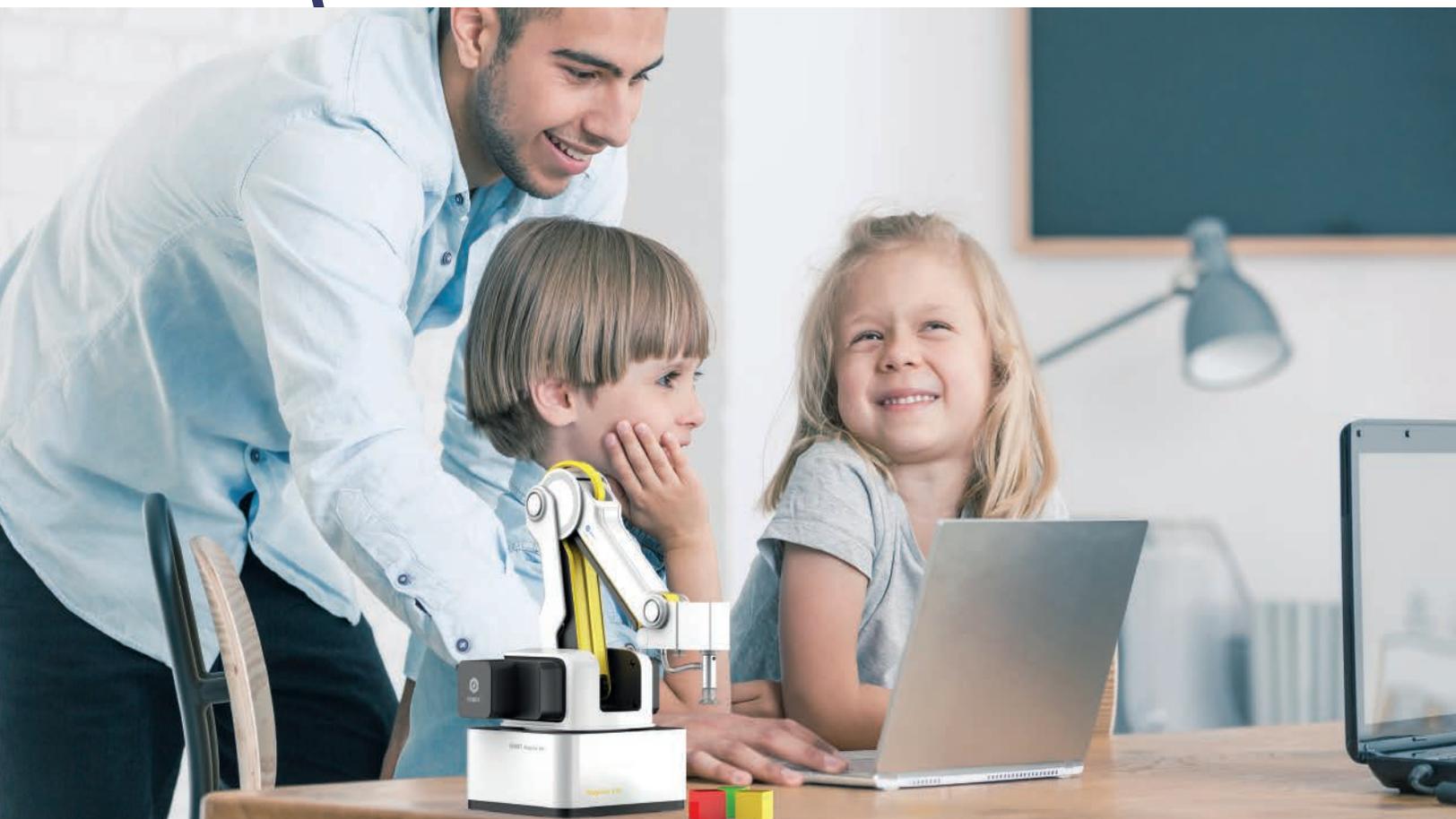
Leve: 2,4Kg



Sistema de
Deteção
de Colisão



3 Livros de
Atividades em
Português



Precisão
0,2mm



Alcance Máx.
340mm



Movimentação de
Carga: 250g



Várias
ferramentas
terminadoras



Seguro e fácil
de usar



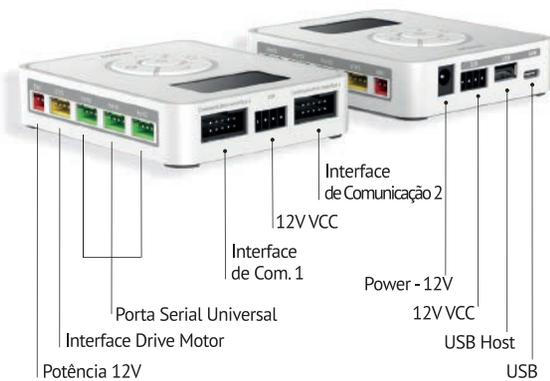
VENTOSA PNEUMÁTICA

GARRA PNEUMÁTICA MACIA

CANETA E SUPORTE DE CANETA

SOFTWARE DOBOT BLOCK E DOBOT STUDIO

Com o DobotBlock, os utilizadores podem programar os robôs e outros dispositivos de hardware Dobot simplesmente arrastando e soltando blocos. Os utilizadores têm todos os movimentos do robô ao seu alcance enquanto se divertem ao explorar e a aprender IA e outras tecnologias.



MAGIC BOX

A Magic Box é um controlador externo que separa os algoritmos de controlo de movimento e as tarefas de utilizador para trazer maior conveniência de programação e criação. O robô suporta comunicação por Bluetooth. As 12 interfaces de expansão garantem máxima abertura e compatibilidade. Permite a programação gráfica com simples ações de agarrar e largar blocos de programação através da plataforma de programação Dobot Block.

Kit de Inteligência ARTIFICIAL

Kit de Inteligência Artificial para utilização com o braço robótico Dobot Magician Lite.

- Reconhecimento ótico de caracteres (OCR) | Entrada em armazém;
- Classificação automática de resíduos
- Sistema de reposição de stocks automático;
- Reconhecimento de voz | Compras inteligentes;
- Reconhecimento facial | Compras inteligentes.

Mapa de Competição



DOBOT MAGICIAN

O DOBOT Magician é uma solução económica, portátil e fácil de operar, que permite que todos os alunos pratiquem sozinhos. O seu design de corpo único, com 4 eixos, pode ser utilizado sobre uma mesa, fornecendo alta precisão e estabilidade. Equipado com várias ferramentas terminadoras, permite desempenhar múltiplas funções. Todos os acessórios são facilmente montados e podem ser adequados aos diferentes graus de dificuldade de ensino ou projetos de formação. Inclui vários módulos e sensores, placa controladora e reconhecimento de voz e visual.



2º Ciclo até
Universitário



Programação
Gráfica



Aprendizagem
por movimento
manual



Certificações
Internacionais



Impressão 3D



Desenho
e Escrita



Gravação
a Laser



Memorização
de Tarefas



Múltiplas
Portas



Programação
Gráfica



SOFTWARE DOBOT STUDIO

O Dobot Studio é uma plataforma de programação de robôs, com interface amigável, programação interativa e inovadora, que suporta o desenvolvimento secundário pelo utilizador. Também fornece algoritmos cinemáticos de várias estruturas mecânicas e ambientes de simulação virtual integrados para realizar a implementação rápida de várias aplicações de processo no local.



COLABORAÇÃO ENTRE ROBÔS

É possível conectar múltiplos DOBOT Magician ao mesmo tempo, através de Wi-Fi ou ligando os braços robóticos a uma placa externa.

Melhore a eficiência do ensino integrando: programação, mecânica, eletrônica e automatização num fantástico braço robótico, que permite integrar as várias áreas de STEAM.



ACESSÓRIOS

Com os acessórios para o DOBOT Magician, os alunos podem tornar as suas ideias criativas em realidade, ao mesmo tempo que começam a entender conceitos de programação e inteligência artificial, colocando em prática o pensamento crítico e lógico para resolver problemas.



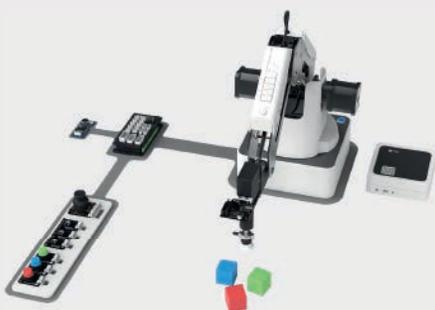
TAPETE ROLANTE

Para colocação dos objetos a selecionar pelo braço robótico e criar linhas de produção.



TRILHO DESLIZANTE

Para uma maior área de ação e para desenhar fluxos de trabalho mais complexos.



KIT DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Módulos eletrônicos com controladora programável, múltiplos sensores e reconhecimento de voz e visual compatíveis com Arduino Mega 2560.



VISION KIT

Baseado em Visão Computacional para uma maior área de ação e para desenhar fluxos de trabalho mais complexos.

VERSÕES DISPONÍVEIS

VERSÃO BÁSICA

Inclui: Braço Robótico | Ventosa Pneumática
Garra | Kit de Escrita e Desenho

VERSÃO EDUCAÇÃO

Inclui: Braço Robótico | Ventosa e Garra
Pneumáticas | Kit de Escrita e Desenho Laser
Módulo Bluetooth | Módulo Wi-Fi | Joystick
Óculos de Proteção Laser

MAPAS DE COMPETIÇÃO



DOBOT AI STARTER



2º Ciclo até
Secundário



Compatível com
Arduino Mega 2560



Vários módulos
de expansão



Função de
carregamento
integrada



FUNÇÃO DE PILOTO AUTOMÁTICO INTELIGENTE

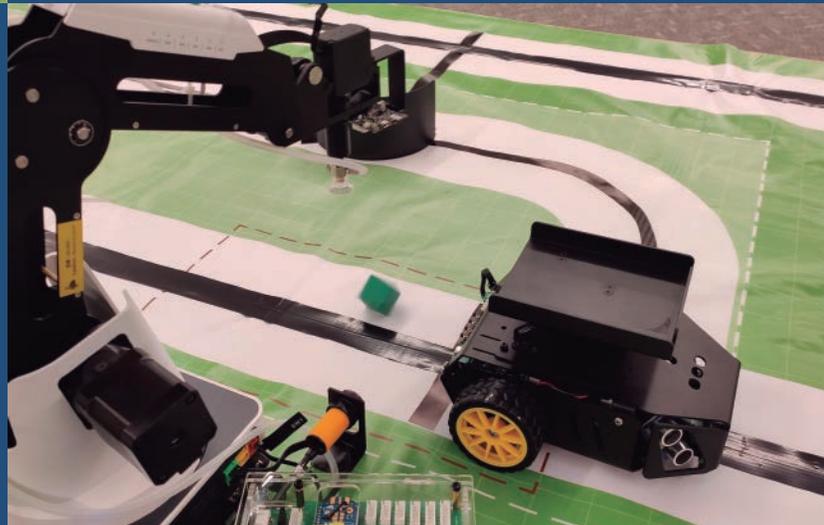
O AI-Starter incorpora vários tipos de sensores, incluindo:

- Sensores de infravermelhos para seguir linhas,
- Sensor sonar, de cor e fotorresistência (LDR),
- Sensores geomagnéticos, que podem simular a condução automática para realizar funções de localização e evitar obstáculos sem controle, de modo a experimentar a função de condução autônoma.

COLABORAÇÃO COM DOBOT MAGICIAN

O AI-Starter pode colaborar com o Dobot Magician para recriar uma linha de produção, recorrendo a acessórios que podem ser criados especificamente para o efeito.

Este robô é versátil e permite dar azo à imaginação, utilizando storytelling para o incluir num cenário real criado em contexto de aula.



PROGRAMAÇÃO GRÁFICA PARA UMA APRENDIZAGEM MAIS FÁCIL E DIVERTIDA

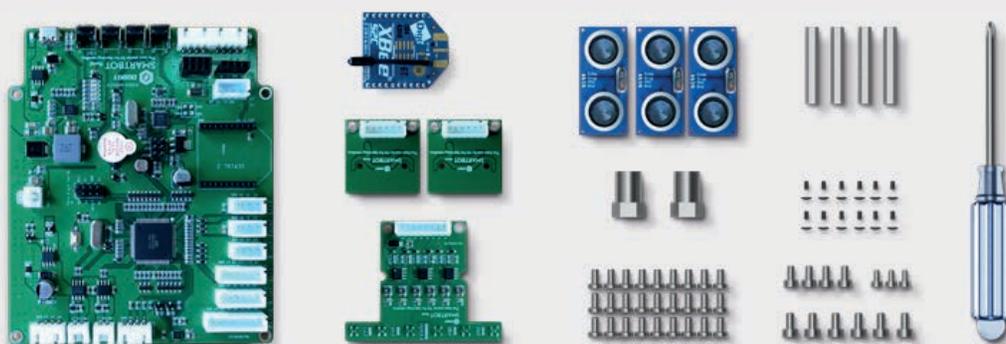
Este equipamento oferece suporte à programação gráfica. Os alunos podem facilmente obter conhecimentos de programação através de um software simples que envolve arrastar e soltar blocos, dando-lhes a oportunidade de desenvolver a sua capacidade de raciocínio lógico e competências de inteligência artificial.

DISPÕE DE RECURSOS ONLINE COM TUTORIAIS PASSO A PASSO, PARA MONTAR O ROBÔ E COMEÇAR A PROGRAMAR DE FORMA DIVERTIDA



VÁRIAS INTERFACES ESTENDIDAS PARA DIFERENTES UTILIDADES

O AI-Starter oferece interface Xbee, Inputs/outputs, comunicação UART, interface UART para Wi-Fi, interface UART para bluetooth, entre outras, que permitem que as crianças usem a imaginação e descubram muitas mais maneiras de usar o robô.



INTERFACE MICRO USB PARA TRANSFERÊNCIA DE DADOS E CARREGAMENTO ELÉTRICO DA BATERIA

Com uma grande capacidade de 18650 mAh, a bateria pode ser recarregada através de um cabo USB ligado ao PC ou a um carregador com output de 5cc ~1A, o que torna a bateria mais durável e a usabilidade mais simples.





DOBOT MG400

O DOBOT MG400 é um robô de utilização em secretária, leve e com uma base que ocupa menos que uma folha A4. De instalação flexível, fácil de utilizar e seguro, o MG400 torna a automatização de baixo custo e acessível para cenários de produção diversificados e em quantidades reduzidas. Suporta uma carga útil máxima de 750g, alcance máximo de 440 mm, orientação manual e detecção de colisão, o que o torna uma opção perfeita para aplicações industriais leves em secretária que requerem um arranque e movimentos rápidos.



Desempenho
Profissional



Melhor Relação
Custo/Benefício



Simple e
Flexível



Seguro e Adequado
Para Equipas



Desempenho profissional a nível industrial com um preço bastante acessível, um nível de segurança acrescido, uma maior eficiência, mais opções de programação e um tamanho muito reduzido (ocupa o espaço de uma folha A4).

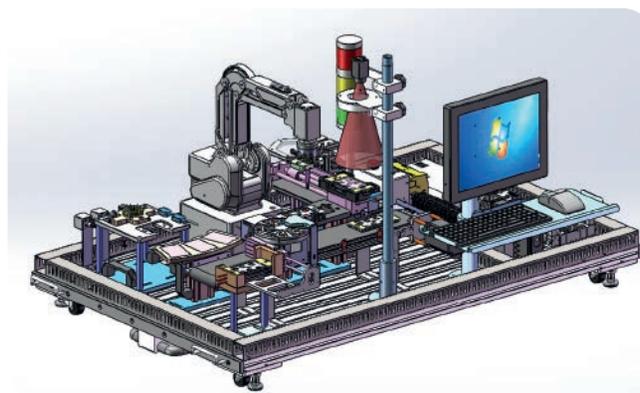
ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Nome: DOBOT MG400
Modelo: DT – MG400 – 4R075 – 01
Número de eixos: 4
Carga suportada: 500g a 750g
Alcance máximo: 440 mm
Repetibilidade: $\pm 0,05$ mm
Alcance das articulações:
J1 $\pm 160^\circ$
J2 $- 25^\circ \sim 85^\circ$
J3 $- 25^\circ \sim 105^\circ$
J4 $- 360^\circ \sim 360^\circ$

Velocidade Máxima das articulações:

J1 300°/s
J2 300°/s
J3 300°/s
J4 300°/s

Potência: 100~ 240 V AC, 50 – 60 Hz
Voltagem: 48V
Potência eléctrica: 150W
Instalação: Secretária
Peso: 8 kg
Tamanho da base: 190 mm x 190 mm
Temperatura de funcionamento: 0° C ~ 40° C
Software: DobotStudio 2020, SCStudio
Comunicação: TCP/IP, ModBus TCP



DOBOT MG400 Working Station

CRIADO PARA CENÁRIOS DE ROBÔ APLICAÇÃO EM MESA

O MG400 foi desenhado para produção em pequena escala. Com uma base de 190mmx190mm, o robô é leve o suficiente para ser carregado numa mochila e compacto o suficiente para ser colocado sobre uma mesa ou superfície de trabalho, bem como ao lado de uma linha de produção ou célula existente, oferecendo maior flexibilidade.

SEGURO: TÃO SUAVE QUE NÃO FURA UM BALÃO

Com a segurança em mente, o MG400 adota um algoritmo de detecção de colisão avançado com um limite de força de colisão inferior a 12N. O robô pára imediatamente ao tocar num obstáculo, colocando-o no mesmo nível dos melhores cobots do mundo.

ENSINAR O MG400 É TÃO FÁCIL QUANTO MOVER A MÃO

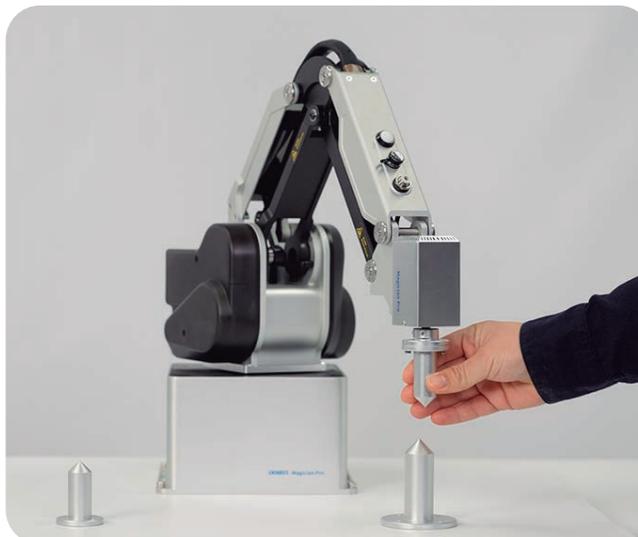
Com o algoritmo de compensação de gravidade dinâmica adotado, os utilizadores iniciantes podem mover o robô sem esforço para onde quiserem. O MG400 será capaz de se mexer conforme os movimentos ensinados com a melhor precisão.

VÁRIOS CONTROLOS PARA INICIANTES E PROFISSIONAIS

O MG400 é programável por meio de ensino e reprodução, programa em blocos e script LUA, adequado para iniciantes sem experiência em programação e também para programadores veteranos.

10 MINUTOS PARA PÔR O MG400 A FUNCIONAR

Coloque o robô numa mesa, ligue a corrente e conecte-o ao PC usando um cabo Ethernet ou ao seu tablet via Wi-Fi. Por último, abra o software e o MG400 está pronto a usar.



DOBOT CR SERIES

A série de robôs colaborativos DOBOT CR é constituída por 4 braços robóticos tecnologicamente avançados, seguros, autodidatas e flexíveis, tendo 6 eixos. Suportam diversas cargas úteis (3kg, 5kg, 10kg e 16kg), são seguros para trabalhar lado-a-lado e apresentam uma excelente relação custo-benefício.

Com orientação manual, deteção de colisão e reprodução de trajetória, tornam-se ideais para cenários de aplicação que envolvem colaboração humano-robô.

Com apenas um toque num botão é possível arrastar e mover o robô para lhe ensinar um caminho específico e controlar livremente a garra, ventosa ou outras ferramentas finalizadoras.



Fácil de usar



Máxima Segurança



Robô com 6 eixos



Eficiente e Resiliente



DOBOT CR3

Carga máxima: 3Kg
Peso: 16,5Kg
Alcance: 620mm
Velocidade Máxima de TCP: 2m/s



DOBOT CR5

Carga máxima: 5Kg
Peso: 25Kg
Alcance: 900mm
Velocidade Máxima de TCP: 3m/s



DOBOT CR16

Carga máxima: 16Kg
Peso: 40Kg
Alcance: 1000mm
Velocidade Máxima de TCP: 3m/s



DOBOT CR10

Carga máxima: 10Kg
Peso: 40Kg
Alcance: 1300mm
Velocidade Máxima de TCP: 4m/s

EXPERIÊNCIA FORA DA CAIXA

Configuração em 20 minutos e 1 hora para começar a trabalhar.
Design compacto e ligações por cabos simples.
Colocação flexível e economizadora de tempo.

DOBOT SAFESKIN

Uma solução de deteção de colisões desenvolvida pela DOBOT para robôs colaborativos. Possui uma ampla cobertura de área, alcance de deteção de intrusão de 15 cm, resposta rápida e anti-interferências. Adota a tecnologia de deteção de colisão de secção média. Assegura produção de alta eficiência enquanto fornece cobots com sensores de proximidade sem contacto e prevenção de colisões.

TECNOLOGIA DE DETEÇÃO DE COLISÃO PRÉ-SECÇÃO

Sem necessidade de aviso prévio ou redução de velocidade.
Capaz de intervir na atividade do robô para evitar lesões ou danos.
Reduz os danos de colisão em 90% para operações de média e baixa velocidade.
Assegura uma produção industrial segura de uma forma altamente eficiente.



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS



DOBOT CR3



DOBOT CR5



DOBOT CR16



DOBOT CR10

| | | | | |
|------------------------------|--|--|--|--|
| Peso | 16,5Kg | 25Kg | 40Kg | 40Kg |
| Capacidade Máx. | 3Kg | 5Kg | 16Kg | 10Kg |
| Alcance Máx. | 795mm | 1096mm | 1223mm | 1525mm |
| Tensão Nominal (mm) | DC48V | DC48V | DC48V | DC48V |
| Velocidade Máx. TCP | 2m/s | 3m/s | 3m/s | 4m/s |
| Alcance Articulações | J1± 360° J2± 360° J3± 155° J4± 360° J5± 360° J6± 360° | J1± 360° J2± 360° J3± 160° J4± 360° J5± 360° J6± 360° | J1± 360° J2± 360° J3± 160° J4± 360° J5± 360° J6± 360° | J1± 360° J2± 360° J3± 160° J4± 360° J5± 360° J6± 360° |
| Velocidade Máx. Articulações | 180°/s | 180°/s | J1/J2: 120°/s J3/J4/J5/J6: 180°/s | J1/J2: 120°/s J3/J4/J5/J6: 180°/s |
| Interface I/O do Acessório | DI/DO/AI: 2 AO: 0 | DI/DO/AI: 2 AO: 0 | DI/DO/AI: 2 AO: 0 | DI/DO/AI: 2 AO: 0 |
| Controlador I/O | DI:16 DO/DI:16 AI/AO: 2 Programador Incremental ABZ: 1 |
| Repetibilidade | ±0,02mm | ±0,02mm | ±0,03mm | ±0,03mm |
| Comunicação | TCP/IP, ModBus, EtherCAT, Wi-Fi |
| Classificação IP | IP54 | IP54 | IP54 | IP54 |
| Potência | 120W | 150W | 350W | 350W |
| Temperatura de Funcionamento | 0°C ~ 45°C | 0°C ~ 45°C | 0°C ~ 45°C | 0°C ~ 45°C |
| Materiais | Liga de alumínio e plástico ABS |

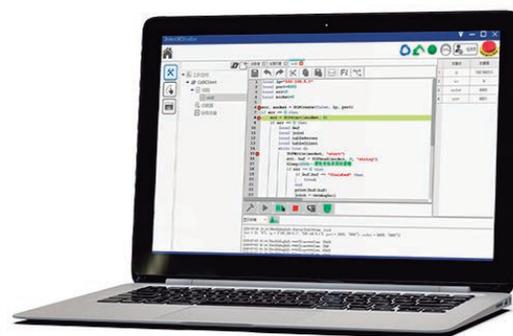


SOFTWARE DE CONTROLO DOBOT



CR STUDIO

Um software de controlo para tablets que suporta programação gráfica, é intuitivo e fácil de perceber, mesmo para utilizadores sem grande experiência de programação. Para utilizadores avançados, a plataforma também fornece programação por script. É possível escolher entre vários métodos de programação.



DOBOT SCStudio

Um software de controlo de cobots CR para Windows que suporta uma interface user-friendly, programação interativa inovadora e desenvolvimento futuro. Também fornece uma multiplicidade de algoritmos cinemáticos para estruturas mecânicas e tem incorporado um ambiente virtual de simulação para uma rápida colocação de várias aplicações.

DOBOT M1

O DOBOT M1 é um braço robótico inteligente e económico para indústria ligeira ou formação profissional. Sem necessidade de instalações complexas, este potente braço robótico pode ser ligado num simples passo e é suficientemente leve para que qualquer pessoa o possa mover para qualquer lugar. Dê mais funcionalidades ao braço robótico adicionando o Kit Básico ou o Kit Criativo. Aumente a capacidade de comunicação do braço robótico adicionando o Kit de Expansão. Não há limites para a imaginação com a DOBOT!



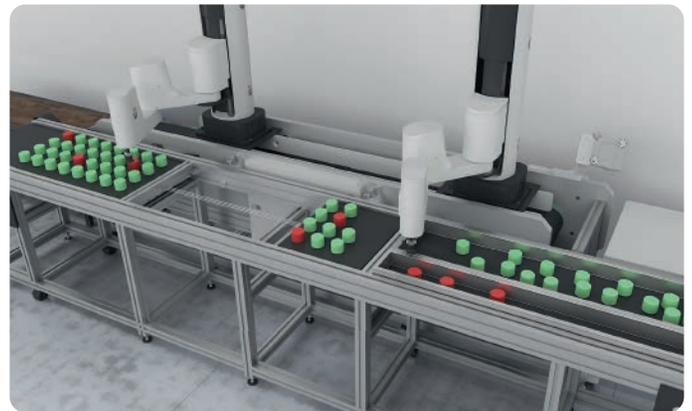
Desenhado para a Indústria ligeira



Carga Útil 1,5Kg



Seguro e Adequado para o Ensino



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

| | | | |
|--------------------------|--|---------------------------|---------------------------|
| Área de Trabalho | 400mm | | |
| Capacidade Máx. | 1,5Kg | | |
| Magnitude Máx. | Tipo | Limitação Mecânica | Limitação Software |
| | Braço traseiro | -90° a 90° | -85° a 85° |
| | Antebraço | -140° a 140° | -135° a 135° |
| | Eixo Z | 0mm a 250mm | 10mm a 235mm |
| | Rotação End-effector | Ilimitado | -360° a 360° |
| Velocidade Máx. | Velocidade conjunta antebraço e do braço traseiro | 180°/s | |
| | Velocidade resultante do antebraço e do braço traseiro | 2000mm/s | |
| | Velocidade do eixo Z | 1000mm/s | |
| Repetibilidade | 0,002mm | | |
| Potência | 100 - 240V, 50/60 Hz | | |
| Interface de Comunicação | Ethernet, RS232C | | |
| I/O | 22 saídas digitais, 24 entradas digitais, 6 entradas ADC | | |
| Software | M1 Studio | | |
| Sistema | Linux | | |



DOBOT MOOZ 2 PLUS

A DOBOT MOOZ 2 Plus é uma impressora 3D versátil que pode ser utilizada para efetuar impressão 3D, gravação a laser e entalhe CNC, basta alterar de forma simples as suas ferramentas de finalização. As suas guias lineares de grau industrial, o motor passo-a-passo e a sua estrutura robusta mantêm a MOOZ estável, com uma alta precisão de 0,02mm.



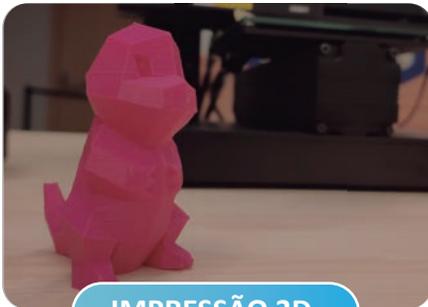
Impressão 3D



Gravação a Laser



Desenho e Escrita



IMPRESSÃO 3D



GRAVAÇÃO LASER



ENTALHE CNC

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Parâmetros

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Dimensões Gerais | 355x355x390mm |
| Adaptador de Entrada | 100-240V - 50/60Hz, 1,8A |
| Adaptador de Saída | 12V ~10A, 120W |
| Principal Material | Alumínio Aeroespacial |
| Painel Operacional | Painel LCD Tátil de 3.5" |

Gravação a Laser

| | |
|----------------------|---|
| Área de Trabalho | X200 * Y200mm |
| Potência do Laser | 1,6W |
| Materiais Suportados | Madeiras, cartões, plásticos, peles, entre outros matérias de baixa densidade |

Entalhe CNC

| | |
|-----------------------------|---|
| Velocidade do Fuso | 8000 rpm |
| Gama de Aperto do Mandril | 0~4mm |
| Tamanho da Fresa CNC Padrão | 3.175mm*0.3mm*30º Corte Afiado com Fundo Plano |
| Materiais Suportados | Madeiras, acrílicos, PCB, entre outros matérias não metálicos |

Impressão 3D

| | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| Diâmetro do Extrusor | 0.4mm |
| Resolução da Camada | 0.05-0.3mm |
| Temp. da do Extrusor | até 260°C |
| Temp. da Mesa Aquecida | até 80°C |
| Tamanho da Impressão | X200*Y200*Z190mm |
| Materiais Aplicáveis | PLA, TPU, PETG e matérias flexíveis |
| Velocidade de Impressão | 0 ~80 mm/s |

Impressão 3D

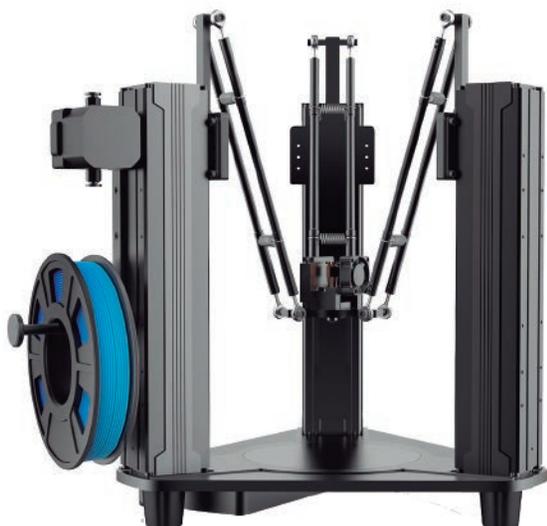


Gravação a Laser



Entalhe CNC





DOBOT MOOZ 3

Chegou ao fim a impressão monótona de uma só cor. Com a MOOZ 3, estudantes, educadores e designers, podem agora criar tudo o que imaginam e imprimir imagens 3D com 3 cores diferentes. Equipada com uma cabeça de impressão tricolor, pode facilmente criar trabalhos de impressão de cores mistas, definindo diferentes velocidades e o tempo de impressão de cada um dos três filamentos de cores diferentes.



Motor de alta precisão



3 Cores de Filamentos



Design Modular



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Especificações

| | |
|-----------------------|-----------------------------|
| Dimensões gerais | φ350x325 mm |
| Tamanho da Impressão | φ100x100mm |
| Material Principal | Alumínio Aeroespacial |
| Painel de Controlo | Painel LCD Tátil de 3,5" |
| Entrada do Carregador | 100-240V-50/60Hz, 1,8A máx. |
| Saída do Carregador | 12V ~10A |

Impressão 3D

| | |
|-------------------------|------------|
| Diâmetro do Extrusor | 0.4mm |
| Resolução da Camada | 0.05-0.3mm |
| Temp. da do Extrusor | Até 250°C |
| Temp. da Mesa Aquecida | Até 80°C |
| Materiais Aplicáveis | PLA |
| Velocidade de Impressão | 0~100mm/s |



FLASHFORGE

A impressão 3D na sala de aula estimula a criatividade, facilita a assimilação de conteúdos e promove a capacidade de resolução de problemas.

Prepare alunos para o mundo de amanhã, com a impressoras 3D FLASHFORGE.

2º Ciclo até
Universitário

ADVENTURER 3



Design
minimalista



Nozzle
desmontável



Suporte de
filamento ABS

Flashforge Adventurer 3 é uma nova geração de impressoras FDM 3D. É super inteligente, leve, portátil e ideal para principiantes em impressão 3D. O design amigável da interface e as funções fáceis de usar tornam a impressão 3D muito fácil e prática.

ADVENTURER 4



Suporta
filamentos de
até 1Kg



Filtro de Ar
HEPA13



Câmara
embutida

Flashforge Adventurer 4 suporta impressão de grandes volumes, nivelamento automático e múltiplas máquinas controladas num único computador. É a melhor resposta para necessidades de impressão pessoais, educativas ou profissionais.

GUIDER II



Câmara de impressão fechada



Suporta multimaterial



Ecrã tátil e calibração automática

A Flashforge Guider II é uma solução económica para profissionais que precisam de uma impressora 3D desktop de grande formato. A estrutura totalmente em metal confere rigidez, permitindo impressões muito precisas e estáveis.



GUIDER 3



Chapa de construção dupla



Nozzle de desmontagem rápida



Monitorização remota

A Flashforge Guider 3 é uma impressora 3D com maior relação de espaço de impressão. Proporciona uma experiência de impressão inteligente e conveniente para a educação, pequenos negócios e utilizadores individuais.



GUIDER 3 PLUS

A Guider 3 Plus é uma impressora 3D de qualidade profissional, com impressão de alta velocidade, saída de modelos de alta qualidade e funcionamento suave e silencioso. Equipada com uma gama completa de sistema de gestão inteligente multiplataforma para pequenas empresas, estúdios, universidades e laboratórios, a Guider 3 Plus assiste engenheiros e designers na elaboração rápida de protótipos.



Alta velocidade e baixo ruído
250mm/s ≤50dB



Excelente qualidade
±0.15mm



7*24h
Impressão estável



CREATOR 3 PRO

A impressora Creator 3 Pro foi desenvolvida para uso profissional e proporcionar uma melhor qualidade de impressão. Com Extrusores duplos independentes, é compatível com uma ampla gama de materiais, incluindo policarbonato e compósitos de carbono/fibra de vidro.

O volume de impressão é de 300x250x200mm, os extrusores suportam temperaturas até 32°C e há disponível uma vasta gama de filamentos compatíveis.



Extrusores duplos independentes



Precisão de nível industrial $\pm 0,2\text{mm}$



Software de impressão profissional FlashPrint

CREATOR 4

A Flashforge Creator 4 é uma impressora 3D de alto desempenho para uso industrial.

Equipada com três opções de extrusoras, esta impressora 3D permite imprimir com filamentos flexíveis, filamentos de engenharia e filamentos compostos de fibra de carbono, sendo uma boa escolha para a produção comercial.



Filtro de Ar HEPA13



Ecrã tátil de 7"



Filamentos embutidos 2Kg + 1Kg

FOTO 8.9



Alta velocidade de Impressão



Área de trabalho estável



Melhor experiência de impressão

FOTO 9.25 6K



Resolução 6K HD



Z-Axis de alta performance



Slicer Profissional

Impressora Flashforge HD 4K LCD

A grande capacidade de construção desta impressora responde às necessidades de impressão de mais modelos de uma só vez e permite imprimir um modelo em maior escala.

Impressora Flashforge HD 6K LCD

Com o recém actualizado ecrã HD 6K de resolução até 5760x3600, a Foto 9.25 6K pode reproduzir o modelo de forma mais realista e capturar mais detalhes.

Luzes, câmara... ação! ESTÚDIOS DE VÍDEO

Na época dos youtubers e dos conteúdos dinâmicos, promova a iniciação e aprendizagem em comunicação, captura e edição de vídeo.

Dependendo das necessidades da sua turma, adaptamos a solução fornecendo kits básicos, que podem incluir a câmara de filmar, o tripé, o chroma key e a iluminação, até kits mais avançados, complementando com as mesas de mistura de vídeo e áudio, bem como a placa de captura e o software de edição.



PARA OS MAKERS, OS CRIATIVOS IMPARÁVEIS E OS COMUNICADORES NATOS





MOBILIÁRIO INOVADOR

Questões como a ergonomia e qualidade são essenciais para garantir o conforto físico dos alunos e docentes, podendo influenciar diretamente a aprendizagem. Um plano de aula multi-modal pode ser mais eficaz se o mobiliário for facilmente movido e se o espaço puder ser reconfigurado sem esforço.

Steelcase

PERSONALIZAÇÃO E ERGONOMIA

As soluções Steelcase oferecem uma excelente mobilidade, adaptando-se a qualquer atividade de aprendizagem, aumentando o desempenho em sala de aula, seja num debate, trabalho de grupo ou teste. Para além de facilitar a colaboração entre grupos, o mobiliário escolar Steelcase tem em consideração a altura e a constituição do aluno e se este é destro ou canhoto.



Múltiplas
Configurações



Soluções
Ergonómicas



Distanciamento
Social



Mobilidade e
Dinamismo





Salas de Aula MAIS DINÂMICAS



Tripod



5-Star



Estirador

AS CADEIRAS NODE

Com várias opções de configuração, as cadeiras Node garantem espaços de trabalho ajustáveis, espaçosos e confortáveis. Os assentos flexíveis e sem estofos garantem uma fácil manutenção e limpeza e o suporte lombar e de costas de alta densidade, minimiza o cansaço de alunos e professores.

AS MESAS VERB

As mesas Verb, da Steelcase, são também desenhadas especificamente para suportar diferentes métodos de ensino e encorajar alterações simples entre leitura, discussão e trabalhos de grupo. Com formas únicas, promovem a interação e a sua variedade de tamanhos permite que funcionem em qualquer tipo de sala de aula.



Verb Professor



Verb Flip Top Trapezoidal



Verb Reta



Verb Equipas

Múltiplas Configurações de SALAS DE AULA



Debate



Grupos



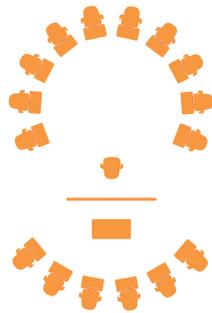
Teste



Leitura



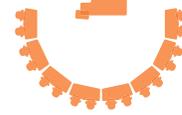
Pequenos grupos de trabalho



Dinâmicas e Grupos de Discussão



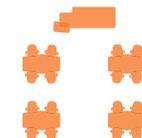
Grupo



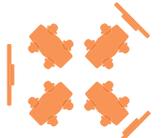
Debate



Palestra e Testes



Grupo de Trabalho



LearnLab Steelcase

Cadeira Eastside

Cadeira de quatro pernas com ou sem rodízios. Oferece versatilidade de alto desempenho com boa aparência. A Eastside é uma solução altamente flexível que se adapta a qualquer espaço.



Steelcase



Para os criativos, ESPAÇOS MAKER

Steelcase



Quadros de Escrita

- Quadros brancos
- Cavalete para suporte de quadros brancos
- Rail de parede para suporte de quadros brancos
- Pode ser colocado nas mesas Verb como separador para testes, ou suportado por um grampo da mesa, para ser usado como quadro branco de notas



Buoy

Banco ergonómico de altura regulável. Múltiplas cores à escolha. Promove e apoia o movimento sentado, sendo confortável, independentemente do tamanho ou postura de cada indivíduo.





Mesa Flex

Com o seu ar moderno, cantos arredondados e uma variedade de materiais à escolha, as mesas Flex da Steelcase permitem uma personalização para cada espaço colaborativo. Usadas juntas ou eu separado, são perfeitas para ambientes de mentes criativas.



Painéis e Carrinho Flex

Os painéis Flex têm superfície de escrita, ou superfície opaca para afixar notas. Podem ser facilmente transportados no carrinho Flex e arrumados na vertical ou na horizontal, permitindo escrever no painel. Quando o painel está a ser utilizado fora do carrinho, este pode servir de apoio a outros materiais.





Steelcase

Dê uma nova vida À BIBLIOTECA



Espaços comuns LOUNGE





Escreva e projete sem limites **QUADROS E TELAS**



Quadro Branco

Quadros em chapa de aço vitrificado 800°C com garantia vitalícia. Ideal para projeção e escrita.



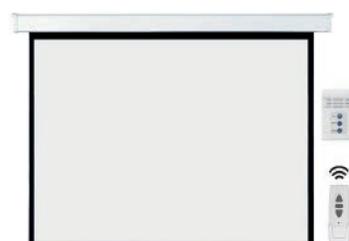
Ecrãs Tripé Portáteis

Tela com extensão para correção Keystone. Várias dimensões disponíveis.



Ecrãs Manuais

Com caixa quadrada branca e tela de travamento 15/15cm. Várias dimensões.



Ecrãs de Suspensão Elétricos

Com caixa metálica quadrada branca e tela branca mate. Várias dimensões disponíveis.



Película WhiteBoard 3M

A inovadora película WhiteBoard é auto-adesiva para aplicação direta sobre o substrato.

Graças ao seu acabamento mate cor de seda, especialmente desenvolvido para equipas, a PWF-500 tem capacidade de ser um quadro branco e tela de projeção.

Opções disponíveis:

- Acabamento mate para projeção e escrita (rolo 1.22x9.00m ou 1.22x6.00m)
- Acabamento brilho para apenas escrita (1.25x9.00m ou 1.25x6.00m)

MOBILIÁRIO DINÂMICO

Federico Giner é uma marca de mobiliário de desenho próprio com mais de 100 anos de experiência no mercado. Conhecidos pela sua robustez e durabilidade, o mobiliário FG acompanhará várias gerações de alunos, equipando as escolas e as Universidades com material dinâmico, fácil de mover, ergonómico e customizável, podendo combinar vários tamanhos e feitios de tampos, cadeiras com ou sem rodízios e adaptadas a diferentes ambientes, como salas de aula, bibliotecas, refeitórios ou zonas lounge. O design FG oferece leveza e harmonia, enquanto garante resiliência e flexibilidade.



Múltiplas
Configurações



Design para
o Ensino



Organização
e Arrumação



Soluções
Ergonómicas





Actiflex Desks

As secretárias Actiflex® permitem, em apenas alguns segundos, variar a configuração da sala de aula de forma rápida, silenciosa e eficiente. Dessa forma, são criados espaços que servem para envolver o aluno e estimular a aprendizagem, facilitar a comunicação, o contato visual, a interação e a colaboração entre pares.

Actiflex Tables

Federico Giner caracteriza-se por um design puro e elegante e, simultaneamente, funcional e resiliente. Com base nestes valores e antecipando as exigências de um mercado cada vez mais volátil, apresentamos a coleção de Mesas Actiflex, com vários modelos diferentes de tampos, permitindo múltiplas configurações.

Actiflex Wave

Este sistema de móveis modulares é baseado numa forma curva e outra reta, que nos permite oferecer uma ampla variedade de formas adaptáveis a diferentes espaços e atividades. Podem ser usados como ponto de encontro ou área de ensino e até mesmo como área comum de lounge, combinando função de arrumação e design para conforto.





PROJETOS À MEDIDA

As soluções de mobiliário técnico são customizadas com materiais de alta qualidade, inovação, elevada tecnologia, máxima segurança operacional, design ergonómico e um serviço eficiente. Esta é, sem dúvida, a base do seu futuro laboratório.

O mobiliário de laboratório é concebido para apresentar uma elevada flexibilidade de modulação facilmente adaptada aos diferentes layouts de laboratórios.



Bancadas

Todas as variantes das bancadas podem ser selecionadas com vários materiais de tampos para um grande número de possibilidades de aplicação em toda sala/espço.

As bancadas são desenhadas segundo pressupostos de modularidade e flexibilidade assentando num design que muito facilmente se adapta a qualquer layout de laboratório.

Tipologias:

- Cantilever frame
- C-Frame
- H-Frame



Armários

Armários desenvolvidos de acordo com a norma EN14727 permitindo obter um laboratório arrumado e organizado. Com estas tipologias de armários a arrumação é otimizada, mantendo o espaço funcional e flexível.

É possível adquirir móveis construídos integralmente em: melamina, resina fenólica, aço inoxidável, metálicos e polipropileno.

3 tipologias: inferiores, superiores e armários estante.

Nos armários inferiores, estes podem ainda ser de rodapé, rodados ou suspensos.



SISTEMAS DE ARRUMAÇÃO

Os melhores espaços de trabalho facilitam a colaboração, tendo em conta as necessidades individuais e de trabalho em equipa.

Gratnells

SISTEMAS DE ARRUMAÇÃO

Arrumação nunca é demais, certo? Principalmente numa escola, em que existem várias turmas, vários professores e todos utilizam os espaços de arrumação para as suas tarefas. É, por isso, importante criar espaços organizados e com arrumação suficiente para as necessidades de cada turma, de cada disciplina e de cada nível de ensino. As soluções Gratnells não só são funcionais, como têm também um design muito apelativo e adequado aos espaços de aprendizagem, uma vez que foram pensadas, de fio a pavio, para esse fim.



Múltiplas Configurações



Design para o Ensino



Organização e Arrumação



Mobilidade e Dinamismo





OS TABULEIROS

Tabuleiros pequenos são perfeitos para armazenar peças e componentes mais pequenos, enquanto que os tabuleiros maiores são ótimos para guardar projetos com peças concluídas. As cores dos tabuleiros podem ser escolhidas de acordo com a atividade ou ambiente de aprendizagem.



Encaixa

(com arrumação)



Empilha
(sem arrumação)

✓ **F1**
Tabuleiro raso
A75 x L312 x P427mm



✓ **F2**
Tabuleiro fundo
A150 x L312 x P427mm



✓ **F25**
Tabuleiro extra-fundo
A225 x L312 x P427mm



✓ **F3**
Tabuleiro jumbo
A300 x L312 x P427mm





Os Espaços MAKER

MakerSpace Trolley

É um carrinho de armazenamento flexível e estação de trabalho para atividades STEAM. Trata-se de uma estrutura mais robusta e resiliente, ideal para atividades criativas.

- Estrutura de aço robusta e rodízios de 75 mm com travão;
- Painéis laterais e traseiros com orifícios e ranhuras padrão para uma ampla gama de acessórios;
- Sistemas de correr ajustáveis para acomodar diferentes tamanhos de bandejas;
- Alças arredondadas e ergonómicas;
- Revestimento epoxy para maior longevidade e durabilidade;
- Adequado para cargas de até 85 kg.



The Gratnells Rover

O Gratnells Rover é um carrinho de armazenamento com design elegante e minimalista. É fácil de usar e transportar.

- Grande variedade de configurações de bandejas;
- Pneus de alta solidez de 260 mm tornam este carrinho todo-o-terreno;
- Alças arredondadas e ergonómicas;
- Carga máxima da bandeja – 10kg;
- Carga máxima total – 25kg.

Callero STEAM

O Callero STEAM Trolley é uma solução ideal para as atividades STEAM na escola.

- Rodízios robustos de 75 mm com travão;
- Alças ergonómicas arredondadas;
- Revestimento epoxy para maior longevidade e durabilidade;
- Duas variações de tamanho (Double e Treble);
- Sistemas de correr ajustáveis para acomodar diferentes tamanhos de bandejas;
- Sistemas de correr StopSafe incluídos para maior segurança.



Tabuleiros Jelly
(translúcidos
várias cores)

Callero Plus

As unidades Callero Plus têm 33% mais espaço de armazenamento do que os carrinhos Callero padrão e têm rodízios maiores para maior estabilidade. São ideais para transportar o material de ciências entre salas e laboratórios, devido à sua robustez e resiliência.

- Estrutura dupla prateada com revestimento epoxi resistente;
- Várias opções de tamanhos e cores para os tabuleiros;
- Corrediças StopSafe (com travão) para maior segurança ao puxar o tabuleiro;
- Inclui rodízios robustos com travão para maior estabilidade;
- Alças ergonómicas para mover facilmente o carrinho.

The MakerHub

O MakerHub tem dois lados, tornando-se ideal para atividades em grupo. As suas placas padrão (600 x 900 mm) podem ser facilmente movidas ou trocadas – basta levantar e puxar para baixo para remover.





Callero Double

Qualquer sala de aula de uma escola moderna pode ter uma ótima aparência e ficar arrumada. Com uma paleta de cores diversa e um design elegante a gama Callero define um novo padrão para a arrumação escolar.



Callero Tilted

Este carrinho Callero Tilted é um Trolley Triplo, com 3 colunas de tabuleiros, mas desta vez, inclinados para um acesso mais fácil aos materiais. Permitem espaços de aprendizagem em vários locais e um sistema funcional de arrumação.



Callero Art

Organize espaços criativos para mentes criativas com as várias combinações Callero. Estruturas desenhadas para organizar diferentes materiais, como desenhos em papel de grandes dimensões, porta-lápis, ou tintas.



Callero A3

O Callero Trolley Papel A3 é um carrinho com prateleiras largas perfeito para armazenar grandes folhas de papel e outros materiais das aulas de artes.



A FAMÍLIA CALLERO

Os carrinhos de atividades Callero são ideais para atividades STEAM. Compatível com toda a gama de tabuleiros Grattells padrão, os Trolleys Double (duas colunas de tabuleiros), Treble (três colunas) e com tabuleiros STEAM opcionais, podem ser configurados para se adequarem a um vasto leque de atividades. Os carrinhos Callero oferecem uma estação de trabalho robusta e portátil para todas as idades.



Exploration Circle

O Círculo de Exploração é perfeito para brincadeiras ao ar livre e que envolvam sujar as mãos. Inclui 4 tabuleiros quadrantes em vermelho, azul, verde e amarelo e 4 suportes cromados, que pode organizar como quiser. A forma circular é ótima para brincar na areia e na água. Fornecido em embalagem plana.



ToyTidy

O ToyTidy é uma unidade de armazenamento de tamanho Jumbo com autocolantes de urso e rodízios. As crianças podem puxar o ToyTidy para a área de recreação ou de aprendizagem e depois de tudo arrumado pode ser guardado facilmente.



Callero Library

Para organizar livros de forma visual e de fácil acesso. Crie bibliotecas móveis, para levar os livros de um sítio para outro de forma fácil e sem esforço.



Callero Lunchbox

Para a disposição das lancheiras à altura dos mais pequenos. Mais ergonómico para os alunos de níveis escolares mais básicos.



Callero Cloakroom

Bengaleiro ergonómico para alunos mais pequenos. Fácil de transportar de um sítio para outro. Com ganchos para vestuário e cestos metálicos para calçado ou outros acessórios.



Sit'n'Store

O Sit 'n' Store permite combinar uma caixa de arrumação e um banco no mesmo objeto. Ideal para a "hora do conto" ou para as aulas de artesanato. Quando a atividade terminar, todos os materiais podem ser guardados com segurança. É um aproveitamento de espaço imbatível!

Disponível em dez cores à escolha com um assento acolchoado azul escuro e autocolantes de urso para colar no exterior do tabuleiro.



Já conhece o LEARNOMETER?

O Learnometer, equipamento criado pela Gratnells em conjunto com o conceituado Professor Stephen Heppel, irá monitorizar constantemente as condições da sua sala de aula, para que possa criar o ambiente de aprendizagem ideal. Este aparelho mede os níveis de temperatura, humidade, luminosidade, ruído, presença de poeiras ou químicos prejudiciais à saúde e até o nível de CO2. O Learnometer é ainda complementado com uma plataforma onde pode consultar os registos das medições para controlar as condições das salas de aula.



CO2



Químicos



Poeiras



Temperatura



Humidade



Luminosidade



Ruído

Quão saudável é a sua SALA DE AULA?



Plant Tower

A Gratnells Plant Tower é ideal para guardar e cultivar plantas numa sala de aula. Estudos ambientais mostram que ter plantas na sala de aula pode reduzir os níveis de CO2, o que tem um efeito direto nos resultados da aprendizagem.





Está na hora de SUBIR AO PALCO

Gratnells Stage

O Gratnells Stage é um sistema de palcos modular, de alta qualidade, leve, robusto, com bons acabamentos e fácil de montar. Desenhado em conjunto com o designer de palcos portáteis líder do Reino Unido, esta solução é a mais versátil e traz a melhor qualidade disponível em encenação modular.



✓ **Stage 12 Painéis**
Área total 6,75m²



✓ **Stage 18 Painéis**
Área total 10,1m²



✓ **Stage 24 Painéis**
Área total 13,5m²



✓ **Stage 32 Painéis**
Área total 18m²



✓ **Step-Up Mini**
Um painel de 750x750mm
Área total 0,65m²



✓ **Step-Up Pódio**
Três painéis de 750x750mm



✓ **Step-Up Mini Quad**
Quatro painéis de 750x750mm
Área total 2,25m²

Mais do que uma plataforma, o palco representa um papel muito importante na vida do aluno, porque é usado em momentos importantes, como o recital da escola, o pódio no final de um corta-mato ou até uma peça de teatro que já ensaiavam há meses. Chega o tão aguardado dia e está na hora de subir ao palco!





CAPACITAÇÃO DE DOCENTES

Para que os professores utilizem as ferramentas de forma fluída e entendam as potencialidades das mesmas é necessária a formação certa, feita por especialistas.



CAPACITAÇÃO DE DOCENTES

Porque acreditamos que a implementação de todas estas infraestruturas só faz sentido com uma equipa apta a utilizá-los, fornecemos também programas pedagógicos de capacitação para docentes, em parceria com a **ANPRI**.

A **ANPRI - Associação Nacional de Professores de Informática** disponibilizará formação para capacitar os professores a utilizar eficazmente os programas computacionais e tecnologias interativas nas suas atividades diárias, proporcionando uma melhor utilização dos recursos tecnológicos da escola. A formação poderá ser contínua, acompanhando os docentes durante o ano letivo e fazendo o follow-up das suas dificuldades.

Em parceria com a **Academia de Robótica**, desenhamos e implementamos projetos de formação e implementação em sala de aula de projetos de programação e robótica. A **Academia de Robótica** é um projeto educativo que pretende despertar nos jovens o interesse pelas áreas da Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, de uma forma lúdica e pedagógica.

Disponibilizamos também workshops de iniciação às diversas soluções que comercializamos:

- ✓ **Sistemas Interativos**
- ✓ **Programação, Robótica e Inteligência Artificial**
- ✓ **Realidade Virtual e Aumentada**
- ✓ **Impressão 3D**

Desenvolvemos projetos à medida, podendo incluir apenas um programa de formação de formadores, formação de professores ou mesmo o acompanhamento da implementação do projeto em contexto de sala de aula.



GESTÃO ESCOLAR

Fornecemos soluções integradas que passam também pela otimização de recursos com soluções de software para controlo de custos e melhoria de processos organizacionais.



xerox™

Opte pelo melhor serviço MANAGED PRINT SERVICES

Controlar e reduzir custos de impressão simplificando as tarefas do dia a dia é um dos principais desafios de qualquer instituição de ensino. Com os nossos serviços de Managed Print Services é possível contornar este desafio de uma forma simples e eficaz. Alugue o seu equipamento de impressão e desfrute de tranquilidade absoluta e de controlo total sobre os custos.

A Xerox é líder no fornecimento de equipamentos de impressão e software de gestão de processos e de documentos. As suas tecnologias permitem que as instituições operem com maior precisão e eficiência em qualquer situação.



Renting com valor
fixo mensal



Custo fixo por
página



Serviço Proativo e
com tudo incluído



Segurança redobrada
com políticas de
impressão

Escolha o DIGITAL

Aplicações de workflow para as necessidades do ensino. As aplicações Xerox podem ajudá-lo a simplificar os fluxos de trabalho manuais e a melhorar a comunicação entre os alunos e os docentes. Poderá facilitar processos com as aplicações das suas ferramentas preferidas da Microsoft, o Moodle e o Blackboard.





Não é a melhor altura para investir? O investimento parece muito elevado?

Mantemos parcerias com instituições financeiras, disponibilizando soluções de renting para equipamentos interativos, mobiliário e equipamentos informáticos. Através do pagamento de uma mensalidade, mantenha a sua instituição de ensino equipada com as tecnologias mais avançadas.

COMECE JÁ A PREPARAR A SUA INSTITUIÇÃO PARA O FUTURO!





Steelcase

Gratnells

 Promethean

 Microsoft

Lenovo™

logitech

EPSON
EXCEED YOUR VISION

 KUBO

SAM
LABS

 DOBOT

 CLASSVR®

 BEEVERYCREATIVE

FG
FEDERICO GINER

 WEEEMAKE

AVer

xerox™

yawprint®

Rua Sarmiento Beires, 3A – 1900-410 Lisboa

Telf: +351 213 122 800

Email: mail@beltraocoelho.pt

www.beltraocoelho.pt