

eduBOX, S.A.

Campus Universitário de Santiago  
Pavilhão 1, Lugar de Santiago  
3810 -193 Aveiro

www.edubox.pt  
e-mail: geral@edubox.pt

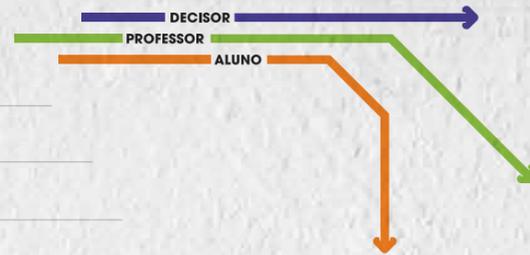
tlf: (00351) 234 380 309  
fax: (00351) 234 401 529  
tln: (00351) 96 39 46 477

**SIGA**  
SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO E APRENDIZAGEM

**SOLUÇÃO  
ÍMPAR**

QUE AGREGA NUM SÓ PACK  
TUDO O QUE UM SISTEMA  
DE ENSINO CONTEMPORÂNEO  
NECESSITA PARA UMA

**EDUCAÇÃO  
DE EXCELÊNCIA**



**DECISOR**

**PROFESSOR**

**ALUNO**

**FORMAÇÃO**

**CONTEÚDOS**

**GESTÃO ESCOLAR**

**TECNOLOGIA**

**MOBILIÁRIO**

**INFRAESTRUTURAS**

## O SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO E APRENDIZAGEM

**(SIGA)** É UMA SOLUÇÃO QUE PRETENDE INOVAR O ENSINO, DENTRO E FORA DA SALA DE AULA, E GARANTIR QUE TODOS OS CIDADÃOS TENHAM ACESSO A UMA EDUCAÇÃO SÓLIDA E DE QUALIDADE. AO COMBINAR SEIS GRANDES EIXOS TEMÁTICOS – INFRAESTRUTURAS, TECNOLOGIA, GESTÃO ESCOLAR, CONTEÚDOS, FORMAÇÃO E MOBILIÁRIO, FULCRAIS PARA UM ENSINO DE EXCELÊNCIA, O SIGA É UM SISTEMA INTEGRADO DESENHADO A PENSAR NOS VÁRIOS INTERVENIENTES DO PROCESSO EDUCATIVO.

O SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO E APRENDIZAGEM tira partido de todo o potencial das Tecnologias de Informação e Comunicação para aquilo que é central na escola – a aprendizagem, o ensino e a gestão escolar. O objetivo é criar ocasiões favoráveis ao desenvolvimento, por parte de todos os agentes educativos, das competências exigidas pela sociedade do século XXI, promovendo igualmente a criação de situações e oportunidades em que o potencial das tecnologias, para além do que habitualmente é proposto, permita alargar os horizontes, quer sobre novas estratégias de ensinar e aprender, quer no que concerne à gestão do processo educativo.



# TECNOLOGIA

DECISOR

PROFESSOR

ALUNO

## PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM

O SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO E APRENDIZAGEM contempla Estações Interativas, Mesas Interativas e Tablets que tiram partido de todo o potencial das TIC para aquilo que é central na escola – a aprendizagem, o ensino e a gestão do processo educativo.

O uso pedagógico das TIC em contexto escolar dá ao professor a possibilidade de introduzir melhorias na sua prática docente e mediar junto dos alunos o processo de construção de novos conhecimentos.

Com o SIGA, as escolas estarão tecnologicamente equipadas e a sua utilização em sala de aula irá permitir práticas pedagógicas mais inovadoras e interativas. Além de enriquecer o processo de ensino aprendizagem, as TIC melhoram a qualidade do ensino ao estimular o trabalho colaborativo e ao consolidar as competências exigidas pela sociedade moderna.

A utilização destes equipamentos é enriquecida com o acesso à internet, e complementada com conteúdos educativos de qualidade e formação de professores.



NETBOARD V2.1 - Móvel



NETBOARD V2.1 - Parede Móvel

NETBOARD V2.1 - Parede Fixo

## ESTAÇÃO INTERATIVA

As estações interativas NETBOARD V2.1 são uma solução integrada para apresentações multimédia, permitindo demonstrar de forma prática e funcional todos os conteúdos digitais. Estas foram otimizadas para serem instaladas em espaços públicos, oferecendo a completa segurança dos equipamentos e integrando convenientemente computador, quadro interativo, projetor e sistema de som.

A Tecnologia, desde que usada como veículo facilitador de processos, é sempre benéfica para o processo de ensino-aprendizagem, e introduz um conjunto de benefícios:

O quadro de porcelana branca com moldura em alumínio anodizado pode ser utilizado como superfície de escrita e de projeção. Inclui 4 marcadores e 1 apagador.

**Dimensões (LxA)**  
1645x1280mm

\*Venceu o maior prémio de inovação no setor de tecnologias para a educação – o WORLD DIDAC AWARD 2008. O Júri, presidido por um consultor do MIT Boston, avaliou segundo os critérios de: Qualidade, Segurança, Impacto Ambiental, Design, Inovação Pedagógica, Inovação Tecnológica e Rácio Custo VS. Performance.

O projetor de alcance extra-curto EPSON EB-460i inclui uma caneta interativa e sensor integrado.

**Resolução XGA – 4:3 (1024x768)**

Tamanho do ecrã 63" a 102"

**Dimensões (LxPxX)**  
369x481x115mm

**EPSON**

ESTRUTURA METÁLICA

- Antracite (RAL 7021)
- Cinza (RAL 7037)

## BENEFÍCIOS GERAIS

- versatilidade no uso de aplicações para todas as idades dos diversos currícula
- aumento do tempo de aprendizagem pela utilização de novos recursos (internet e softwares educativos)
- mais oportunidades de interação e discussão na sala de aula, não possíveis com outras tecnologias
- aumento da motivação e do gosto pela aprendizagem em contexto escolar, quer por parte dos alunos, quer por parte dos professores, devido ao uso de conteúdos e recursos dinâmicos e inovadores
- possibilidade de utilização de recursos adaptados às necessidades particulares, tendo em conta os diferentes ritmos de aprendizagem

## BENEFÍCIOS PARA OS ALUNOS

- aumento da motivação
- incentivo à participação e ao desenvolvimento do trabalho colaborativo entre os alunos
- redução da necessidade de tirar apontamentos, permitindo maior atenção às diversas matérias, facilitando, desse modo, a aprendizagem
- possibilidade de manipular e visualizar noções de difícil perceção
- aumento do espírito criativo dos estudantes nas apresentações, estimulando a sua autoconfiança
- tecnologias que dispensam o uso de periféricos, adaptando-se a todos os alunos, independentemente da sua altura ou mobilidade

## BENEFÍCIOS PARA OS PROFESSORES

- integração das TIC e das suas potencialidades no decorrer da aula
- espontaneidade e flexibilidade na anotação dos diversos recursos disponíveis na web
- facilidade em salvar e imprimir todas as interações efetuadas no quadro interativo, incrementando a disponibilização de materiais de estudo
- partilha e reutilização dos diversos recursos produzidos
- familiarização dos professores com as TIC, encorajando o seu desenvolvimento profissional



## MESA INTERATIVA

Esta mesa foi desenhada com o objetivo de fomentar o trabalho colaborativo, proporcionando um ambiente de interação e socialização perfeito para a realização de trabalhos de grupo. A sua versatilidade e interatividade permitem atender a múltiplos objetivos educativos e suprir necessidades pedagógicas de alunos de diferentes faixas etárias e de diversos ciclos de ensino.

**INTEGRADA COM COMPUTADOR MULTI-TOUCH**

LCD Touch 21.5"  
Estrutura em tubo de aço  
2 cores ● ●

## MESAS INFORMATIZADAS

MESAS ERGONÓMICAS COM COMPUTADORES INTEGRADOS

As mesas interativas UNI\_NET são postos de trabalho versáteis com computadores integrados, que permite a cada aluno ter como principal ferramenta um computador pessoal ligado em rede a um quadro interativo. O objetivo é ajudar os professores a ensinar melhor e os alunos a aprender de forma mais eficiente, possibilitando a criação de conteúdos digitais que integram texto, web, vídeo e áudio, e que facilitam estilos de aprendizagem inovadores.

Estrutura Metálica: ● ● ● Assento / Encosto: ● ● Tampo: ●

Disponível em:  
Mesa para Aluno e Mesa para Professor | 3 Tamanhos diferentes

# GESTÃO ESCOLAR

DECISOR

PROFESSOR

PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM

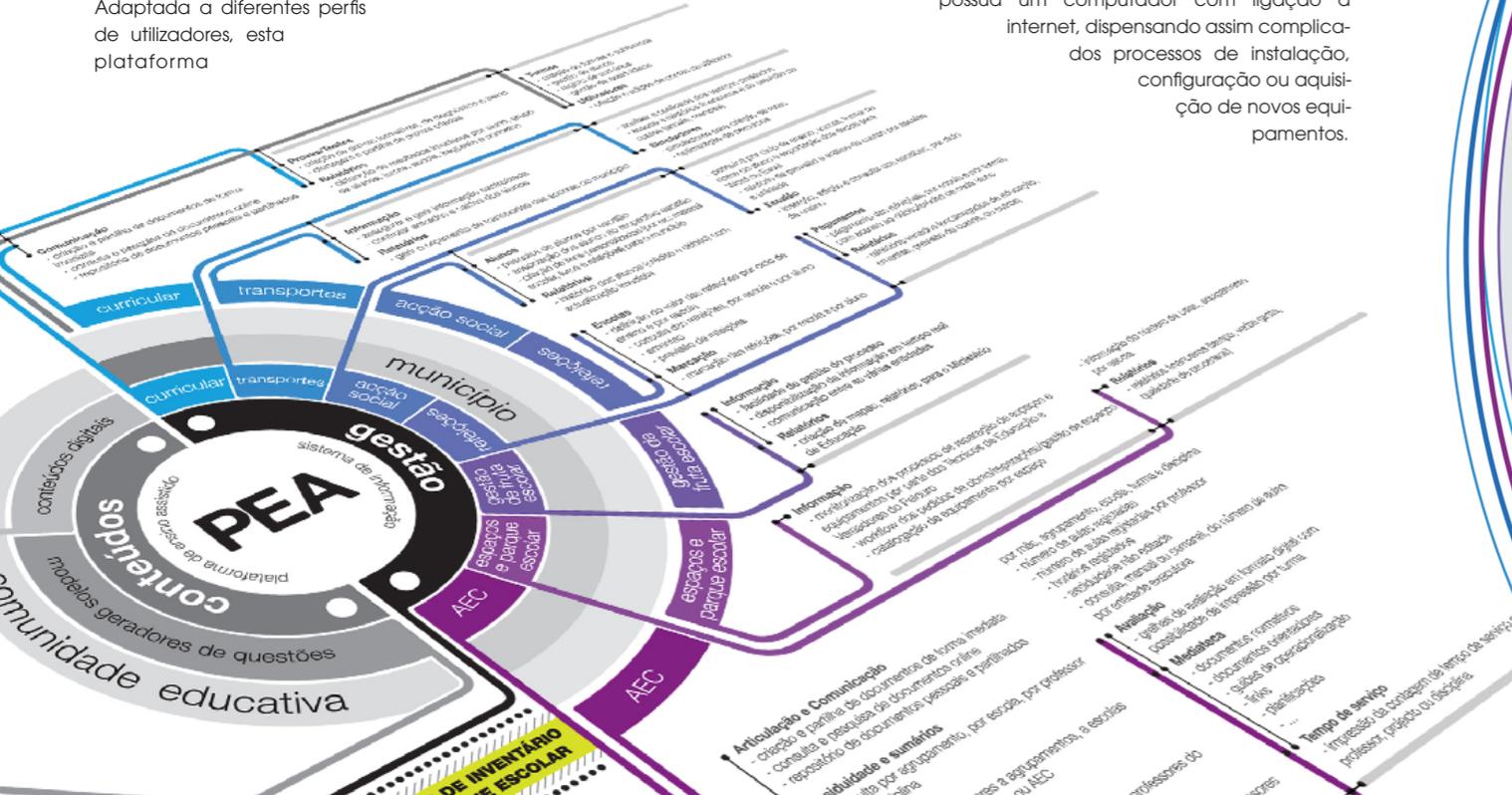
## GESTÃO RÁPIDA E EFICAZ DE TODO O PROCESSO EDUCATIVO

O SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO E APRENDIZAGEM desenvolveu uma plataforma modular e personalizável, adaptável a realidades distintas, que permite gerir, online, os vários processos educativos. Este sistema integrado de gestão serve de suporte às atividades escolares, administrativas e de gestão.

A sua mais-valia reside na agilização de processos burocráticos, no aumento da eficiência dos serviços e da qualidade do ensino, dando resposta às necessidades mais específicas dos vários intervenientes no processo educativo, que podem ainda usufruir de um portal para partilha, comunicação e acesso a informação educativa. Adaptada a diferentes perfis de utilizadores, esta plataforma

é um canal central de comunicação, tornando possível juntar num mesmo espaço decisores, professores, alunos, funcionários, encarregados de educação e empresas prestadoras de serviços.

Para além disso, a gestão do processo educativo pode ser feita a qualquer hora e em qualquer lugar, desde que possua um computador com ligação à internet, dispensando assim complicados processos de instalação, configuração ou aquisição de novos equipamentos.



### GESTÃO CURRICULAR

- criação e partilha de documentos
- gestão da assiduidade e registo de sumários
- acesso a mapas e livros de ponto
- gestão de turmas e subturmas
- acesso a relatórios variados: n.º de aulas, turmas,...
- construção e gestão de questionários
- gestão de horários e calendário escolar
- registo académico



### GESTÃO DE SALA DE AULA

- gestão da sala de aula
- gestão de conteúdos
- gestão de turmas e perfis
- gestão de chamadas
- gestão de atualizações
- gestão de exercícios
- monitorização da ação na sala de aula
- partilha de ecrãs entre alunos e professor
- captura de ecrãs para posterior visionamento
- transferência de ficheiros entre professor e alunos
- bloqueio e encerramento de todos os computadores



### GESTÃO DE BIBLIOTECAS

- registo, catalogação, indexação, criação de quota e disponibilização de obras
- gestão das configurações
- gestão de empréstimos
- consultas e pesquisas



### GESTÃO DA AÇÃO SOCIAL

- gestão de regras da ação social e respetiva monitorização através de consultas variadas
- consulta, edição e validação das pré-inscrições (transportes, manuais escolares, refeições,...)
- gestão de escalões da ação social e de escalões customizados
- gestão de fórmulas



### GESTÃO DE REFEIÇÕES E BARES

- gestão de stocks
- marcação de refeições, por aluno e por escola
- definição do valor das refeições
- consulta das refeições e ementas



### GESTÃO DE LEITE E FRUTA ESCOLAR

- registo do consumo
- gestão de stocks
- consulta de relatórios



### GESTÃO E INVENTARIAÇÃO DE ESPAÇO E PARQUE ESCOLAR

- controlo dos equipamentos existentes nos diversos espaços escolares
- workflow de pedidos de intervenção (obras, reparações,...)
- consulta de uma lista detalhada das intervenções realizadas, tendo acesso ao estado, ao histórico e aos custos (verbas gastas vs. qualidade dos processos)

- desburocratiza os processos e facilita a comunicação entre os intervenientes



### GESTÃO DE TRANSPORTES

- criação e atribuição de circuitos
- apoio à decisão e ajuda na otimização de trajetos
- acesso a relatórios financeiros e de previsão de custos

# CONTEÚDOS

PROFESSOR

ALUNO

PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM

A EXCELÊNCIA DO ENSINO **RESIDE NA QUALIDADE** DOS SEUS CONTEÚDOS

Com a evolução dos meios tecnológicos dentro da sala de aula, e a proximidade cada vez maior existente entre os jovens alunos e o meio informático, torna-se clara a necessidade de criar ferramentas que promovam a aprendizagem recorrendo a novas tecnologias. Com o SIGA garantimos que todos os alunos têm acesso, em condições de equidade, a recursos educativos, cancelados pela Universidade de Aveiro\*, pelo rigor científico, linguístico e conceitual.

Apostámos num modelo de conteúdos\*\* multi, pluri, inter e transdisciplinar, adaptado a diversos estilos e métodos pedagógicos, e em várias áreas temáticas. Disponíveis na Web, os Conteúdos podem ser usados em diversos contextos e em diferentes suportes - computadores, quadros e mesas interativas, *tablets*, telemóveis, ou outros, permitindo estratégias inovadoras e atrativas, para professores e alunos.

## ÁREAS TEMÁTICAS

### MATEMÁTICA

(ENSINOS FUNDAMENTAL E MÉDIO)

### PORTUGUÊS

(ENSINO FUNDAMENTAL)

modelos geradores de questões  
conteúdos digitais multimédia

ebook multimédia  
manuais escolares  
jogos lúdico-educativos  
e-portfolio

### INGLÊS

(DO 1.º AO 4.º ANO)

modelos geradores de questões  
conteúdos digitais multimédia  
ebook multimédia  
kit educativo  
e-portfolio

### FÍSICO-QUÍMICA E CIÊNCIAS NATURAIS E SOCIAIS

(ENSINO FUNDAMENTAL)

### BIOLOGIA E FÍSICA

(ENSINO MÉDIO)

modelos geradores de questões  
conteúdos digitais multimédia  
jogos lúdico-educativos  
e-portfolio

### LITERACIA FINANCEIRA

(ENSINOS FUNDAMENTAL E MÉDIO)

modelos geradores de questões  
conteúdos digitais multimédia  
jogos lúdico-educativos



Kit de Inglês

Manuais de Matemática

\*A Universidade de Aveiro foi considerada, este ano, a 38.ª melhor universidade europeia e a 137.ª melhor do mundo no que respeita à produção científica.

\*\*Todos os Conteúdos estão formulados para permitir a redução de custos, a reutilização, tendo por base critérios de usabilidade e acessibilidade.

## TIPO DE CONTEÚDOS

### MODELOS GERADORES DE QUESTÕES

são elaborados de acordo com o ano de escolaridade e catalogados por área científica

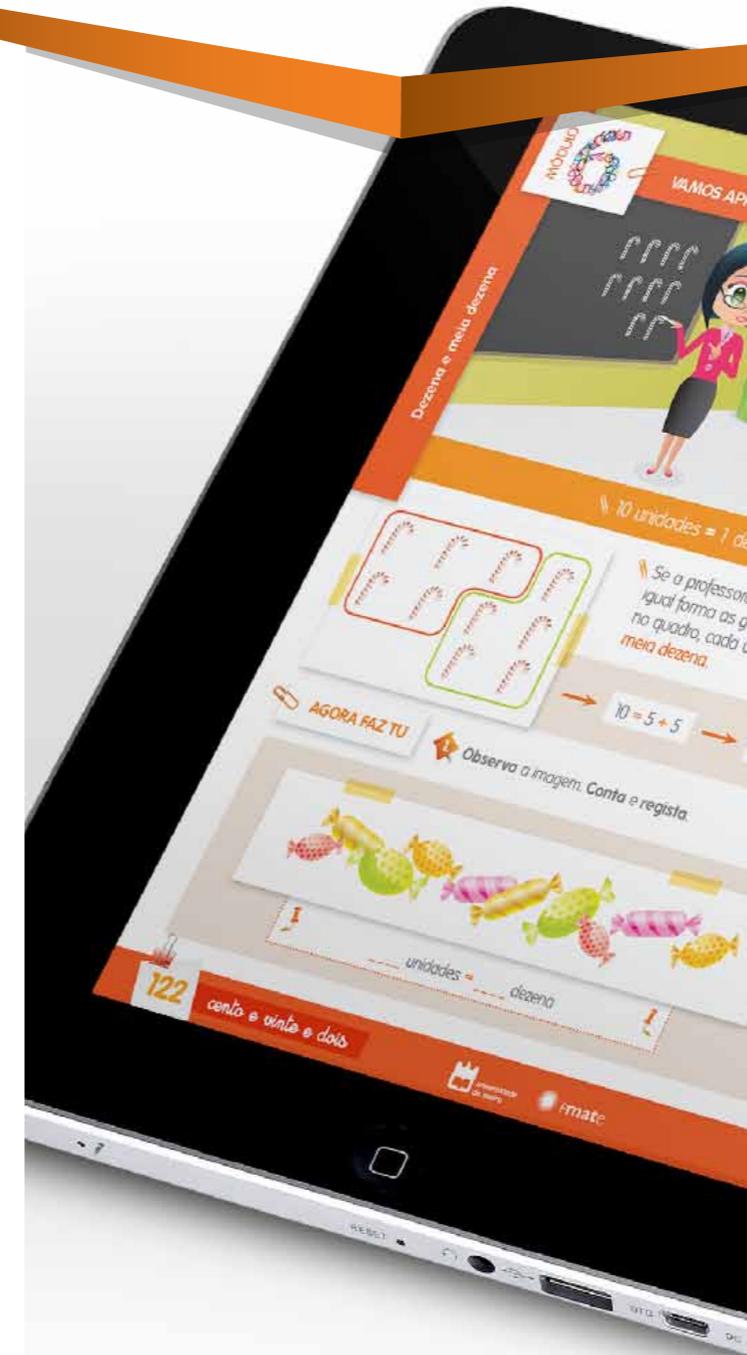
o conteúdo programático é elaborado de forma a respeitar os diversos ritmos de aprendizagem

têm uma elevada parametrização e aleatoriedade

geram questões sobre um determinado objetivo

existem mais de 2000 modelos codificados numa árvore de objetivos/competências que servem de suporte à realização de provas de treino, competição, diagnóstico e avaliação

permitem a articulação curricular entre níveis e ciclos de ensino



possibilitam o diagnóstico de aquisição de competências e deteção de lacunas

acesso imediato aos resultados obtidos nas provas

consulta de relatórios de evolução da aprendizagem dos alunos

### CONTEÚDOS DIGITAIS MULTIMÉDIA

altamente interativos e aleatórios

variedade de recursos multimédia: vídeo, áudio e animação

permitem estratégias de ensino diversificadas: exploração e exposição de temas; atividades lúdico-educativas, individuais e de grupo; realização de jogos didáticos e de consolidação de conhecimentos

### MANUAIS ESCOLARES & MANUAIS DIGITAIS

variedade de recursos multimédia: vídeo, áudio e animação

exercícios aleatórios e interativos

atividades de sistematização

cartazes pedagógicos de apoio a professores e a alunos

ficheiros de problemas

exploração de materiais manipuláveis e destacáveis

listas de conceitos

orientações pedagógico-didáticas para o professor

### EBOOKS MULTIMÉDIA

variedade de recursos multimédia: vídeo, áudio e animação

atividades lúdico-educativas, aleatórias e interativas

jogos didáticos e de consolidação de conhecimentos

permite ao professor a inserção de novos itens

listas de conceitos e sistematização de conteúdos

### KITS EDUCATIVOS

nas áreas de inglês, música e xadrez

livros de atividades em formato digital  
guia de exploração do professor

diversidade de recursos: moldes de expressão plástica, tabuleiros de jogos, conjunto de flashcards,...



Aplicação Diz3 Mobile

# BANCADA MÓVEL DE CIÊNCIAS

PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM



EXPERIÊNCIAS DE  
**FÍSICA,  
QUÍMICA &  
BIOLOGIA**  
NUM LABORATÓRIO  
COMPACTO E MÓVEL

Um elemento essencial nas aulas de ciência, e de extrema importância para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem são as atividades experimentais. Estas despertam grande interesse por parte dos alunos e permitem efetuar a ponte entre a teoria e a prática através da observação de processos e fenômenos físicos, químicos e biológicos. A Bancada Móvel de Ciências\* está equipada com todos os artigos necessários à realização de experiências de física, química e biologia. Este laboratório compacto e móvel é ideal para todos os ambientes de ensino que carecem de salas de aula de ciências equipadas.

## FÍSICA

MECÂNICA  
CALOR  
ACÚSTICA  
ÓTICA  
MAGNETISMO  
ELETRICIDADE

## QUÍMICA

QUÍMICA GERAL

## BIOLOGIA

FISIOLOGIA COM PLANTAS

\*A Bancada Móvel de Ciências está equipada com todos os artigos necessários ao ensino experimental e traz um manual de instruções multilíngue com mais de 80 experiências e procedimentos. O manual contém um guia de professor para preparar as experiências e folhas de trabalho para os alunos.

PROFESSOR

ALUNO



# FORMAÇÃO

PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM

## A ESSÊNCIA DO ENSINO

# RESIDE NO PROFESSOR

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação está a introduzir mudanças inevitáveis na sociedade. A crescente massificação do ensino, e a correspondente necessidade de adequação deste às expectativas do mercado, têm feito com que os ambientes de Ensino e Formação, tenham sofrido enormes alterações ao longo dos últimos anos. Complementar o ensino tradicional com ferramentas tecnológicas que incentivem a interatividade entre professor e aluno, tende a ser a via mais correta para a obtenção de resultados positivos.

A escola, hoje, não pode ser encarada como o único ponto de formação do indivíduo, mas sim como ponto de partida para uma formação ao longo da vida, reguladora das aprendizagens do cidadão. O objetivo é promover o desenvolvimento das capacidades, competências e saberes dos formandos, levando-os a serem mais ativos, participativos e autónomos.

Por isso, transformar uma sala de aula tradicional num laboratório multimédia só produz os resultados esperados quando a qualidade dos conteúdos permite que os alunos consigam aprender mais e melhor, e quando, em paralelo, acontece o mais importante - se investe na formação do professor.

O SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO E APRENDIZAGEM assume a formação como uma estratégia fulcral de desenvolvimento profissional de todos os intervenientes no processo educativo, daí que o plano de formação apresentado tenha sido desenhado para que, através do uso regular das TIC, os professores possam usufruir de recursos de qualidade que contribuam cada vez mais para a conceção de novas técnicas e métodos de ensino aprendizagem; que seja facultado o apoio técnico a todos quantos gerem as diversas vertentes do processo educativo, e principalmente, que se fomente e reforce o trabalho colaborativo.

## CARACTERIZAÇÃO

DURAÇÃO:  
MÍNIMO 30 HORAS / TURMA

## PÚBLICO-ALVO

PROFESSORES

## OBJETIVOS

utilizar metodologias práticas e inovadoras, recorrendo às novas tecnologias, no processo de ensino e aprendizagem

desenvolver competências na utilização das TIC em contexto de sala de aula

desenvolver recursos multimédia passíveis de serem utilizados em sala de aula

divulgar e partilhar materiais, metodologias e recursos junto da comunidade educativa

incrementar a inovação educacional, potenciando a utilização das TIC

fomentar, através da utilização das TIC, a criação de contextos de aprendizagem em que seja valorizado o espírito crítico e a criatividade

desenvolver proficiências na utilização da plataforma de ensino assistido, como veículo promotor de novas e significativas aprendizagens e auxiliar em diversas tarefas respeitantes à gestão escolar

promover práticas que levem ao envolvimento dos alunos

refletir acerca das práticas pedagógico-didáticas

## CONTEÚDOS

### QUESTÕES INTRODUTÓRIAS À INTERAÇÃO COM O QUADRO INTERATIVO:

funcionalidades básicas

procedimentos de instalação e configuração do software do quadro interativo

procedimentos de ligação do computador, projetor de vídeo e quadro interativo

utilização das diversas ferramentas do quadro interativo

exploração dos diferentes ambientes de trabalho (*whiteboard*, *fullscreen* e *Internet*)

adaptação dos conteúdos do "quadro preto" para o quadro interativo

elaboração de recursos/materiais interativos nas diferentes áreas curriculares com base nas diversas ferramentas do quadro interativo

adaptação dos conteúdos digitais para uso na sala de aula

### FORMAÇÃO BÁSICA DE INFORMÁTICA AO NÍVEL DO UTILIZADOR:

#### FUNCIONALIDADES BÁSICAS:

internet

ligações

conectividade

manutenção do equipamento

utilização da internet na recolha de materiais e conteúdos

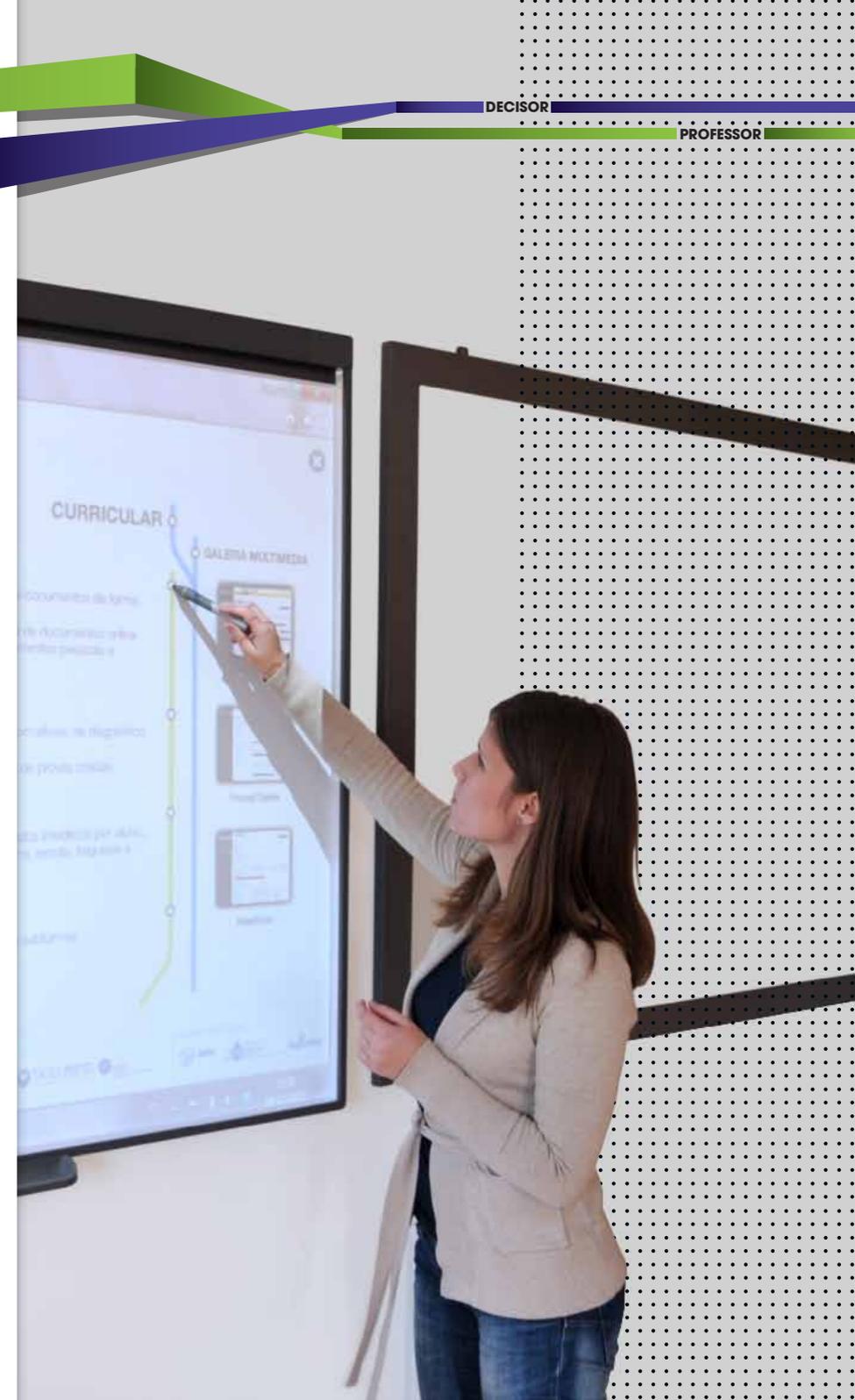
edição de imagem

personalização do ambiente de trabalho

#### UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA DE ENSINO ASSISTIDO (PEA):

funcionalidades da área do professor e da área do aluno

exploração de conteúdos multimédia disponíveis na PEA



DECISOR

PROFESSOR

# MOBILIÁRIO

PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM

A QUALIDADE DO ENSINO ESTÁ IMPLICITAMENTE LIGADA À **QUALIDADE DO AMBIENTE FÍSICO ESCOLAR**

A qualidade do ensino e da aprendizagem está implicitamente ligada à qualidade do ambiente físico escolar, por isso o SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO e APRENDIZAGEM desenvolveu soluções pedagógicas de implantação de mobiliário e tecnologia escolar a pensar nos diversos espaços escolares - salas de aula, salas de EVT, refeitórios, bibliotecas, laboratórios e salas TIC. O SIGA valoriza a inovação especialmente na área das tecnologias para a educação, desenvolvendo produtos que respondem às exigências da Geração NET: abertura à informação, participação e interatividade.

\*A UNI.NET - Escola Interativa foi galardoada com o prémio de inovação WORLDDIDAC Award 2006 (Basel - Suíça), promovido pela World Association of Publishers, Manufacturers and Distributors of Educational Materials. Este conceito altamente inovador foi concebido em Portugal e obteve o maior galardão do Mundo em Inovação, na área de Educação. Atualmente está a ser solicitada por múltiplos países para equipar escolas em todos os graus de ensino, centros de línguas, escolas profissionais, Universidades e Centros de Formação de empresas.

## ESCOLA INTERATIVA\*

ESTAÇÃO INTERATIVA +  
MESAS INFORMATIZADAS

Na sala de aula do futuro cada aluno tem um computador e todos estão ligados em rede à mesa do professor e ao quadro interativo, proporcionando aulas mais vivas, alegres e dinâmicas, apoiadas por conteúdos educativos digitais. O posto de professor permite-lhe monitorizar as ações dos alunos, ver o que estão a fazer e como estão a fazer, podendo inclusive do seu posto controlar o computador do aluno de forma a explicar como este deve executar cada tarefa. Os postos de trabalho dos alunos permitem rececionar a informação transmitida pelo professor, mas também praticar e pesquisar.

Para além de ser uma sala de aula multimédia para o ensino, à qual está associada a tecnologia mais avançada em termos de equipamentos informáticos, software e novas tecnologias, a Escola Interativa procura também responder da melhor forma em termos de organização e funcionalidade no mobiliário.

## MAIS SCHOOL & ERGOS CLASSROOM

A linhas ERGOS CLASSROOM e MAIS SCHOOL são compostas por cadeiras e mesas que proporcionam segurança, conforto e um melhor entendimento da biomecânica da postura corporal, factor determinante para a aprendizagem dos alunos. Em 2006, a linha ERGOS obteve o certificado FIRA, no Reino Unido, à prova de resistência.



Cadeiras disponíveis:  
Para Aluno e Professor  
3 Tamanhos diferentes  
4 Cores



Mesa de professor

Mesas de aluno

3 tamanhos diferentes  
Cor da estrutura

Cores do tampo



ergos



PROFESSOR

ALUNO



Disponível em 5 tamanhos e 9 cores



# INFRAESTRUTURAS

PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM

## PLANO TECNOLÓGICO DE EDUCAÇÃO

### PRINCIPAIS OBJETIVOS

Garantir o apetrechamento informático das escolas.

Apetrechar as Escolas com melhores equipamentos informáticos e infraestruturas.

Disseminar Banda Larga de alto débito por toda a Rede de Escolas.

Agilizar processos de apoio à gestão das escolas (transportes, refeições e pedidos de intervenção).

Potenciar a utilização de plataformas colaborativas na Comunidade Educativa.

Reforçar a segurança e a fiabilidade dos sistemas TIC.

Incrementar a segurança nas escolas (videovigilância).

Disponibilizar o acesso à internet em Banda Larga em todas as salas de aula e em todos os espaços escolares.

Dotar as escolas com redes de área local, com e sem fios, que permitirão aceder à internet a partir de todas as salas de aula.

## INFRAESTRUTURAS DE COMUNICAÇÕES

### OBJETIVO

Garantir o acesso à internet em Banda Larga em todas as salas de aula e em todos os espaços escolares.

Equipar todas as salas de aula com computadores com acesso à internet e videoprojetores.

### SERVIÇOS DE VALOR ACRESCENTADO

Videovigilância; Videoconferência

Telefonia IP

Wireless LAN

### MATERIAL INFORMÁTICO

Quadros Digitais

PC's fixos e portáteis

Projetores, Impressoras e Scanners

Material Multimédia

Servidores

## LAN/WLAN

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Construção de uma infraestrutura Ethernet.

Rede Wi-Fi e respetivos sistemas de gestão.

Instalação de toda a infraestrutura da componente passiva.

Implementação de VLAN's

**PERMITE A SEGMENTAÇÃO DE CLIENTE**

## REDE LOCAL (LAN)

Na vertente LAN, estão incluídas duas componentes, a componente de Rede cabeada (LAN Wired) e a componente de Rede Wifi ou Wireless (WLAN):

Lan Wired - esta componente é a primeira da cadeia, pois é necessária para permitir que todos os dispositivos (AP's, Câmaras de Videovigilância, entre outros ...), se conectem à Rede.

Wlan - esta componente tem como grande vantagem, a total mobilidade dos utilizadores, podendo usar o computador em qualquer local da escola com cobertura wireless, sem qualquer cabo de ligação. Igualmente, permite a utilização de um único acesso à internet por todos os utilizadores na escola, de uma forma segura e independente. É possível a integração com outros dispositivos como impressoras, câmaras, PDAs, telefones, entre outros, independentemente da sua localização física, desde que opere dentro da área de cobertura do sistema.

## REDE DE INTERLIGAÇÃO ENTRE EDIFÍCIOS

A interligação entre edifícios do mesmo recinto escolar, ou entre bastidores será efetuada através de Fibra Ótica, para garantir uma melhor performance nas comunicações entre os mesmos, e também devido a distâncias excessivas.

## SEGURANÇA NA REDE

A segurança na rede é efetuada através de funcionalidades fornecidas pelos equipamentos propostos, tais como:

Palavras-Chave, Encriptação e Autenticação;

Servidor de Autenticação

Controlador Wireless

## REDUÇÃO DE CUSTOS

Esta solução centralizada permite que todas as escolas possam estar diretamente ligadas a um site central, a partir do qual será feita a gestão da Rede. No site poderá também ser colocado o servidor de voz, através de telefonia IP, servindo todas as escolas aqui conectadas. Deste modo, não será necessário adquirir servidores de voz para cada local, funcionando como se de uma LAN se tratasse. Sendo uma infraestrutura central permite ao cliente uma redução de custos nas comunicações de voz.

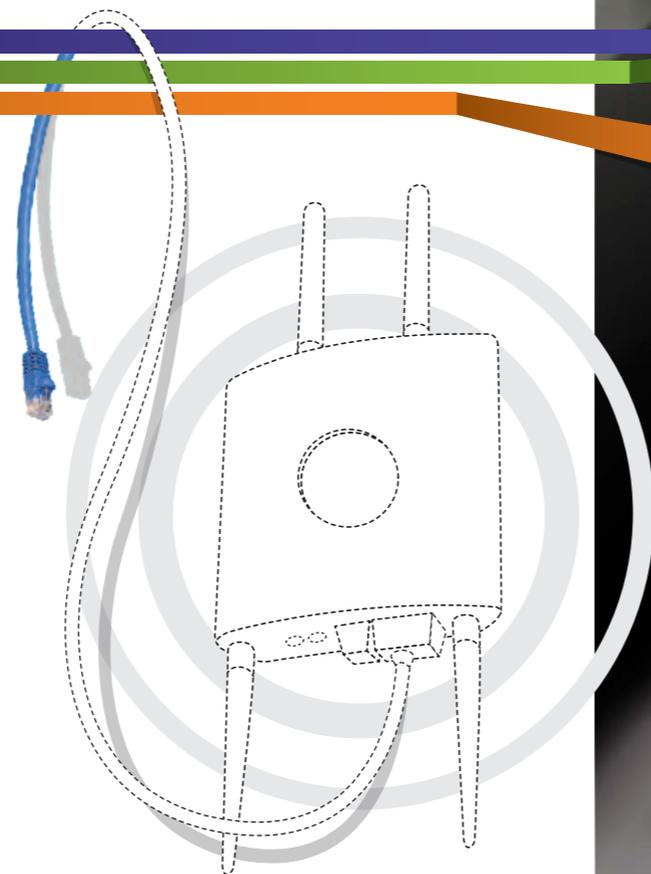
## WAN/MAN

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Esta rede assenta na tecnologia VPNIP/MPLS, garantindo cobertura Nacional.

Ligação às escolas em Fibra óptica,

Acesso à internet em Banda Larga nas escolas



DECISOR

PROFESSOR

ALUNO

# APRENDIZAGEM EM REDE

PARA UM SISTEMA INTEGRADO DE GESTÃO & APRENDIZAGEM

## PLATAFORMA COLABORATIVA E SOCIAL PARA ESCOLAS DO ENSINO BÁSICO

De uma forma muito simples e natural, a **plataforma Escolinhas®** permite a adoção gradual de boas práticas de ensino com TIC.

Em contexto de aula ou extracurricular, dentro ou fora da escola, as Escolinhas permitem a alunos e professores efetivamente aprender e ensinar com as TIC.

As Escolinhas destinam-se a escolas com alunos entre os 4 e os 12 anos. Nelas é possível ler, escrever, pintar, desenhar, brincar, comunicar, colaborar, partilhar e estar com colegas de escola, amigos, encarregados de educação e professores. Tudo de uma forma intuitiva e divertida e com garantia de privacidade e segurança.

## ESPAÇO EDUCATIVO, COLABORATIVO, LÚDICO E SOCIAL

Cada Escolinha tem um espaço web privado, legitimado e alicerçado na respetiva escola real, que promove a colaboração, comunicação e partilha entre professores, alunos e encarregados de educação da comunidade educativa restrita.



## PORTAL E BLOG DA ESCOLA

Cada Escolinha tem também um espaço web público, com um endereço personalizado, onde os melhores trabalhos da escola podem ser expostos, com apenas um clique.

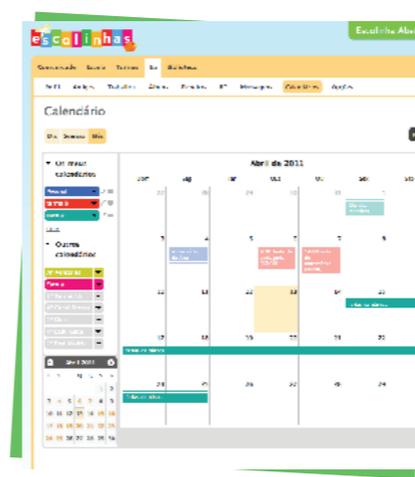


A informação pública da escola pode ser facilmente disponibilizada através de páginas do portal ou de notícias do blog, usando um editor muito simples e acessível.



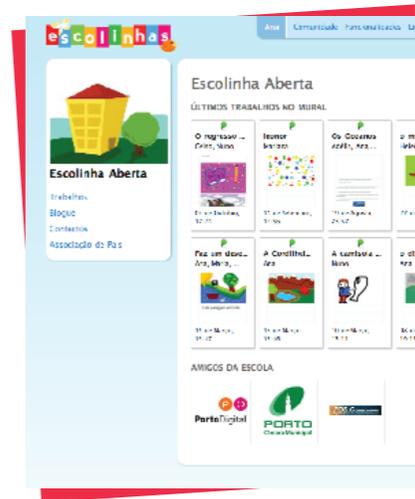
## O MELHOR DA WEB 2.0, SIMPLIFICADA E INTEGRADA NUMA PLATAFORMA ÚNICA!

Wikis, blogs, redes sociais privadas, álbuns de imagens, calendários, mensagens privadas, chat, partilha de ficheiros, micro-blogging, integração com LMS tradicionais (ex: Moodle), fornecedores de conteúdos editoriais, jogos educativos, etc.



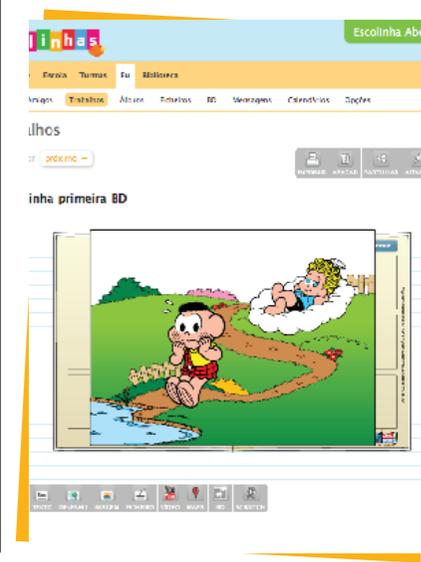
## ALUNOS, ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO, PROFESSORES...

As Escolinhas destinam-se a alunos, professores, encarregados de educação e coordenadores das escolas. Tal como na vida real, cada um tem funcionalidades e responsabilidades distintas na Escolinha, mas todos podem comunicar e colaborar entre si, com regras de privacidade iguais às da escola real e da respetiva comunidade.



## TRABALHOS COLABORATIVOS

Colaborar é uma forma de trabalho muito simples, mas poderosa. A sós ou com amigos e colegas, trabalhar em grupo nunca foi tão divertido. Escreva e formate os seus textos. Ilustre-os, desenhando e colorindo. Junte-lhes imagens, mapas, vídeos, tiras de banda desenhada ou ficheiros. Troque ideias e aprenda com os outros, fazendo. É tão fácil e motivador!



DECISOR

PROFESSOR

ALUNO