



# BIG BRAIN

EDUCATION



Microsoft



PLATAFORMAS  
BIG BRAIN – MICROSOFT EDUCATION

**SALA EDUCAÇÃO 4.0**

# PORTFÓLIO/PROGRESSÃO



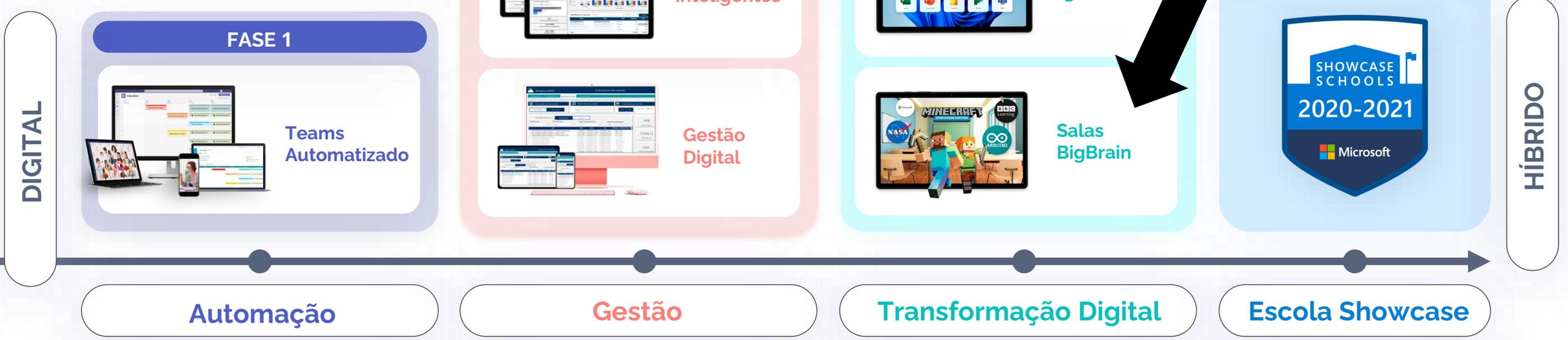
**DURAÇÃO DO PROJETO:** 36 meses.

# | SALA DE AULA 2030



BIG BRAIN

# PORTFÓLIO/PROGRESSÃO



**BIG BRAIN**

# JORNADA DA TRANSFORMAÇÃO – TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

## FASE 3



### Salas BigBrain

Mantenha a atenção dos alunos nas aulas online.

SALA MINECRAFT

SALA EDUCAÇÃO 4.0

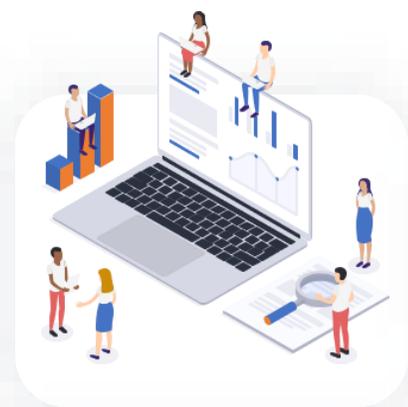


### Ferramentas Digitais

Com os Ambientes Big Brain, sua escola está no topo da tecnologia.

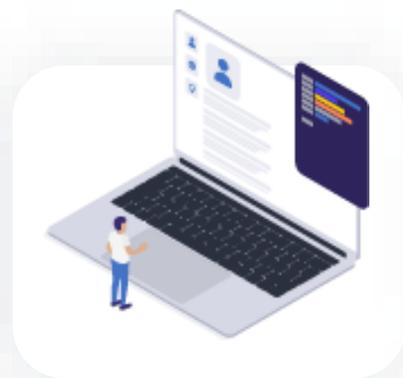
BIG BRAIN

# ENTREGAS



## Estrutura Tecnológica

Criação do Ambiente Tecnológico da Instituição.



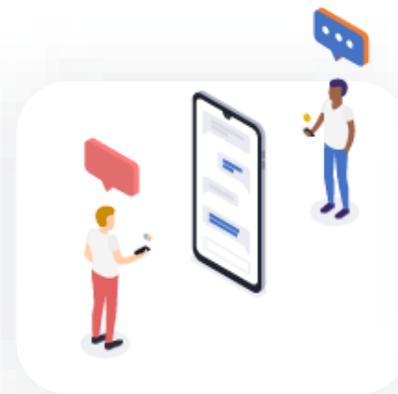
## Organização do Ensalamento

Coleta das informações da instituição e ensalamento automatizado para o ano letivo.



## Formação para Docentes

Formações online e entrega de materiais para os professores.



## Atendimento Pedagógico

Acesso para docentes e os Multiplicadores.



## Suporte Técnico e Segurança

Práticas de segurança dos dados e suporte técnico.

# PLATAFORMAS

Integrador e  
Licenciamento

Portal de Serviços

Suporte Técnico  
e Pedagógico

Portal  
Institucional

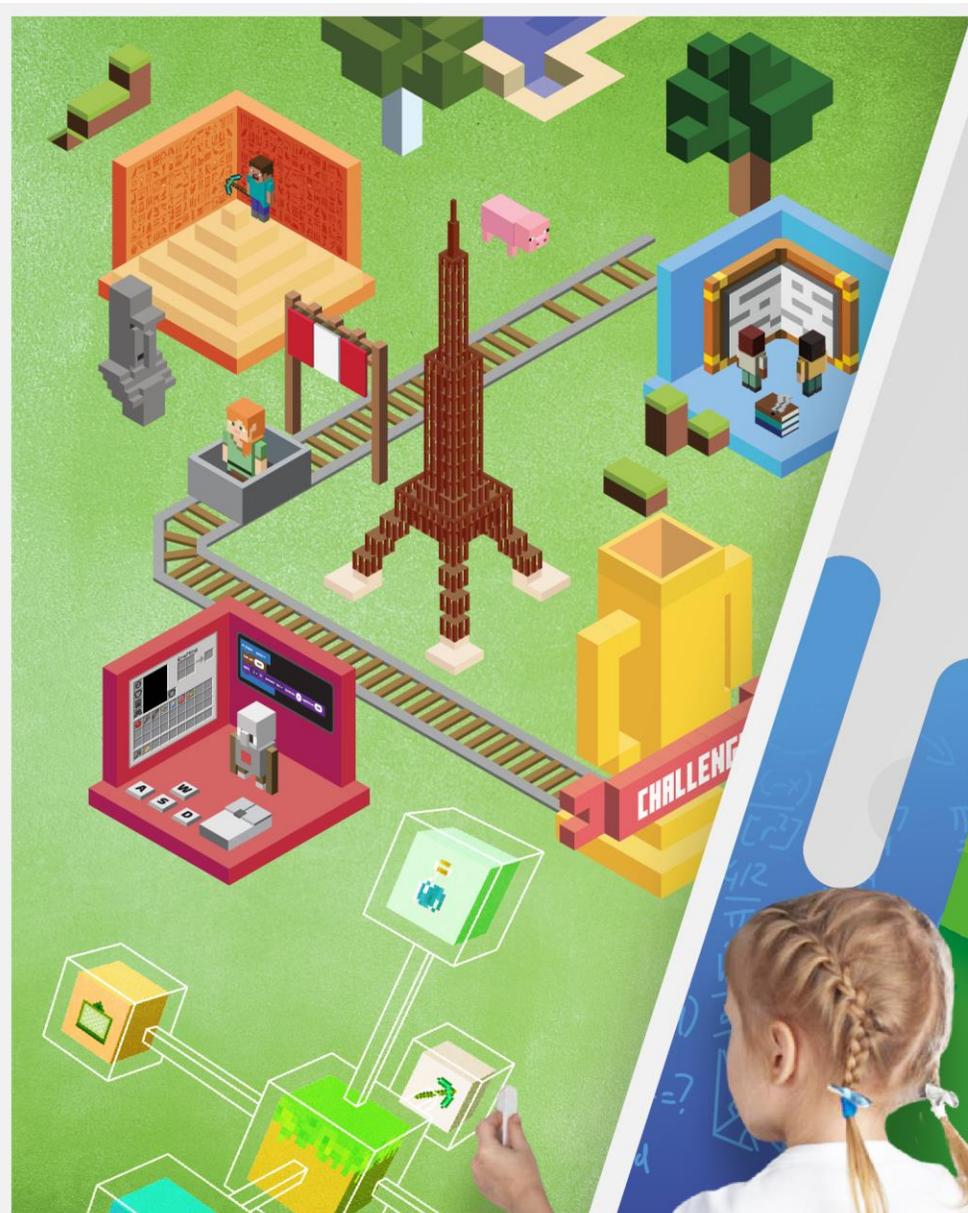
Relatórios  
Analíticos

Programa de  
Formação

Cursos Livres e  
Agendador  
Inteligente

Ambiente  
Físico

*\* Projeto compreende Diagnóstico & Setup do Ambiente*



The logo for Big Brain Education, featuring a blue brain icon above the text "BIG BRAIN" in large, bold, black letters, with "EDUCATION" in smaller letters below it. To the right is the "MINECRAFT EDUCATION EDITION" logo.



| AMBIENTE FÍSICO | SALA EDUCAÇÃO 4.0



**Experiência mais inovadora sobre o processo de aprendizagem, em um ambiente projetado por especialistas.**

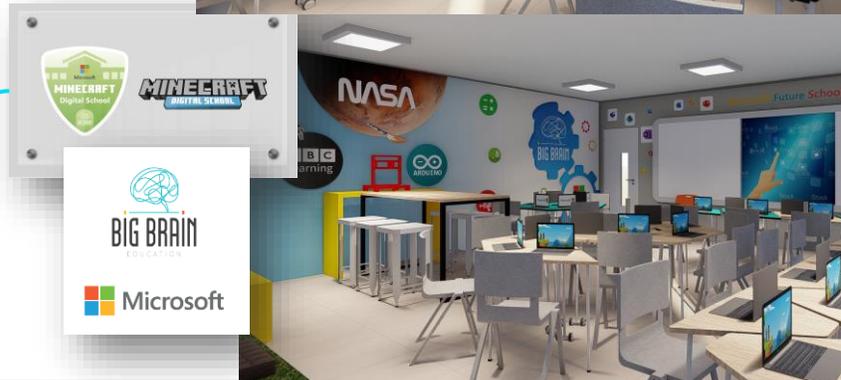
**Apoio Big Brain para orientação e divulgação da nova experiência.**

- Equipamentos:  
Notebooks, mouses, óculos VR, impressora 3D, TV e suporte articulado.
- Mobiliário:  
Mesas, bancadas, banquetas, aparadores, armário da TV, estante, puff, grama sintética.
- Projeto Arquitetônico personalizado.
- Artes da Adesivagem.
- Kit Maker.
- Porta-retrato decorativo.
- Fichário com roteiros de aprendizagem.
- Placas com Logos da Microsoft e Big Brain.
- Kit Mídia – Apoio de Marketing.

**BIG BRAIN**

# PROJETO ARQUITETÔNICO

- Ecosistema Microsoft moderno e funcional.
- Identidade Visual Personalizada.
- Mobiliário, equipamentos e tecnologia.
- Ambientes dinâmicos e ativos de aprendizado.
- Placas com Logos da Microsoft e Big Brain.



**BIG BRAIN**

# SALA EDUCAÇÃO 4.0

CONCLUÍDO ->



DURANTE

# SALA DE AULA 2030



ANTES



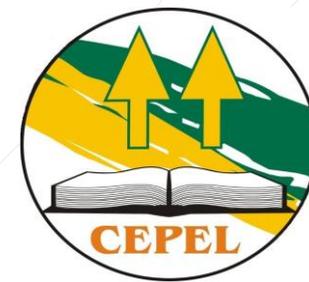
BIG BRAIN

# SALA EDUCAÇÃO 4.0



BIG BRAIN

# SALA EDUCAÇÃO 4.0

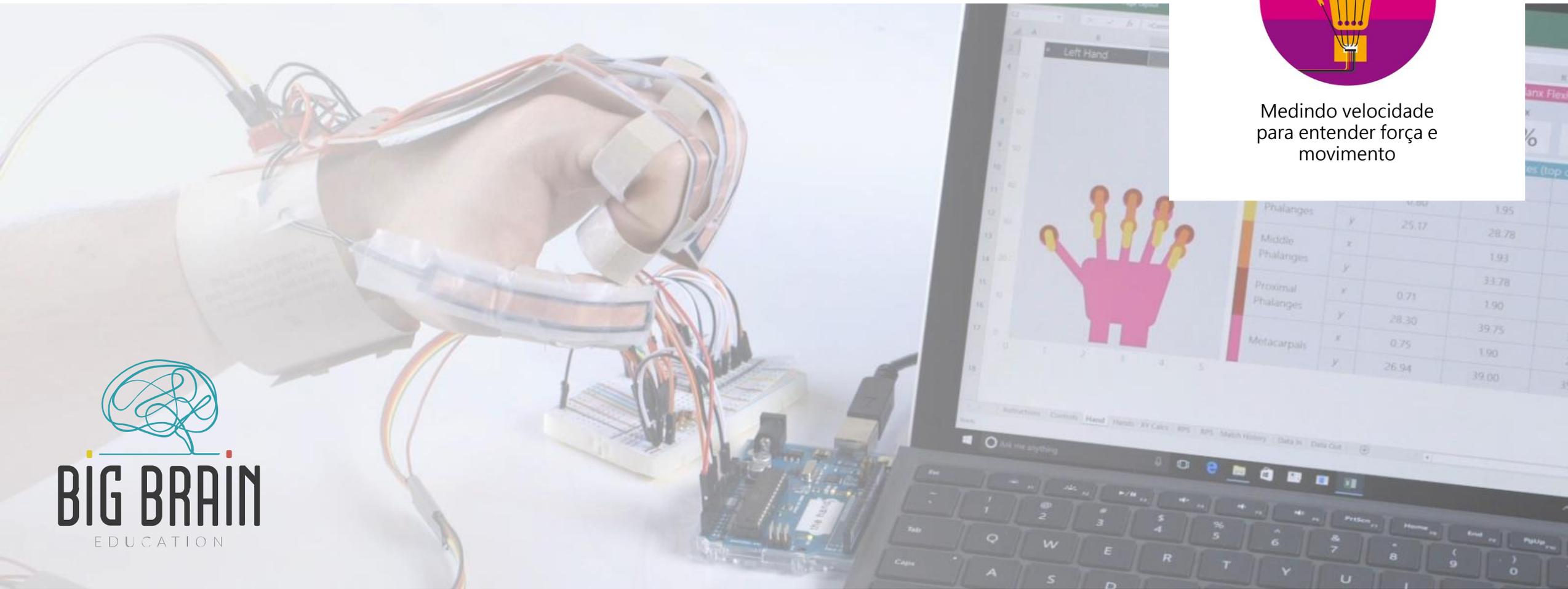


BIG BRAIN

# KIT MAKER e ROBÓTICA



Medindo velocidade para entender força e movimento



# EQUIPAMENTOS

- Dispositivos para engajar a aprendizagem digital.
- Infraestrutura segura.
- Equipamentos de alto desempenho e enorme confiabilidade.
- Ferramentas de gerenciamento e aprendizado.
- Computadores para alunos e professor.
- Óculos de Realidade Virtual.
- Impressora 3D.



# CONCEITOS EDUCAÇÃO 4.0



## Competências cognitivas

matemática, letramento, criatividade, resolução de problemas.



## Competências socioemocionais

relacionamento, auto consciência, comunicação e auto reconhecimento.



## Inteligência Artificial

ajudando na personalização do ensino.



## Robótica

A automação substituirá 50% dos atuais trabalhos.



## Capacitação

menos de 50% dos alunos estão preparados para empregos com maior crescimento.



## Graduação

58% dos graduados não estão prontos para o mercado. Principalmente nos aspectos socioemocionais.



## Tecnologia Educacional

70% dos alunos que utilizam tecnologia aprendem com mais facilidade.



## Gestão do tempo

Economia de 30% do tempo dos professores com atividades burocráticas.



## Produtividade

35% de ganho em produtividade, com o uso de uma Intranet.



## Colaboração

Atividades colaborativas promovem melhores resultados de aprendizado.



## Habilidades

40% dos novos postos de trabalho irão exigir habilidades socioemocionais.



## Desempenho

98% de melhora no resultado dos alunos.

# AMBIENTE FÍSICO

- Experiência mais inovadora sobre o processo de aprendizagem.
  - Projeto Arquitetônico.
  - Óculos de realidade virtual.
  - Impressora 3D.
  - Televisores.
  - Mobiliário.
  - Robótica.
  - Minecraft Education.
- 
- Ambiente projetado por especialistas.
  - Apoio Big Brain para orientação e divulgação da nova experiência.
- 
- Impressionar os pais.

# Funções futuras

- Curto Prazo:
  - Encante pais, alunos, colaboradores e sociedade.
  - Divulgação de marca.
  
- Médio prazo:
  - IoT.
  - Executar tarefas rotineiras em sala de aula (controle de presença, exibição de material).
  
- Longo prazo:
  - Desenvolvimento dos alunos nas habilidades do Século XXI.
  - Aluno protagonista do próprio aprendizado.
  - Professor engajado com plataformas Microsoft para Educação.

# MINECRAFT EDUCATION EDITION

- Desenvolvimento das habilidades do Séc. XXI.
- Colaboração.
- Exploração Criativa.
- Capacidade de planejamento e de tomada de decisões.
- Competição saudável.
- Interação Social.
- Experiências.
- Aprendizado dinâmico.
- Diferentes Abordagens:
  - Coding e Programação.
  - Áreas de conhecimento.



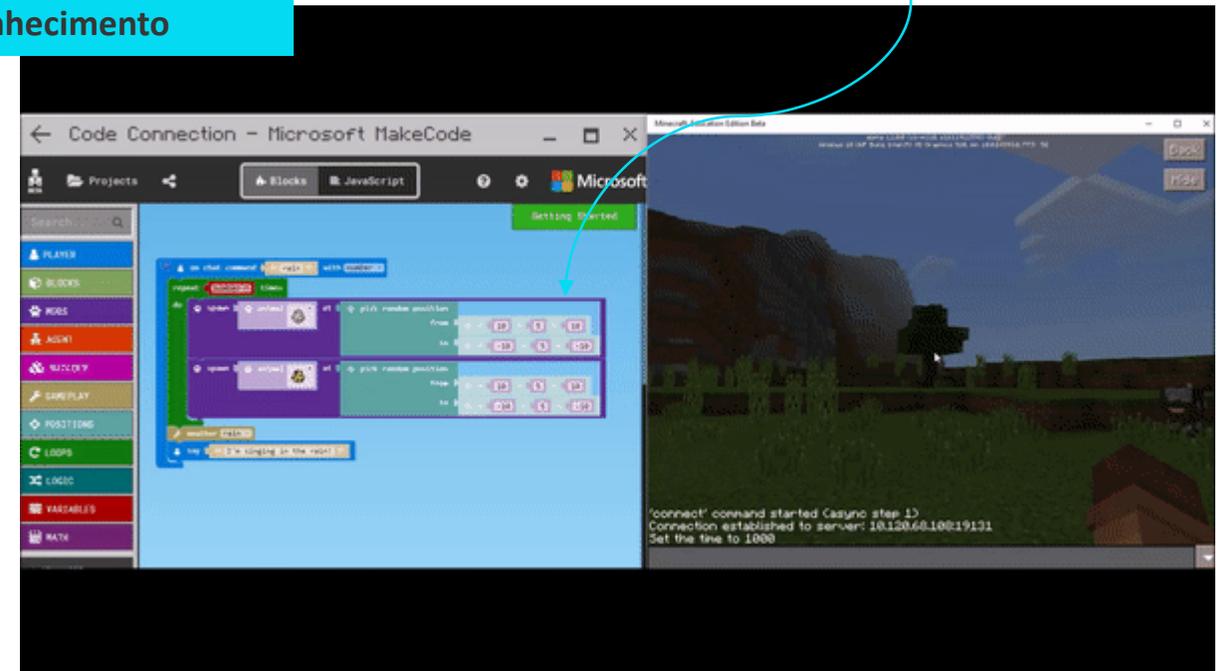
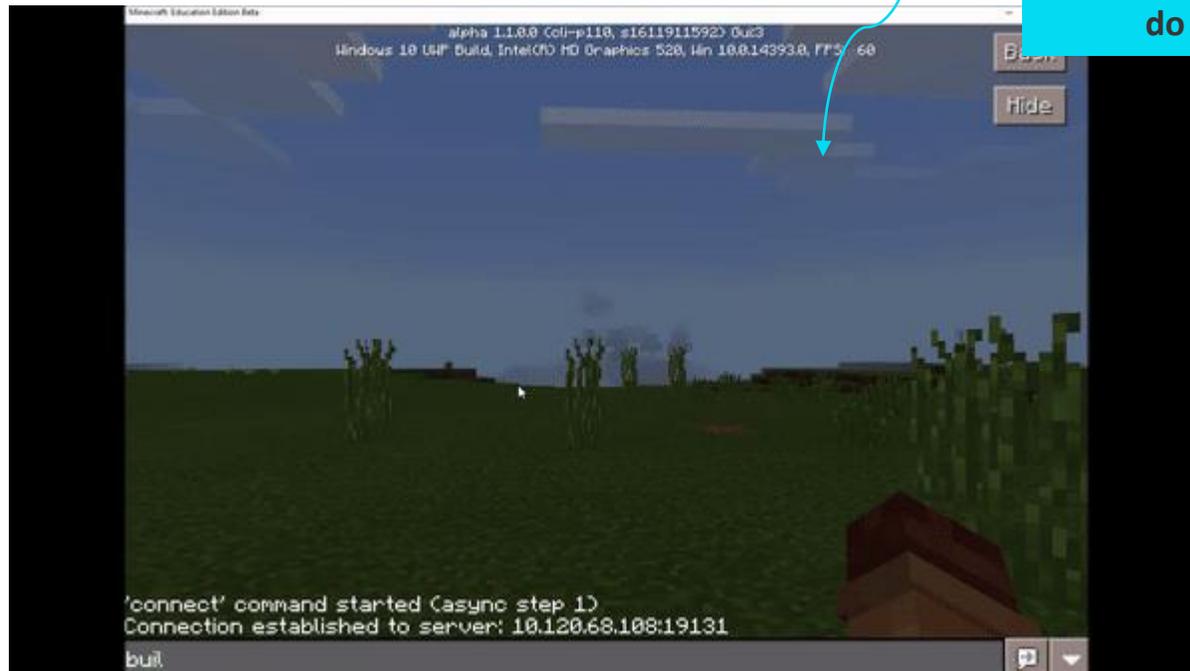
# MINECRAFT EDUCATION EDITION

Atividades lúdicas com programação

**Programação & Minecraft**  
+50 planos de aulas de introdução  
a programação no Minecraft.

Aplicativo de blocos para  
ensino de programação

**Aplicação em todas as áreas  
do conhecimento**



# APOIO DE MARKETING

- Kit Mídia.
- Kit Divulgação – Artes.



# BIG BRAIN EXPERIENCE

- Líder Multiplicador da Instituição em participações focadas em tecnologia educacional, dentro do ecossistema Microsoft de educação mundial, proporcionando liderança e experiências diferenciadas.
- Visita a Instituições Showcase parceiros conceito.
- Presença em evento internacional
- Showtime com Speakers Microsoft.
- Benchmarking.



BIG BRAIN

# PROGRAMA DE FORMAÇÃO



BIG BRAIN

# PROGRAMA DE FORMAÇÃO

- Certificação Internacional para Docentes.
- Apresentação da comunidade de educadores da Microsoft.
- Cursos EAD.
- Webinars e Eventos Online da Microsoft.
- Planos de Aulas da Microsoft.
- Participação nos Programas Educacionais da Microsoft.
- Fornecimento do código de resgate para os participantes receberem a 1ª certificação Microsoft – MIE (Microsoft Influencer Educator).



## Certificação internacional para professores



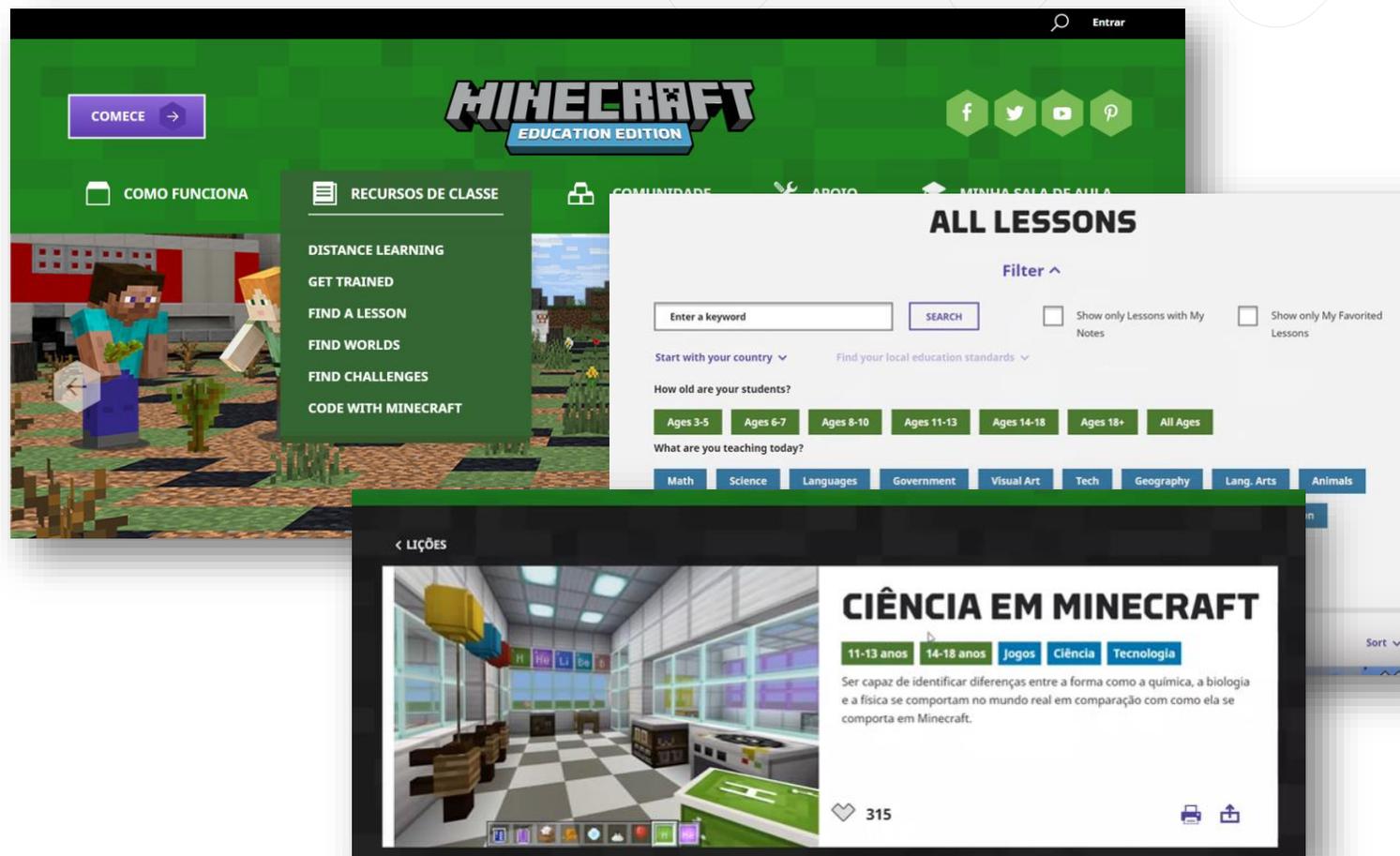
## Benefícios



# INCLUSO NO PROGRAMA DE FORMAÇÃO

## PORTAL EDUCACIONAL MINECRAFT

- Planos de aulas oferecidos para que os usuários realizem cursos específicos para estudo, e que possibilitam o planejamento das aulas de forma criativa.
- Jornada de estudo do educador.
- Contato com professores e atividades que os mesmos desenvolveram, a nível mundial.
- Exemplos de lição separados por assuntos e idades.
- Avaliação do trabalho com capturas de tela e diagrama de grade dos planos dos alunos.
- E muito mais ...



# FORMAÇÃO DE DOCENTES

## EMENTA

- As formações remotas ou presenciais Big Brain Education, promovem a transformação digital de forma processual, por meio das tecnologias Microsoft.
- Participantes serão imersos a ferramenta digitais da Microsoft e a outros aplicativos que são integrados ao Teams.
- Abordagem *learning by doing* (aprender fazendo), atrelada a tematização e/ou problematização a partir do contexto dos participantes.
- Os desenvolvimentos de habilidades digitais são essenciais frente aos desafios atuais do cenário educacional.

## METODOLOGIA

- A formação será conduzida por um dos formadores (MIE Expert e Trainees) da Big Brain.
- Realizada por meio de aula expositiva com exercícios que poderão trazer a experiência na prática.
- Serão usados exemplos de uso no dia a dia dos professores.

# FORMAÇÃO DE DOCENTES

## INFRAESTRUTURA E REQUISITOS PARA FORMAÇÕES PRESENCIAIS

- Sala ou espaço com:
  - 1 caixa de som com cabo p2 para conexão no computador.
  - 1 Datashow com cabo HDMI ou VGA, verificar o melhor anteparo (tela ou parede) conveniente para projeção e luminosidade da sala para que haja boa visibilidade das projeções.
  - Sugestão: ter microfone para o professor, dependendo da acústica da sala.
- Um computador por participante com Webcam.
- Conectividade com a Internet compatível com o número de participantes.
- Link de acesso as formações remotas (formador enviará uns dias antes das formações).
- Acesso ao Minecraft Education Edition (versão atualizada) e Kits Makers, caso seja necessário.
- Para formações de STEAM será enviado um documento a parte com orientações e informações dos requisitos e materiais necessários.
- Suporte técnico disponível.
- As formações presenciais devem ter carga horária mínima de 16 horas, ou seja, 2 dias consecutivos de 8 horas. E no máximo 32 horas, ou seja, 4 dias consecutivos de 8 horas.

# FORMAÇÃO DE DOCENTES

## INFRAESTRUTURA E REQUISITOS PARA FORMAÇÕES ONLINE

### Office 365 e Minecraft Education Edition

- Acesso ao Microsoft Teams.
- Computador com Webcam, microfone e fone de ouvido.
- Caso o participante acesse o ambiente de formação pelo celular, instalar o aplicativo Microsoft Teams.
- Link de acesso as formações remotas (formador enviará uns dias antes das formações).
- Conectividade com a Internet compatível.
- Criação de uma conta de usuário (educacional) no ambiente da instituição para o analista pedagógico da Big Brain.
- Minecraft Education Edition computadores com o jogo instalados e atualizado para todos os participantes, caso seja necessário.

### STEAM

- Podem ocorrer de forma remota com acordos e orientações entre as partes.

# FORMAÇÃO ONLINE

Veja como funcionam as formações em nosso canal do Youtube, [clikando aqui](#).



# FORMAÇÃO PRESENCIAL



# I ROTEIROS PARA O PROFESSOR

- Plataforma para consumo e adaptação de roteiros de aprendizagem.
- Disponibilizada com mais de 100 roteiros.
- Conteúdo classificado:
  - BNCC.
  - Ferramentas digitais necessárias para aplicação.
  - Etapas de Ensino.
  - Campos de Experiência.
  - Áreas do Conhecimento.
  - Disciplinas.

# ROTEIROS PARA O PROFESSOR

Proposta pedagógica e metodologia inovadora.

**Lições e atividades interativas:**

Office 365, Aprendizagem Tech.

**Conteúdos segmentados:**

Área de interesse, competências BNCC ou segmento de Ensino.

**Aprendizagem baseada em projetos.**

The screenshot shows a digital interface for a lesson plan. At the top, it says 'Roteiros de Aprendizagem' with a logo. Below that, 'Home/Aqui tem festa' and a '< Voltar' link. The main content is titled 'AQUI TEM FESTA' and includes sections for 'Objetivo geral', 'Objetivos específicos', 'Estratégias de aprendizagem', 'Atividade 1', 'Como aplicar', 'Atividade 2', 'Como aplicar', 'Recursos didáticos', 'Avaliação', and 'Referências'. On the right side, there are icons for download and print, followed by 'Etapa de ensino', 'Habilidades e competências relacionados', 'Palavras-chave', 'Duração', 'Ferramentas digitais', and 'Roteiros relacionados'.

**Roteiros de Aprendizagem**

Home/Aqui tem festa < Voltar

### AQUI TEM FESTA

**Objetivo geral**  
Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas. Conscientizar-se sobre patrimônio cultural

**Objetivos específicos**  
Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais; Representar diferentes culturas.

**Estratégias de aprendizagem**  
**Atividade 1** – Festas regionais

**Como aplicar:**

1. Professor, apresente aos alunos o tema por meio de imagens e vídeos pelo Sway;
2. Fale um pouco sobre cada uma das festas da sua região que foram apresentadas;
3. Estabeleça um breve debate sobre tais festividades com os alunos.

**Atividade 2** – Representação

**Como aplicar:**

1. Após uma breve instrução e conversa a respeito dos temas (aniversário das cidades, festas regionais, carnaval etc., divida a turma em grupos;
2. Cada grupo deve pesquisar sobre as festividades;
3. Escolha qual das figuras ou monumentos gostaria de construir a partir de uma conversa entre o grupo;
4. Crie um mundo no Minecraft e compartilhe com os alunos;
5. Após as pesquisas, os alunos devem reproduzir as festividades e decorações (ou locais das festividades) no Minecraft;
6. Permitir que eles criem quadros ou NPCs para que maiores informações sobre as festividades possam ser compartilhadas.

Promova uma visita de cada grupo nas diferentes representações festivas.

**Recursos didáticos**  
Lousa digital; Computador; Som; Sala de informática.

**Avaliação**  
Avalie os alunos com relação à ambientação, aos resultados da pesquisa e as diferentes propostas de representação, bem como a colaboração entre os membros do grupo.

**Referências**  
BASE NACIONAL CURRICULAR CUMUM, 2020. Disponível em: . Acesso em: 21 jul. 2020. MENDES, M. Arena Minecraft Pernambuco. Minecraft Education Edition, 19 abr. 2018. MICROSOFT EDUCATOR CENTER. DESIGN DA APRENDIZAGEM NO SÉCULO XXI, 2020.

**Anexos**

**Etapa de ensino**  
Ensino Fundamental

**Habilidades e competências relacionados**  
**Linguagens**  
**Arte**  
**(EF15AR24)**  
Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais

**(EF15AR25)**  
Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas

**Palavras-chave**  
Cultura, figura, monumento, representação, alegria

**Duração**  
4 horas/aulas

**Ferramentas digitais**  
Sway, Minecraft Education

**Roteiros relacionados**

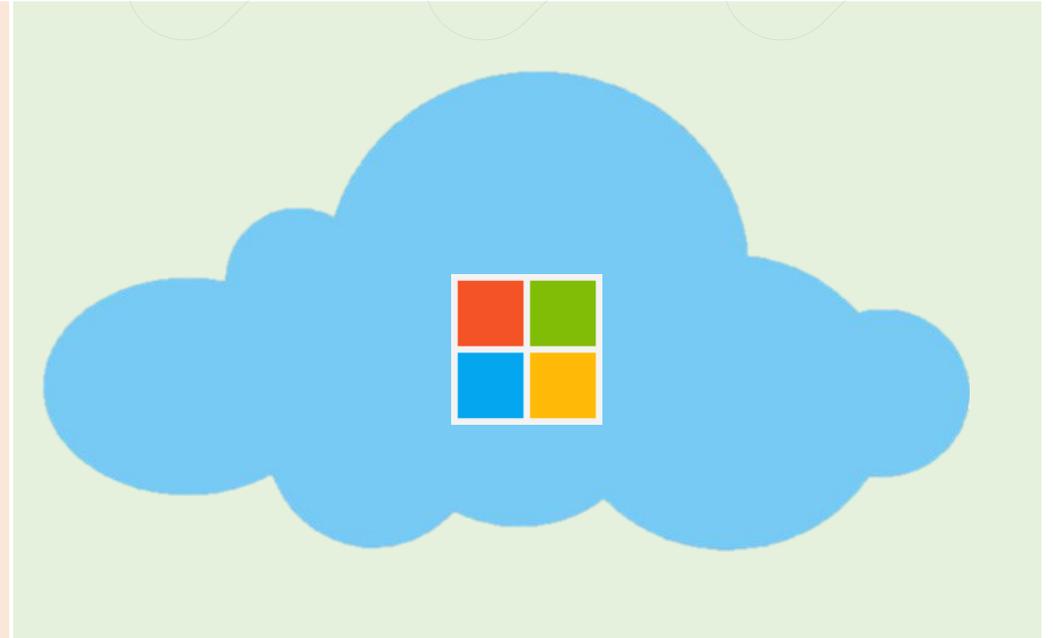
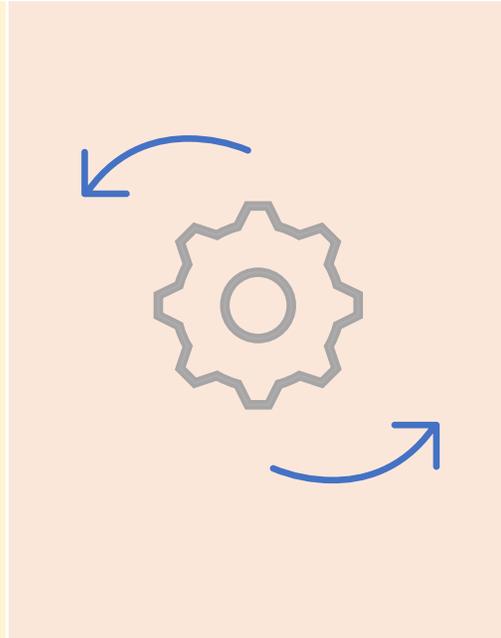
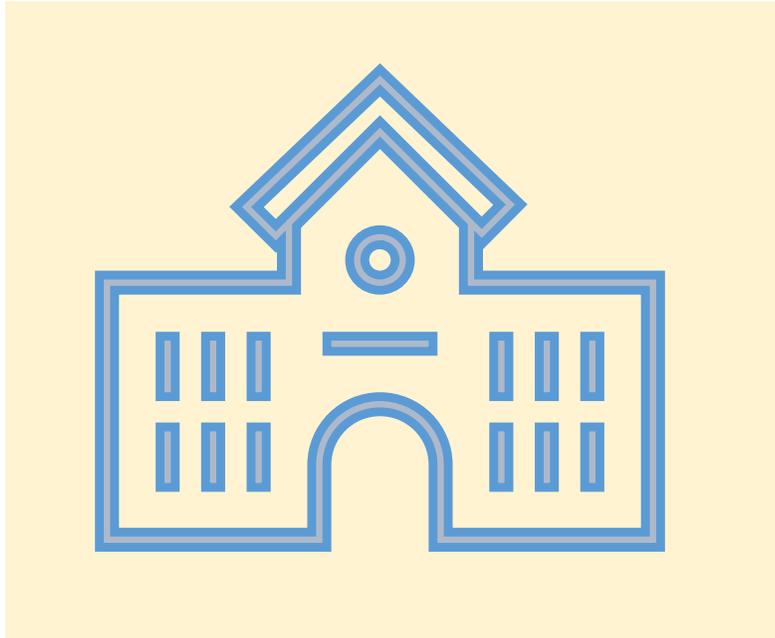
# ROTEIROS PARA O PROFESSOR – Funções futuras

- Médio prazo:
  - Interfaces e arquitetura da aplicação nova.
- Longo prazo:
  - Professores incluindo seus próprios roteiros.
  - Gamificação.
  - Internacionalização.

# I INTEGRADOR

- Única solução do mercado que integra com soluções educacionais.
- Integrador é multiplataforma, integra com Sistemas de Gestão e demais plataformas.
- Capta os cadastros de alunos, professores, turmas, etc, e esses dados são espelhados dentro do Ambiente Microsoft (integração, automatização e criação dos ambientes).
- Criamos todo o processo de ensalamento, de forma automatizada.
- Estrutura criada para sintetizar os processos educacionais que estão por traz da sala de aula.
- Foco em trazer facilidade para o ambiente de ensino, diminuir o esforço operacional e ganhar em gestão.

# I INTEGRADOR



- Administrativo.
- Alunos.
- Coordenadores.
- Assistente de Sala.
- Professores.
- Turmas/Disciplinas.
- Responsáveis.
- Níveis de Ensino.
- Unidades.
- **Agendador Inteligente.**

# INTEGRADOR

Provisionador x + integrador.brainz.group

CONSA

## Página Inicial

- Início
- Integrações
- Dados Sincronizados
- Integração Automática
- Integração Manual
- Logs de Execução
- Configurações

Esconder Menu

Sair

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
0	0	67	552	55

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
2	818	88	1871	87

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
2	8	38	167	0

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
0	0	46	331	23

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
1	1315	105	1866	182

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
1	158	14	318	13

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
0	0	238	3187	201

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
2	0	3	8	3

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
0	0	0	0	0

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
0	0	0	0	0

Unidades	Equipas	Professores	Alunos	Administrativos
1	0	0	0	0

# INTEGRADOR

Provisionador x +

integrador.brainz.group/automatic-integration

CONSA

## Integração automática

Escolha se deseja integrar via Banco de Dados ou API, e realize as configurações correspondentes.

⚡ Sua primeira integração será feita no dia 15/02/2022 às 17:00 || Pausar integração

### Fonte da integração

**SQL Server** 🔄 Alterar fonte dos dados

Os dados serão lidos do seu banco de dados SQL Server.

### Dados de acesso ao banco

**Servidor e banco** ✎ Editar

Servidor: SRVACFSQL02,1433; Banco: CorporeRM

**Autenticação e parâmetros opcionais** ✎ Editar

Usuário: REEDUCATION; Senha: ReeDuc@t1onACF

### Frequência das integrações

**Horário e intervalo entre as integrações** ✎ Editar

Integrar a cada 1 dia, às 17:00

### Entidades a serem integradas

Escolha quais entidades deseja integrar. Para cada uma delas, defina a tabela ou view, bem como se deseja inativar os registros ausentes.

Esconder Menu

Sair

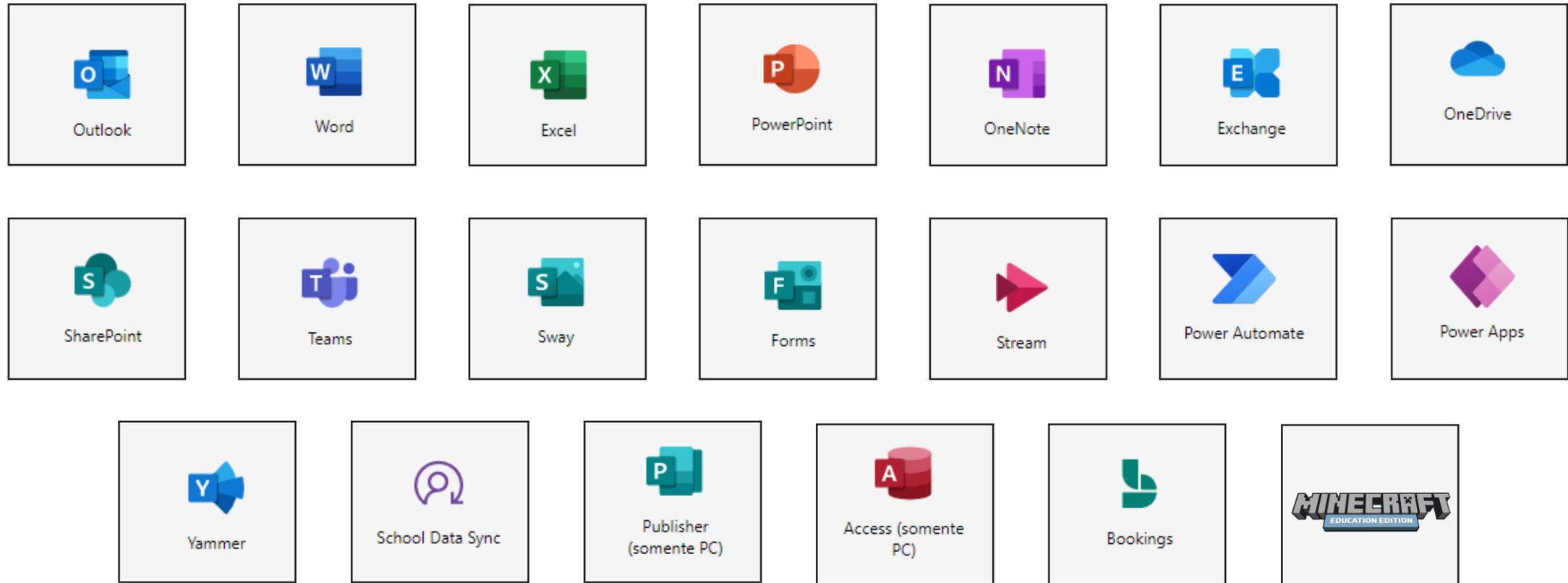
# INTEGRADOR – Funções futuras

- Curto prazo:
  - Recorrência de aulas na nova plataforma.
- Médio prazo:
  - Integração de Grupos de Segurança personalizados.
  - Internacionalização.
  - Integração de Assistente de sala.
  - Integração de Coordenador.
  - Integração de Responsável.
  - Integração de Nível de Ensino.
- Longo prazo:
  - Implementação de Materiais de Aula.

# LICENÇA MICROSOFT 365 A3

- Todos os recursos do Office 365 A1, além de acesso completo aos aplicativos da área de trabalho do Office, incluindo o Microsoft Teams e robustas ferramentas de gerenciamento e segurança.
- Versão com valor unitário para professores e estudantes.
- Instale os aplicativos da área de trabalho do Office em até cinco PCs ou Macs por usuário.
- Hospede reuniões para até dez mil pessoas com os eventos ao vivo do Microsoft Teams.
- Inclui aplicativos populares, para que professores e estudantes possam se comunicar facilmente, trabalhar em conjunto e criar um conteúdo incrível.
- O Microsoft Office 365 A3 Education é uma compilação de serviços, por meio de assinatura mensal ou anual, que inclui os recursos mais colaborativos e atualizados em uma experiência integrada e perfeita. O Microsoft 365 inclui os aplicativos robustos de área de trabalho do Office, como Outlook, Word, PowerPoint, OneNote, Excel, Teams, além do Minecraft Education Edition, é claro!

# LICENÇA MICROSOFT 365 A3



\* Informações retiradas do [site da Microsoft](#). Pode conter alterações.

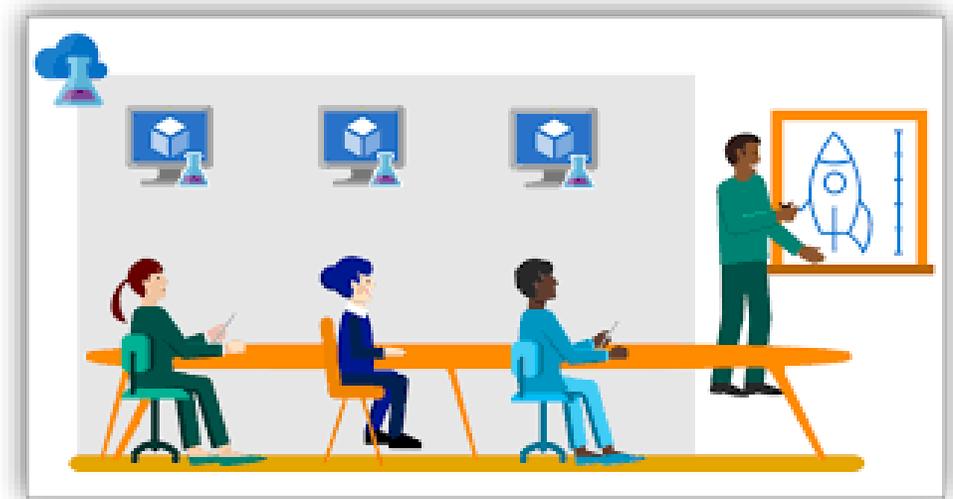
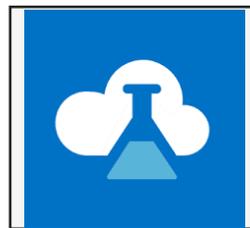
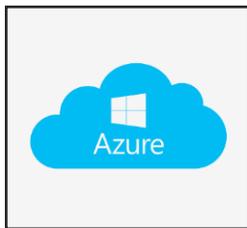
**BIG BRAIN**

# SETUP DO AZURE E AZURE LABS

- O setup do Azure e do Azure Labs é um serviço que consiste em um treinamento realizado por um analista de infraestrutura da Big Brain, junto ao líder técnico da instituição de ensino.
- Treinamento administrativo sobre o Azure, seus principais recursos e como administrá-lo.
- Apresentação dos recursos para auxiliar no conhecimento das funções disponíveis dentro da plataforma de nuvem da Microsoft.
- Treinamento sobre o Azure Labs.
- Auxílio na criação de laboratórios virtuais no Azure, caso a instituição deseje deixar o ambiente configurado.

# AZURE E AZURE LABS

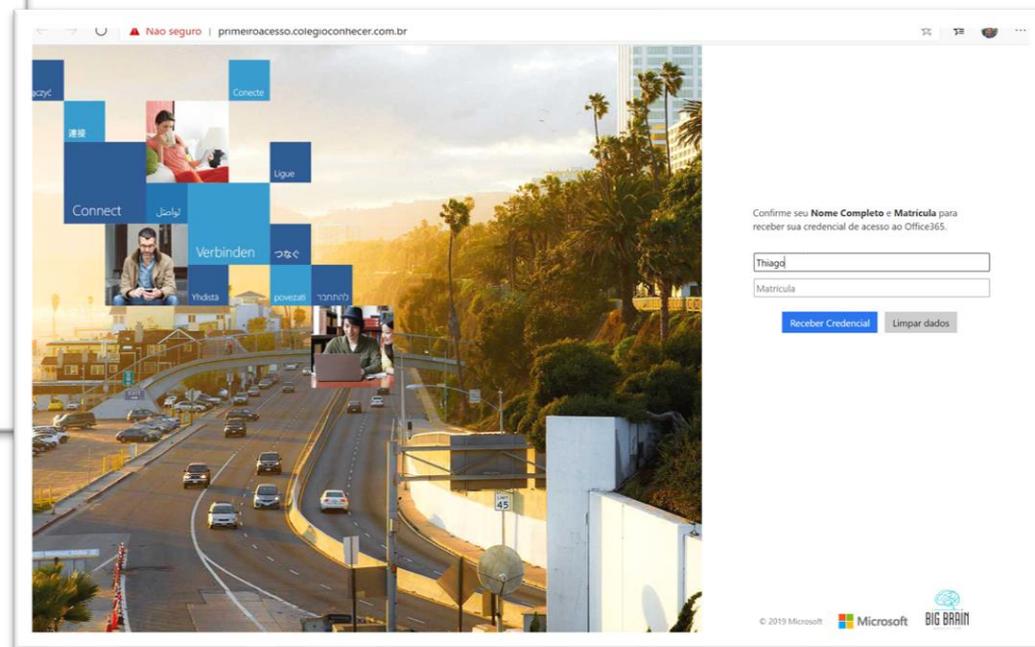
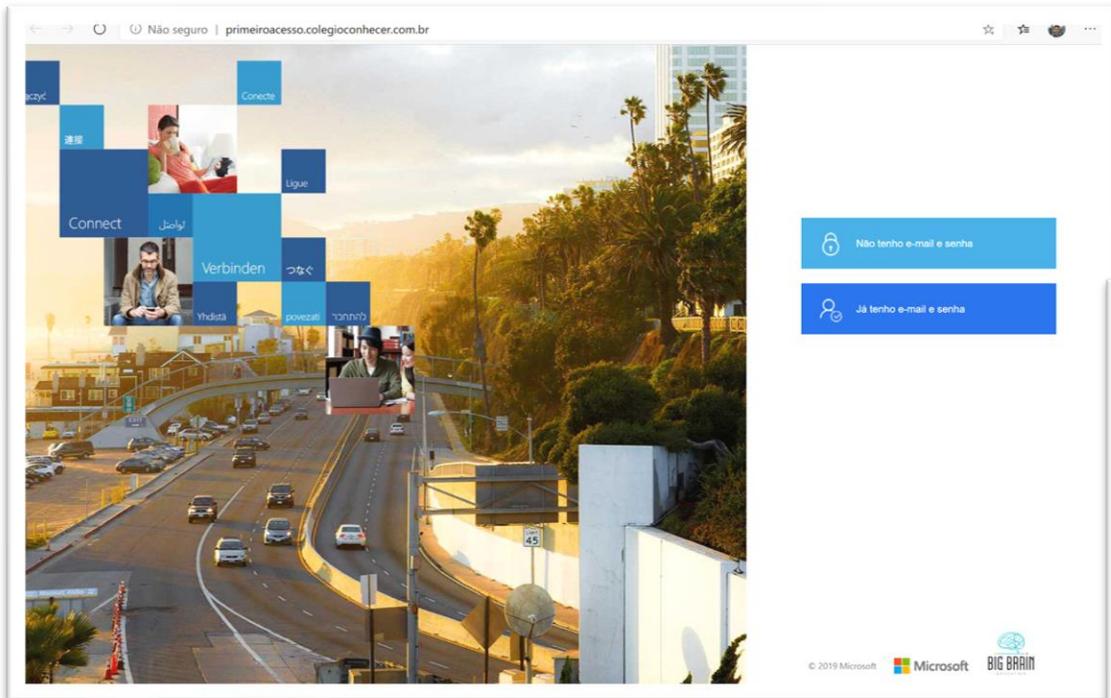
- O Microsoft Azure funciona como um apoio tecnológico ao negócio. Ele oferece, ao mesmo tempo, a infraestrutura necessária para rodar o sistema empresarial (computação, armazenamento, lógica, gestão financeira, etc) e as ferramentas necessárias para transformar esse poder em produtividade.
- O Azure oferece uma abordagem unificada para migração na nuvem, com um hub central de serviços e ferramentas para que sua empresa descubra, avalie e migre cargas de trabalho para a nuvem.
- O Microsoft Azure Lab Services permite que educadores (professores, treinadores ou professores assistentes, etc.) criem de maneira rápida e fácil um laboratório online para provisionar ambientes de aprendizado pré-configurados para os alunos.



\* Informações retiradas do [site da Microsoft](#). Pode conter alterações.

BIG BRAIN

# PORTAL DE PRIMEIRO ACESSO



Interface de autoatendimento para alunos e professores resgatarem seu login e senha.

BIG BRAIN

# RESET DE SENHA

Interface de autoatendimento para alunos e professores resgatarem seu login e senha.

The image shows two overlapping screenshots of the Microsoft password reset interface. The left screenshot shows the 'Entrar' (Sign in) screen with the Microsoft logo, the title 'Entrar', and a text input field for 'Email, telefone ou Skype'. Below the input field are links for 'Não tem uma conta? Crie uma!' and 'Não consegue acessar sua conta?'. A blue 'Avançar' button is at the bottom right. At the bottom left, there is a link 'Opções de entrada' with a key icon. The right screenshot shows the 'Com qual tipo de conta você precisa de ajuda?' screen. It features the Microsoft logo and two options: 'Conta corporativa ou de estudante Criado por seu departamento de TI' and 'Conta pessoal Criado por você'. A grey 'Voltar' button is at the bottom right.

Microsoft

Voltar para sua conta

Quem é você?

Para recuperar sua conta, comece inserindo seu email ou nome de usuário e os caracteres na imagem ou no áudio abaixo.

Email ou Nome de Usuário:

Exemplo: usuário@contoso.onmicrosoft.com ou usuário@contoso.com



Insira os caracteres da imagem ou as palavras do áudio.

Avançar

Cancelar

Voltar

BIG BRAIN

# PORTAL DE SERVIÇOS

- Hall de entrada do Aluno/Professor.
- Facilitar o acesso de Usuários em aplicações do dia a dia.
- Mitigar acessos errados em aulas passadas/futuras.
- App Teams ou página Web.
- Com a conversão do campus para o modelo virtual, os Alunos podem sentir dificuldade em acessar algumas informações que antes eram de fácil acesso. Para mitigar esta dor, o Portal de Serviços está inserido no projeto como o hall de entrada a instituição para o Aluno.
- É uma aplicação que pode ser representada em dois formatos: aplicativo inserido no Microsoft Teams ou página web baseada em Sharepoint. Nos dois formatos, a aplicação apresenta aos Alunos atalhos para aplicações Microsoft e externas além de aulas online e gravadas (quando contratado módulo específico do Integrador).
- É possível apresentar aos Alunos materiais de divulgação (via banner rotativo) e inserir dicas e sugestões para o dia-a-dia deste Usuário.
- Poderosa ferramenta de comunicação da Instituição, atingindo:
  - Administrativos.
  - Alunos.
  - Professores.
  - Coordenadores.
  - ...

# PORTAL DE SERVIÇOS

Microsoft Teams

Portal Serviços Sobre

Minhas aulas Ver todas as aulas

TG01T - Aulas de Geografia TH01M - Aulas de História TMO1T - Aulas de Matemática TPO1M - Aulas de Português

Biblioteca Digital Senac

Acesso rápido

Requerimento Web Notícias do site Cursos de Inglês

Arte de Falar em Público Curso de Excel Curso de Marketing Digital

Meus próximos eventos

14 Matemática - Aula 1 Abr 14:00

15 Português - Aula 3 Abr 15:00

19 Geografia - Aula 5 Abr 12:00

Microsoft Teams

Portal Serviços Sobre

Dicas e Sugestões

Rio de Mãos Dadas

Se Liga na gente

Trilha TI no SENAC

Sou SENAC EAD

Aplicativos

OneDrive Outlook Excel Power Point Word

Apps

Big Brai

Apps

Built for your org

Categories

Education

Productivity

Communication

Workflow & business m

Agendar

Communication, Productivity, Workflow & business management

Agendar Resolvido

Com quem você quer falar?

Selecione o local de reunião

Selecione um horário

Agenda

Aplicativo para facilitar a comunicação entre Alunos e Membros da Instituição.

O Atendimento Agendado é um aplicativo voltado para o ambiente Microsoft Teams que tem como principal objetivo facilitar a interações entre Alunos e Membros da Instituição de Ensino.

Através do Assistente de Agendamentos, o Aluno poderá planejar períodos para resolver algum problema pontual.

Todas estas interações serão registradas tanto na agenda do Membro da Instituição quanto na agenda do Aluno e, após o período agendado, ambos serão convidados a

By using Agendar, you agree to the privacy policy and terms of use.

# PORTAL DE SERVIÇOS

## Olá, Uniasselvi

Segue o resumo da integração no período 07/04/2022 à 13/04/2022

### Quantitativo de registros no Provisionador

	Total	Ativos	Inativos	Pendentes	Com erro
Unidades	13	13	0	0	0
Professores	9755	7221	2534	0	0
Alunos	802983	566614	236369	92	93
Equipes	39034	35697	3337	0	2
Ensalamento professores	98372	98372	0	0	0
Ensalamento alunos	2198305	2198305	0	0	0
Calendários	126797	121814	4983	0	98

### Resumo diário de novos registros

	13/04	12/04	11/04	10/04	09/04	08/04	07/04
Unidades	0	0	0	0	0	0	0
Alunos	1163	1716	1518	233	724	907	1037
Professores	16	10	8	0	0	7	19
Equipes	17	32	52	0	18	44	18
Ensalamento alunos	6596	9984	6525	1214	4196	6796	6814
Ensalamento professores	1273	196	1524	32	62	655	353
Calendários	4952	108	5101	112	40	1434	689

# PORTAL DE SERVIÇOS

Acervo com as aulas gravadas segmentadas por conteúdo.

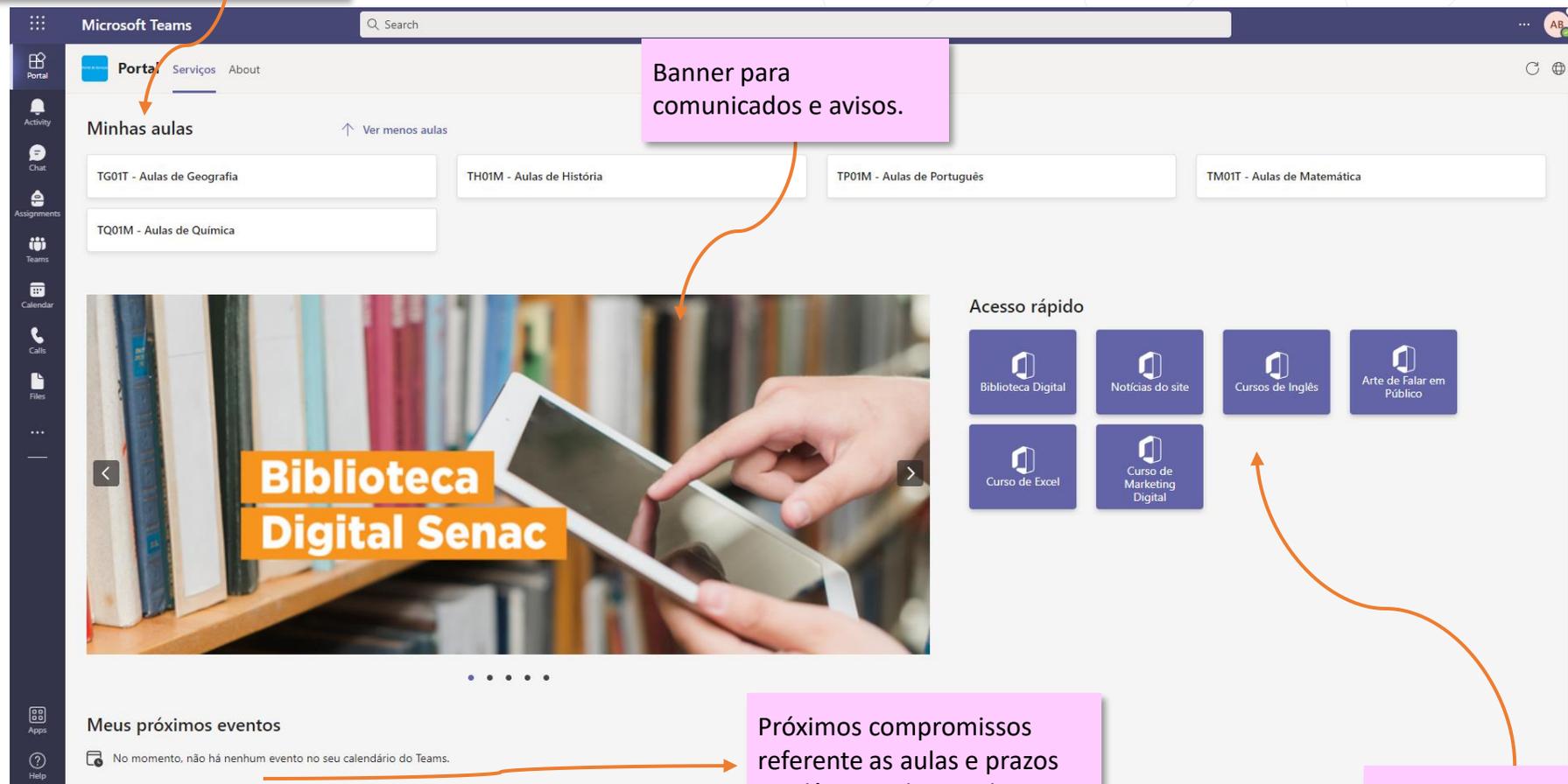
Um hub, todos conectados.

Hall de entrada da Escola Digital.

Centralizador das informações e aplicações importantes para a jornada escolar:

- Aulas gravadas.
- Aplicativos.
- Banner para comunicação.
- Próximos eventos.
- Dicas e Sugestões.

Banner para comunicados e avisos.



Próximos compromissos referente as aulas e prazos acadêmicos de acordo com o curso.

Acesso rápido para os apps escolhidos pela instituição.

- Atividade
- Chat
- Equipes**
- Tarefas
- Calendário

Acervo com as aulas gravadas segmentadas por conteúdo.

Criar uma equipe ou ingressar nela

Suas equipes



Sala virtual



Comitê de Lideranças



Atendimento ao Cliente



Administração de Vendas



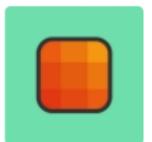
coordenadores



Operações de Marketing



WEBINAR 18.03



Empreendedorismo

Informações sempre atualizadas

Ensalamento Automatizado

- Aplicativos
- Ajuda



Calendário

Reunir agora

+ Nova reunião

Semana de Trabalho

Sincronização de calendário

Equipes

Tarefas

Calendário

Chamadas

Arquivos

15

16

17

18

19

segunda-feira

terça-feira

09

quarta-feira

10

quinta-feira

11

sexta-feira

Banco de Dados II  
Reunião do Microsoft Teams Carolin

Banco de Dados II  
Reunião do Microsoft Teams Carolin

Banco de Dados II  
Reunião do Microsoft Teams Carolin

Banco de Dados II  
Reunião do Microsoft Teams Carolin

Banco de Dados II  
Reunião do Microsoft Teams Carolin

Ética e Cidadania  
Reunião do Microsoft Teams  
Caroline Campos Oliveira

Ética e Cidadania  
Reunião do Microsoft Teams  
Caroline Campos Oliveira

Ética e Cidadania  
Reunião do Microsoft Teams  
Caroline Campos Oliveira

Ética e Cidadania  
Reunião do Microsoft Teams  
Caroline Campos Oliveira

Ética e Cidadania  
Reunião do Microsoft Teams  
Caroline Campos Oliveira

# CADERNO DIGITAL

- Caderno é uma ferramenta para organização de conteúdo do professor.
- É integrado dentro do Teams.
- Tem a visão do OneNote: um diretório de conteúdos para que o professor possa se organizar e distribuir na sala de aula.
- Centralizador de Tarefas, Conteúdos e Notas.
- **Recursos de Português, Matemática, Artes, Inglês. etc.**

Possui diversas visões e permissionamentos:

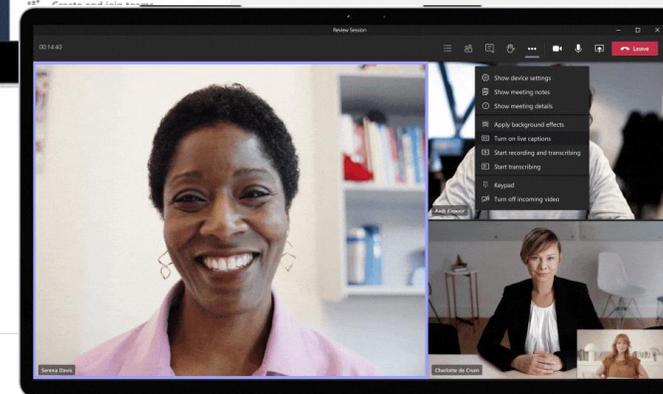
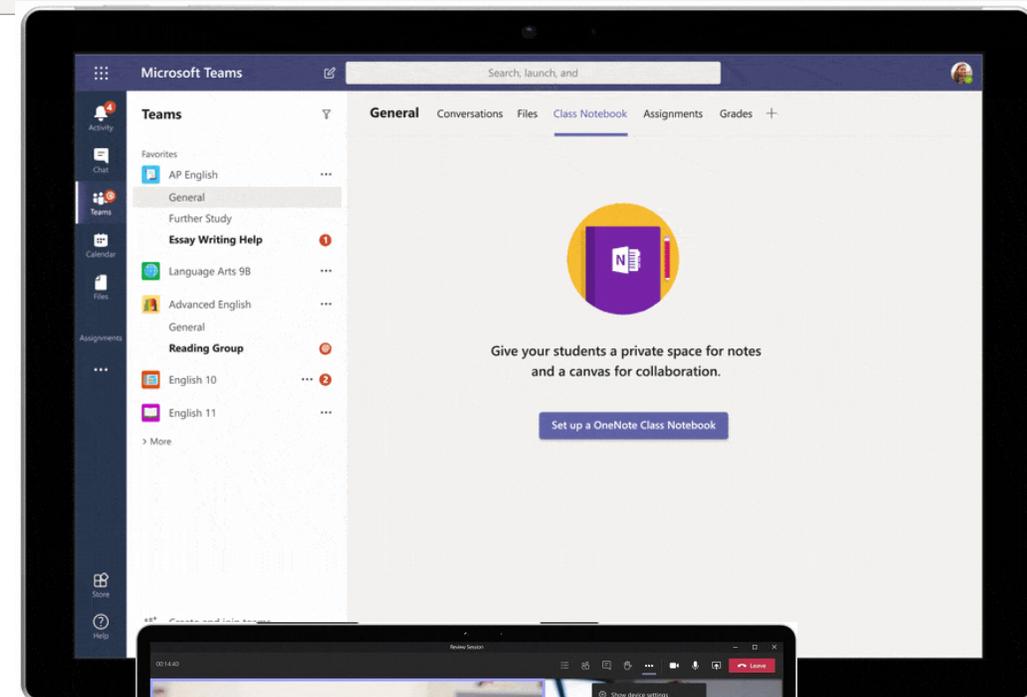
- Biblioteca de Conteúdo.
- Espaço de colaboração.
- Somente professores.
- Espaço do aluno.

Microsoft Teams interface showing the 'Caderno' (Digital Notebook) feature. The interface is split into two main views. The top view shows a chat window for '5 ano A Português' with a 'Caderno' tab highlighted in a red box. The bottom view shows a task list with options like 'Tarefa', 'Questionário', 'De existir', and 'Criar', also with a red box highlighting the 'Caderno' tab in the top navigation bar. A red arrow points from the 'Questionário' option to the 'Caderno' tab in the bottom view. To the right, a tablet displays a Teams chat conversation. At the bottom, a navigation bar shows 'Geral', 'Postagens', 'Arquivos', 'Caderno', 'Trabalhos', 'Notas', 'Insights', and a plus sign. The text 'BIG BRAIN' is visible at the very bottom.

# ACESSIBILIDADE – Recursos de Aprendizagem

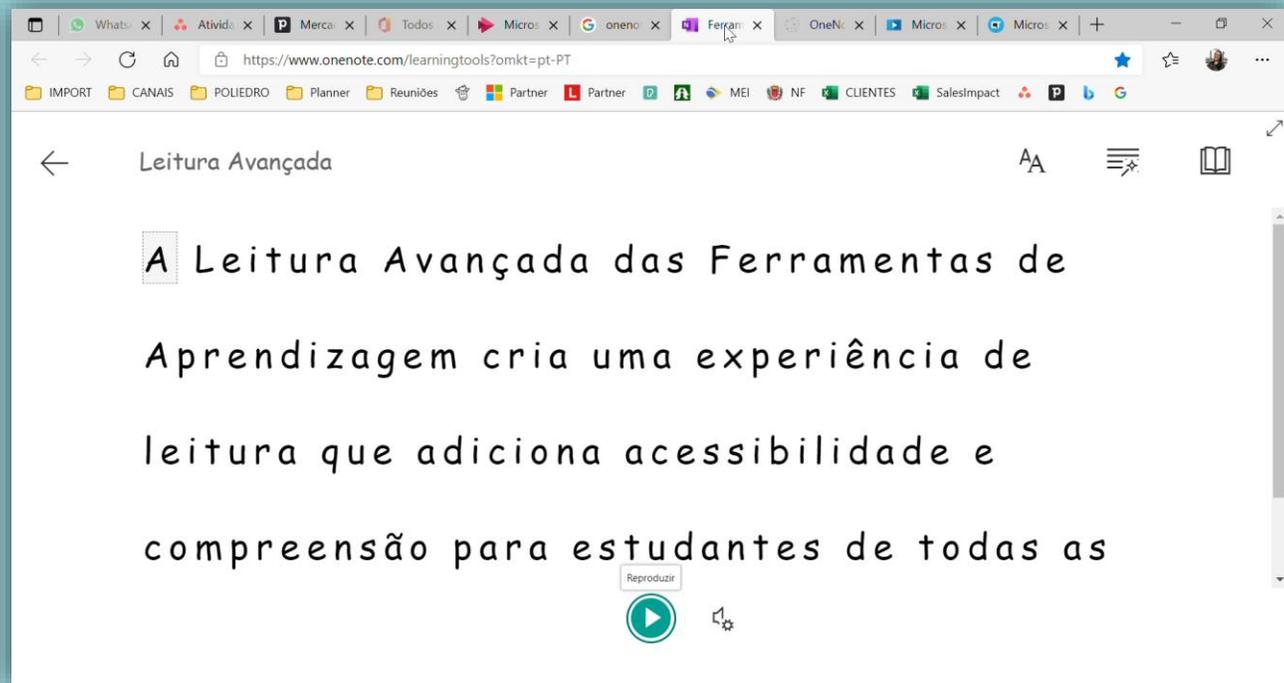
Ferramentas do Office 365 contam com recursos de acessibilidade que garantem acesso à tecnologia de ponta para pessoas com deficiências físicas e cognitiva.

- **Diga-me:** apoiar alunos com deficiência visual e motora.
- **Tecnologias Assistivas:** leitura de tela e de navegação por teclado.
- **Verificador de Acessibilidade:** indica se algo no documento possui problemas que dificultam acesso ao conteúdo, como por exemplo: contraste da letra com o fundo.
- **Leitura Avançada:** leitura do conteúdo em voz alta com controle de velocidade e exibição.
- **Ditado:** permite ao aluno criar recurso de voz para criar conteúdos no Office.
- **Legendas de Vídeos:** para auxiliar alunos com deficiência auditiva.
- **Salvamento Automático do Onedrive:** para que alunos e professores não corram o risco de perder seus trabalhos.
- **Microsoft Editor:** auxilia o aluno e professor para uma escrita mais adequada.



Saiba mais

# ACESSIBILIDADE - Português

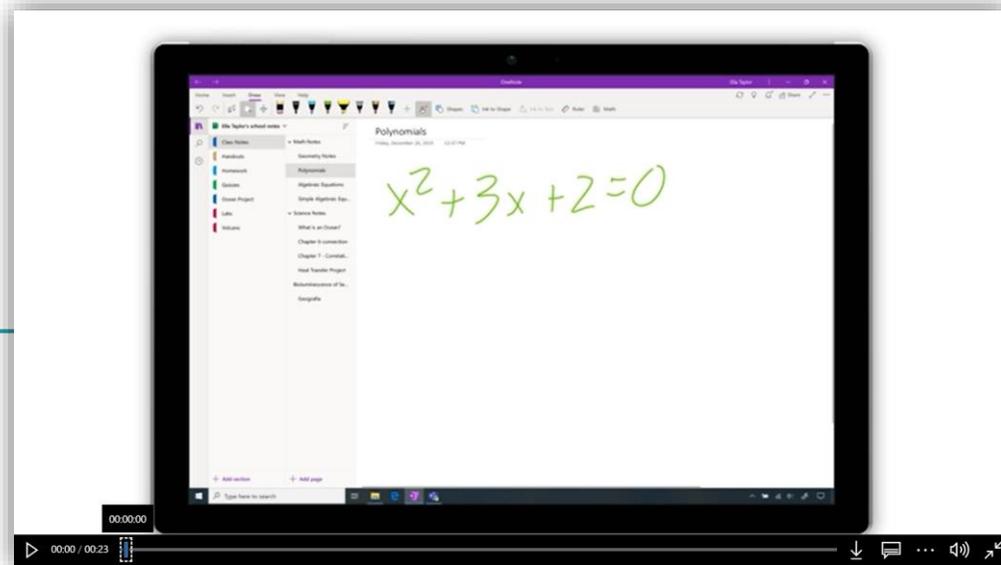


Clique aqui para Experimentar!

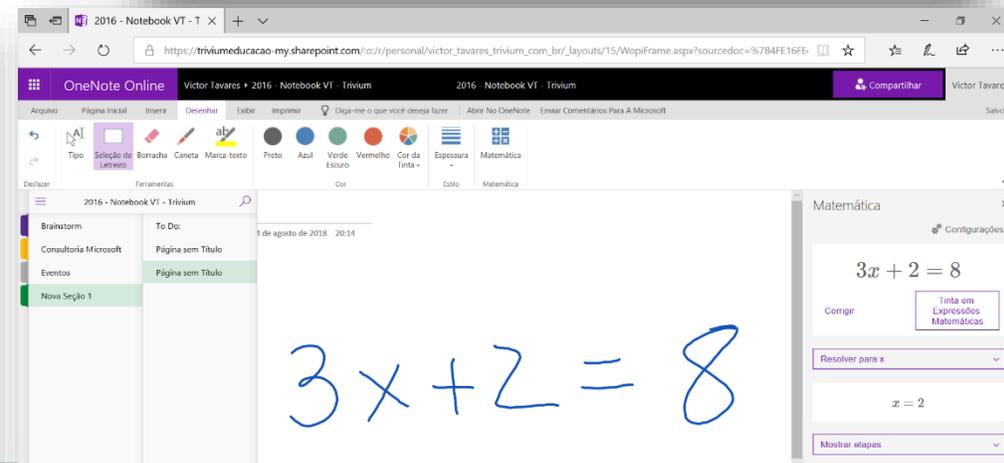
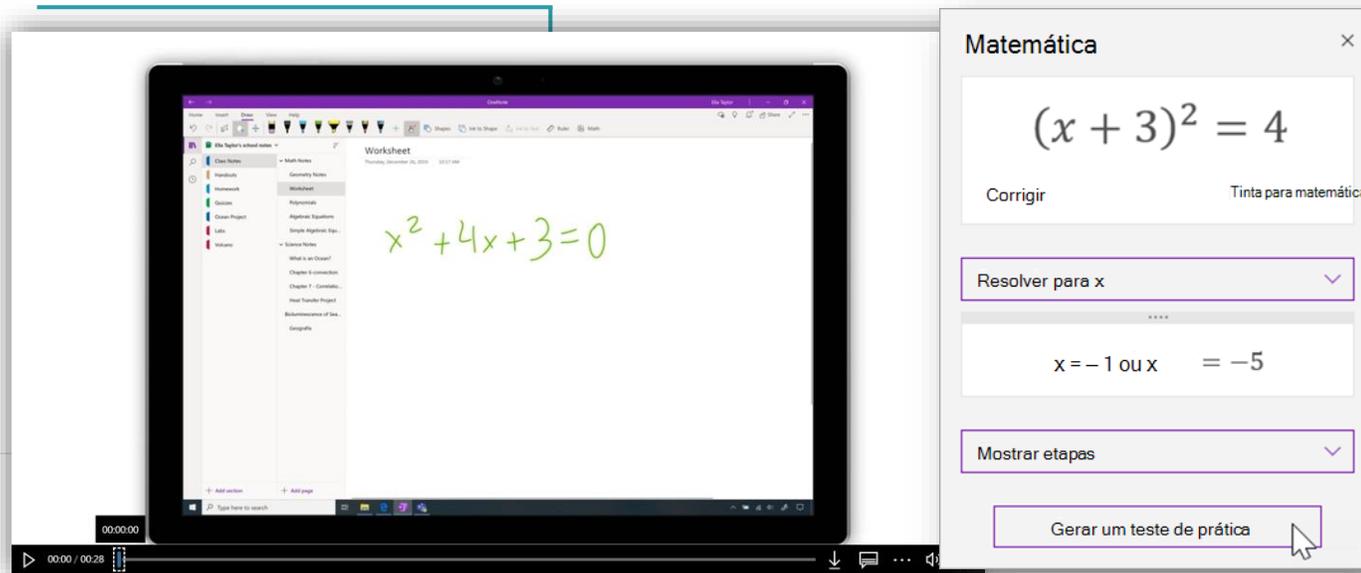


# ACESSIBILIDADE - Matemática

Recurso para resolução matemática:



Gerar teste de matemática:



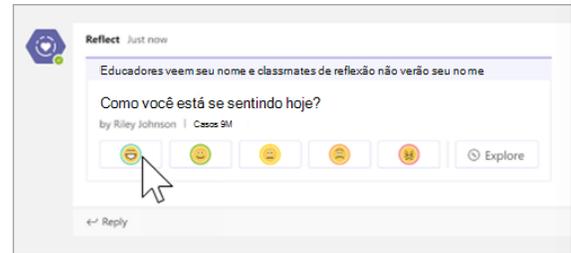
# REFLETIR

Recurso que ajuda o estudante a comunicar seus sentimentos.

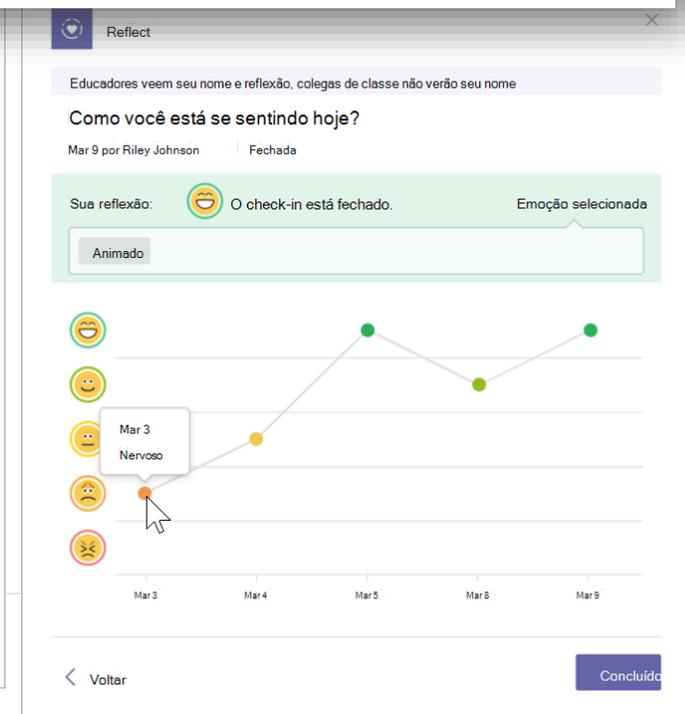
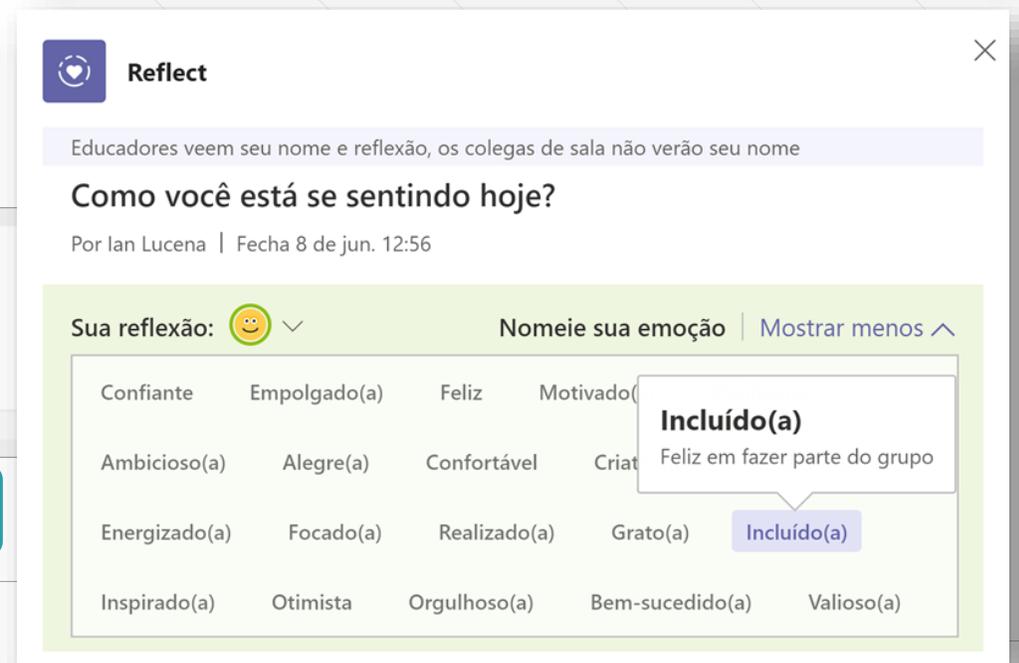
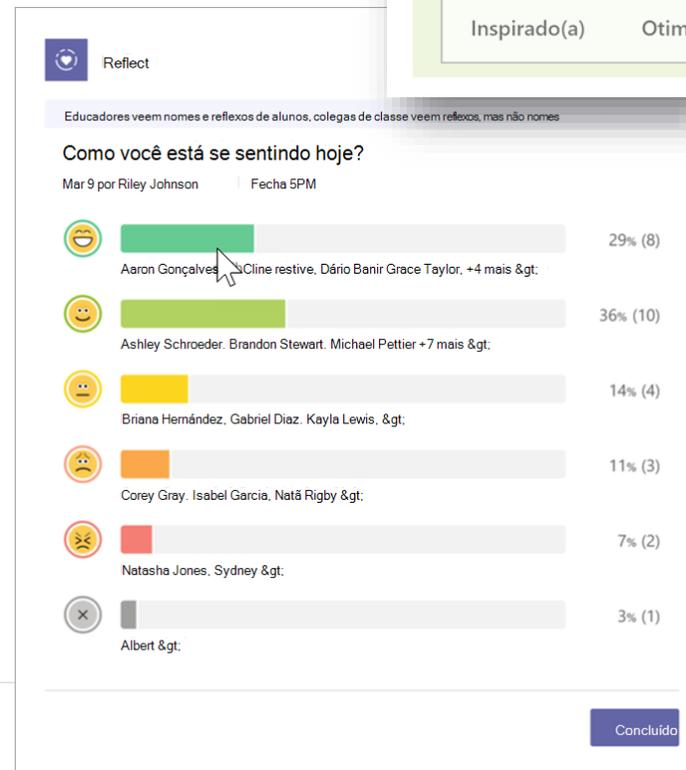
Antes de cada aula o educador consegue lançar uma pergunta para a classe e ter um retorno instantâneo a partir dos emojis que expressam determinadas emoções.

Diante de situações difíceis, criar oportunidades para falar sobre sentimentos é fundamental para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. É assim que os próprios estudantes conseguem identificar sua origem e que educadores conseguem traçar um plano de ação.

Com o Refletir, pouco a pouco os estudantes constroem um vocabulário para comunicar e nomear o que estão sentindo. E todo esse progresso é registrado pelo Teams.



Saiba mais



# APLICATIVOS ADICIONAIS

Aqui vão algumas dicas para você experimentar:



## Kahoot!

Uma maneira divertida de responder testes de múltipla escolha



## Whiteboard

Permite que participantes de uma reunião do Teams colaborem de forma simultânea em uma tela em branco.



## Flipgrid

Uma rede social de aprendizagem e discussões por meio de vídeo.



## Canva

Uma ferramenta de design gráfico para apoiar o planejamento de aula e a criatividade do aluno.



## Padlet

O mural em que todos podem colaborar e aprender juntos.

Para facilitar a gestão de sala de aula, o Teams permite que o professor traga para o ambiente do seu dia a dia os aplicativos que mais gosta e usa com frequência.

# PORTAL DE SERVIÇOS – Funções futuras

- Médio prazo:
  - Internacionalização.
  - Reordenar banners, apps ou dicas.
  - Permitir ocultar uma sessão.
  - SSO automático para outros links.
  - Permitir alterar título das sessões.
- Longo prazo:
  - Dicas e Sugestões via RSS.

# AGENDADOR INTELIGENTE

- Estimular a interação entre Aluno e Membro da instituição:
  - Coordenadores.
  - Professores.
  - Financeiro.
  - Administrativo.
  - Atendimento.
  - Call Center.
  - ...
  
- Resultado rico e que deve ser analisado:
  - Avaliação do atendimento por parte do Aluno.
  - Top maiores dificuldades do Aluno.
  - Eventuais atritos entre Aluno e Membro da instituição.
  - Período de disponibilização para atendimento dos Membros da instituição.

# AGENDADOR INTELIGENTE

Solução de agendamento de encontros on-line.

Padronização no atendimento da instituição.

Relatório e análise dos atendimentos.

Extensão das experiências no Microsoft Teams.

Microsoft Teams

Agendar Agendar About

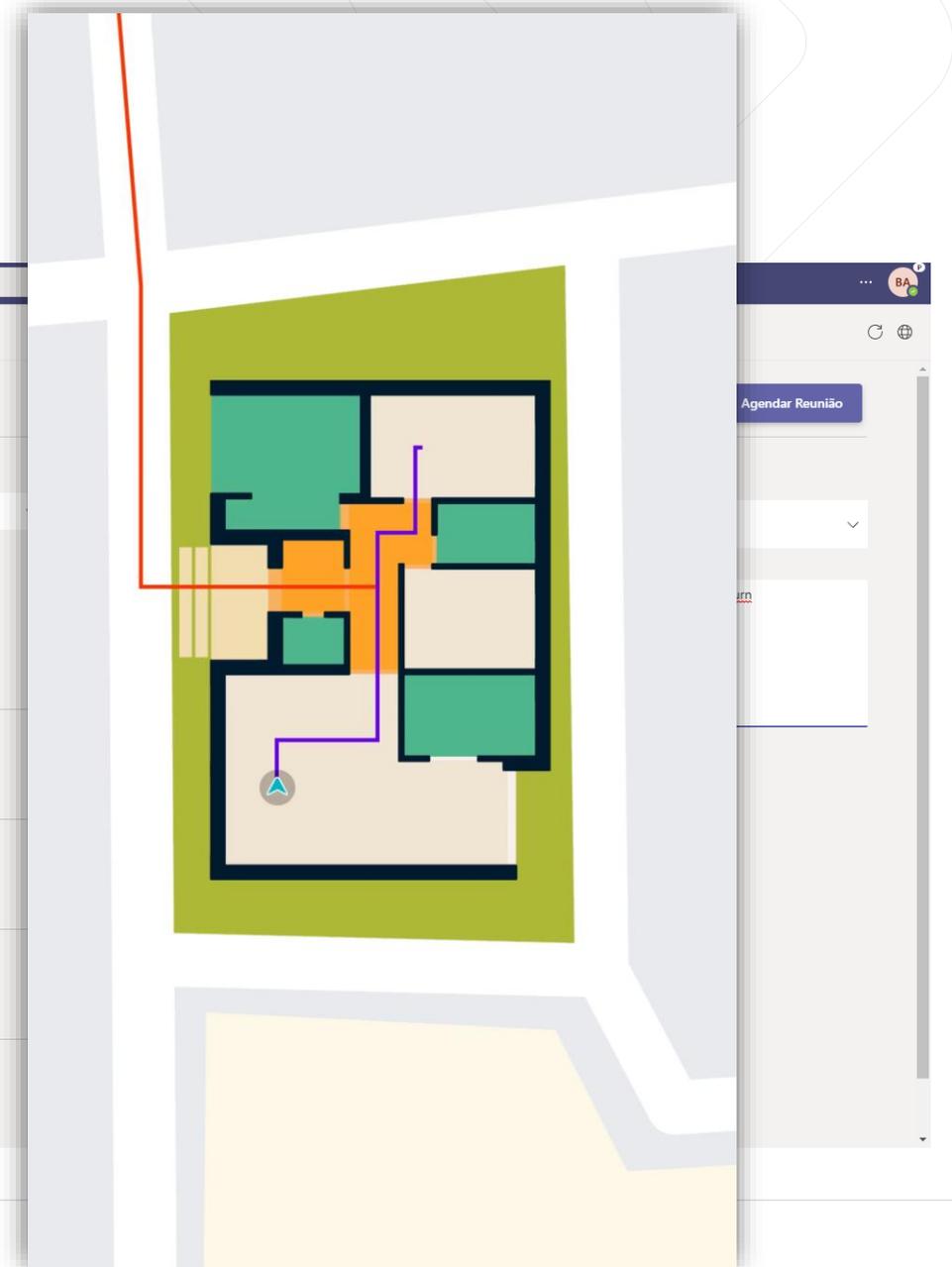
Agendar reunião

Com quem você quer falar?

BIG BRAIN Teste APP Professor

Selecione um horário

21/12 Terça-Feira	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30
	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30			
22/12 Quarta-Feira	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00
	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30		
23/12 Quinta-Feira	08:00	08:30	09:00	09:30	10:00	10:30	11:00	11:30	13:00
	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30
24/12 Sexta-Feira	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00
	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30				
28/12 Terça-Feira	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30
	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30			



BIG BRAIN

# AGENDADOR INTELIGENTE – Funções futuras

- Curto prazo:
  - Atendimento retroativo.
  - Ligar agora.
- Médio prazo:
  - Mapear inícios e fins reais dos atendimentos.
  - Notificações.
  - Auto refresh.
  - Identificador de atendimento resolvido.
  - Internacionalização.
- Longo prazo:
  - Apresentar nota média para o Coordenador.
  - Gamificação.

# CURSOS LIVRES

- Plataforma para distribuição de conteúdos em formato de Curso.
- Formatos:
  - Texto.
  - Imagem.
  - Vídeo.
  - Apresentação.
  - Planilha.
  - Documento de texto.
  - Conteúdo incorporado.
  - Vídeos do Youtube/Vimeo/Outras plataformas.
- Avaliação do conteúdo aprendido (quiz de aprendizagem).
- Certificado.

# CURSOS LIVRES

Plataforma para conteúdos assíncronos.

Possibilidade de diversos objetos de aprendizagem.

Integrado ao Office 365.

Gestão de conteúdo e consume.

Conteúdo segmentado por público:

- Apoio às aulas híbridas.
- Treinamentos.
- Itinerários do novo ensino médio.
- Aulas extracurriculares.

The image shows two overlapping screenshots of the Big Brain Learning platform interface. The top screenshot displays a user's dashboard with a navigation bar containing 'Cursos Livres', 'Catálogo', 'Gerenciar Cursos', and 'Meu Aprendizado'. A central illustration shows a woman with a lightbulb idea. Below it, a personalized greeting reads 'Boas-vindas, Chayenne Benthien!' followed by the question 'O que você quer fazer hoje?'. Two buttons are visible: 'Criar Curso' (with a plus icon) and 'Corrigir Tarefas' (with a checkmark icon). The bottom screenshot shows a section titled 'Você também pode assistir a estes cursos' with a 'Filtrar por' dropdown menu set to 'Categorias'. Below this, four course cards are displayed, each featuring a 'BIG BRAIN' logo, a numbered header (1-4), and a thumbnail of a woman and a child. The course titles are 'Alfabetização Digital - Curso 01' through 'Curso 04'. Each card includes a brief description: 'Neste curso, você será apresentado a diversas funcionalidades básicas que te auxiliarão a navegar pelas ferramentas do Microsoft Office 365.' and a duration indicator (e.g., '01h 09min').

**BIG BRAIN**

# CURSOS LIVRES – Funções futuras

- Curto prazo:
  - Nova experiência de criação e consumo de curso.
  - Distribuição de Cursos por Turmas.
  - Excluir Curso.
  - Reordenação de Cursos/Módulos/Aulas.
  - Responsividade.
- Médio prazo:
  - Personalizar plataforma para a Instituição.
  - Sortear perguntas e alternativas para o Usuário.
  - Interações em todo o Curso.
  - Internacionalização.
  - Canal Tira Dúvidas.
- Longo prazo:
  - Gamificação.

# RELATÓRIOS ANALÍTICOS

- Utilizando a infraestrutura local, a plataforma irá unificar dados de várias fontes para criar *dashboards* interativos e imersivos, e relatórios que forneçam *insights* acionáveis e que gerem resultados de negócios.
- Plataforma para análise de dados gerados a partir do ensino virtual.
- Indicador de consumo de aula “ao vivo”:
  - Quanto meu Aluno está engajado em sua aula?
- Indicador de consumo das aulas gravadas:
  - Quanto meu aluno está consumindo das aulas gravadas?
- Indicador de consumo de investimentos da instituição:
  - Exchange.
  - One Note.
  - Sharepoint.
  - Teams.
- Top professores com maior engajamento.
- Top professores com melhores conteúdos.
- “Segunda opinião” sobre críticas de alunos sobre as aulas/professores/curso.

## As entidades integradas no campus virtual são:

- Professores.
- Coordenadores.
- Turmas/disciplinas.
- Assistente de sala.
- Níveis de ensino.
- Responsáveis.
- Unidades.
- Alunos.

# RELATÓRIOS ANALÍTICOS

Gestão e monitoramento da Escola Digital.

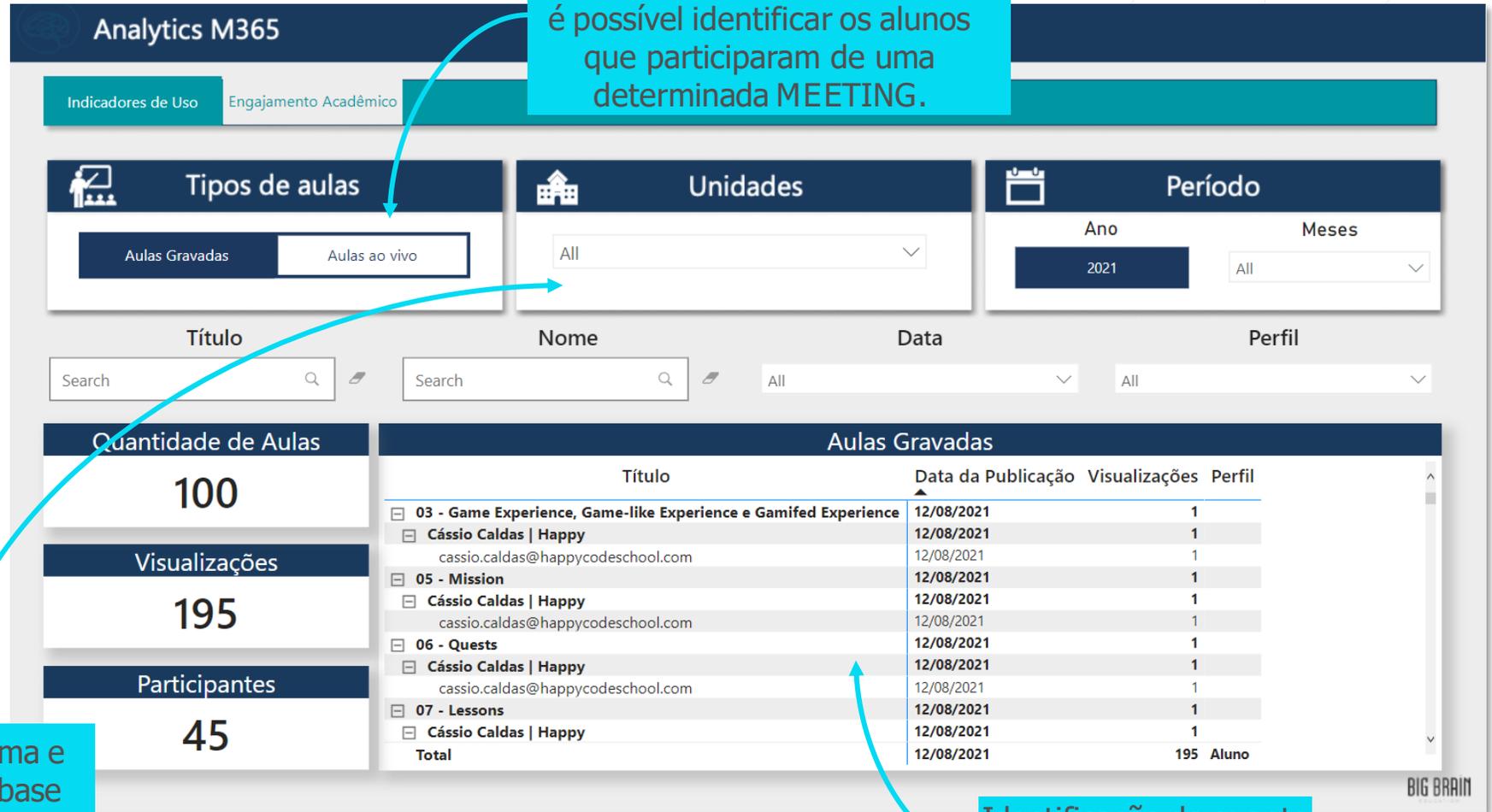
Visibilidade do engajamento escolar.

Trabalhe de maneira mais inteligente com insights de produtividade no Microsoft 365.

Dashboards interativos e imersivos.

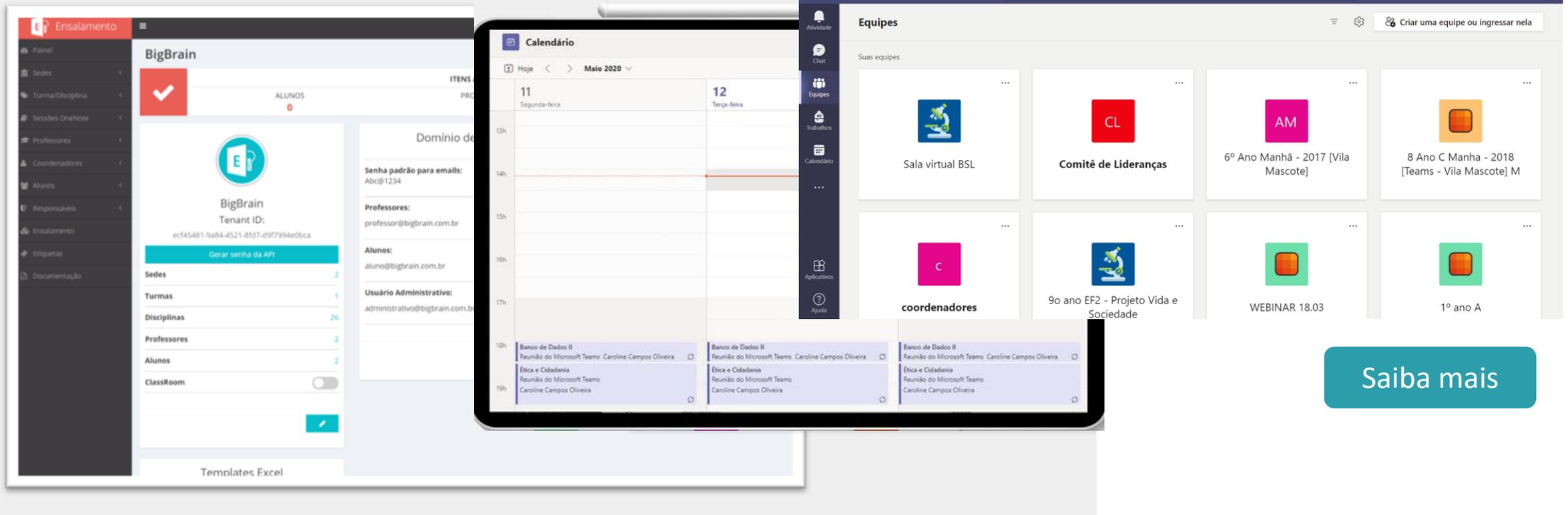
Filtro por Turma e por dia com base nas informações da integração.

Análise de Uso - Aulas AO VIVO Com base na integração, é possível identificar os alunos que participaram de uma determinada MEETING.



Identificação de quanto tempo o aluno ficou conectado por dia.

# INSIGHTS



É a visão e controle para o professor com visualização para todas as classes, ou seja, visão de todas as classes que o professor ministra as aulas.

Coleta as atividades dos alunos nas equipes, como notas, entrega de tarefas, níveis de atividades por dia, reuniões perdidas e atividades por conversação, e cria um painel de análise visual.

\* O aluno não tem acesso ao Insights da Classe.

**BIG BRAIN**

# RELATÓRIOS ANALÍTICOS – Funções futuras

- Curto prazo:
  - Consumo em tempo real.
  - Aplicação que traz todas as informações disponíveis sobre a utilização das ferramentas do Microsoft 365 na instituição de ensino.
  - Plataforma Web sem uso de ferramentas de BI.
- Médio prazo:
  - Trazer respostas aos gestores sobre o engajamento dos alunos.
  - Integrar com o Agendador Inteligente.
  - Apresentar resultados das aulas para outros membros da instituição (Professores/Coordenadores/Diretores).

# PORTAL INSTITUCIONAL

Com foco em produtividade, o portal reúne todas as informações que os setores administrativos e pedagógicos das instituições precisam.

Possui layout personalizado de acordo com o branding da instituição.

Um ambiente seguro, intuitivo e colaborativo, onde é possível centralizar informações, integrar sua equipe e fortalecer a comunicação institucional.

- Ferramenta de comunicação da Instituição baseada em SharePoint.
- Customizável.
- Composta por todos os benefícios do próprio SharePoint:
  - Fluxos.
  - Alertas.
  - Segurança.
  - Compartilhamento.



# SUPORTE TÉCNICO E PEDAGÓGICO

Plano de atendimento com a disponibilização de um time de prontidão, seguindo um Nível de Acordo de Serviço N2. Este time está apto a corrigir incidentes, tirar dúvidas bem como monitorar o ambiente para prevenção de erros.

A equipe da instituição de ensino faz o primeiro atendimento, e de acordo com um catálogo de serviços e munido de um FAQ (provido pela Big Brain), endereça a resposta ao usuário.



## Suporte Pedagógico

Acesso exclusivo aos  
Docentes e  
Professores  
Multiplicadores.

## Suporte Técnico

Práticas de segurança  
dos dados.  
Suporte técnico Nível 2.  
Manutenção do  
Ensalamento  
Automatizado.

# Overview

A

## Estrutura Física

- Projeto Arquitetônico.
- Adesivagem.
- Apoio Marketing.
- Óculos Realidade Virtual.
- Impressora 3D.
- Computadores e mouses.

B

## Escola Digital

- Integrador
- Portal de Serviços.
- Portal de Primeiro Acesso.
- Cursos Livres.
- Portal Institucional.
- Relatórios Inteligentes e Insights.

C

## Metodologia

- Roteiros de Aprendizagem.
- Apps Realidade Virtual e Aumentada.
- Minecraft Education Edition.
- Kit Maker.

D

## Programa de Formação

- Ações de Engajamento.
- Formações Presenciais.
- Formações Online e EaD.
- Certificação Microsoft.
- Big Brain Experience.

E

## Suporte

- Atendimento técnico.
- Atendimento pedagógico.

# | PRÓXIMOS SALTOS

FASE 4

Fase I

Iniciando na Nuvem

Teams Automatizado

Pe

Sa  
C



gital

Transformação  
Digital

Fase III

Impressionando os pais

Ferramentas  
Digitais

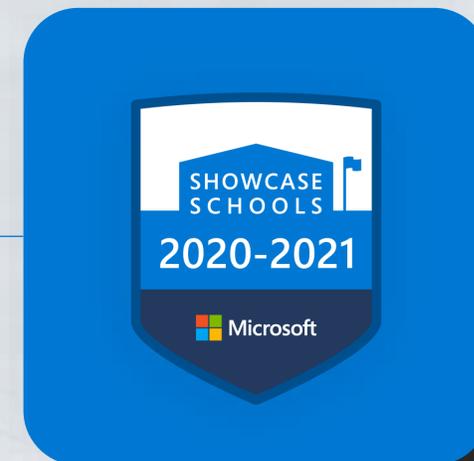
Sala  
Minecraft

Sala Educação  
4.0

Escola Showcase

BIG BRAIN

# ESCOLA SHOWCASE



Escola Showcase é o reconhecimento dado a instituições que se destacam na utilização de ferramentas Microsoft no processo de ensino e aprendizagem.

O programa é uma oportunidade de se envolver com a Microsoft e líderes escolares semelhantes em todo o mundo, para aprofundar e expandir a transformação educacional usando o Microsoft Education Transformation Framework.



# IMPACTO DO PROJETO

## INSTITUIÇÃO

- Credibilidade, posicionamento e visibilidade da instituição;
- Otimização de rotinas e utilização de tecnologia de ponta, dentro e fora da sala de aula;
- Escola desenvolvendo a Educação 4.0, preparando para as habilidades do Séc. XXI.

## PROFESSORES

- Formações continuadas para potencializar a atuação dos educadores;
- Ferramenta de extensão da sala de aula com: distribuição de tarefas e trabalhos, armazenamento e comunicação online;
- Portal Educacional Minecraft.

## ALUNOS

- Alunos preparados para o mundo do trabalho, com conhecimento em ferramentas Microsoft.
- Uso de ferramentas importantes para adquirir competências e habilidades do Séc. XXI.
- Alunos mais engajados com as tarefas ao utilizarem tecnologias.

## FAMÍLIA

- Engajamento familiar, acompanhando e apoiando a vida acadêmica dos filhos.
- Compreensão do desenvolvimento e maturidade dos alunos.
- Reconhecimento da performance da escola.

A Educação do  
Futuro é agora.  
Vamos juntos?



| Obrigada.