

PROPOSTA DE NEGÓCIO

www.educameeple.com.br | educameeple@gmail.com

20 de Junho de 2023

01 SOBRE A EMPRESA



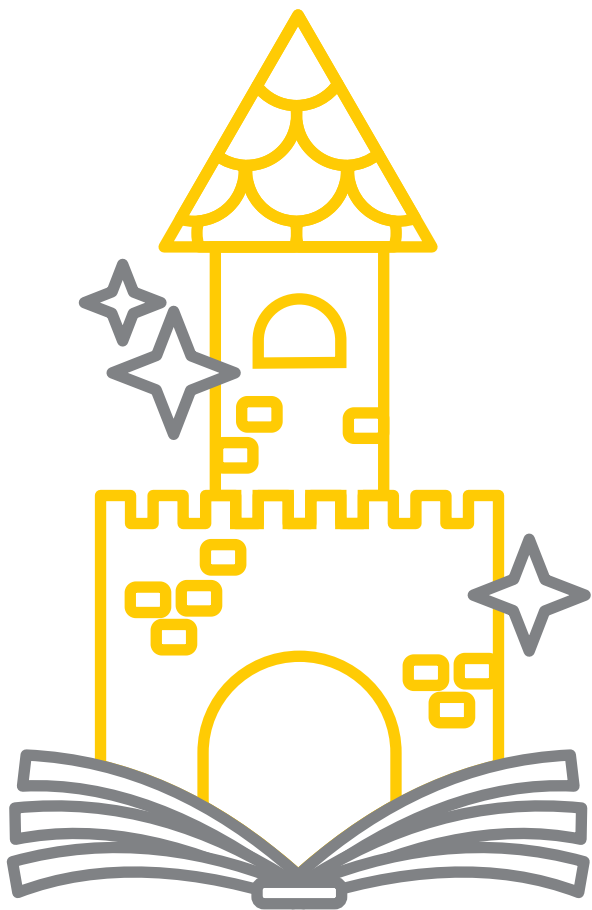
Em 2017, a educação brasileira sofria com 13% de reprovação no ensino fundamental do 6º ao 9º ano e 18% de reprovação no ensino médio. A educação é um setor econômico que deve se reinventar, atualizando-se à realidade atual, sempre prezando pela melhoria do ensino. Com essa premissa surge a EducaMeeple, uma desenvolvedora focada em jogos de tabuleiro lúdicos e outras tecnologias para a educação.

Nossa proposta é criar jogos educacionais em formato analógico (cartas, tabuleiro, peças...) com temáticas que viabilizem o aprendizado do conteúdo de diversos componentes curriculares, possibilitando sua utilização em sala de aula e até fora dela, pois uma das prioridades é gerar diversão. Nossos produtos são acompanhados, também, de outras tecnologias, como realidade aumentada através de aplicativos de celular.

Nossa empresa é gerida por um professor, foi embrionada em um colégio (no caso, o Instituto Federal do Espírito Santo – IFES) e nossos produtos são criados por professores e testados em sala de aula. Da experiência com o produto ao contato ao cliente, tudo é realizado de professor para professor.



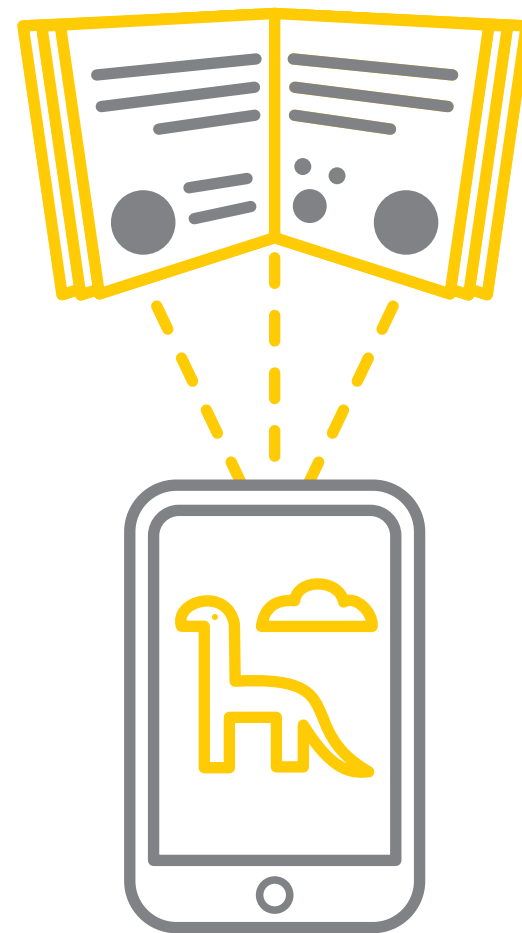
02 OBJETIVOS



TRAZER JOGOS LÚDICOS
PARA A SALA DE AULA!



UNIÃO DOS PILARES:
EDUCAÇÃO E DIVERSÃO!



APROVEITAR A TECNOLOGIA
A NOSSO FAVOR!



03 PRODUTOS

03.A SUBATOMICA



SUBATOMICA é um jogo de tabuleiro moderno para 2 a 5 jogadores que retrata, em suas regras, o mundo subatômico da matéria. Abordando um tema bastante atual da física, ele se torna ferramenta em potencial para que professores, em diversos níveis de ensino, possam trabalhar a física moderna e contemporânea de forma lúdica e divertida.

As premissas-base do jogo são a rapidez das partidas (feitas para caber em uma aula), uso de palavras-chave importantes da matéria, poder ser

utilizado em diversos níveis escolares sem conhecimento prévio do aluno e facilidade na arrumação do tabuleiro. Além disso, há um aplicativo para celulares android com realidade aumentada, trazendo maior aproveitamento do conteúdo. Os benefícios são evidentes: uma forma inovadora e divertida de aprender, com foco na interdisciplinariedade e diversão, onde suas regras fazem sentido com a matéria curricular e seguem a BNCC.



SUBATOMICA



Em uma partida, os alunos conseguem aprender mais sobre personagens importantes como Albert Einstein e Marie Curie, partículas elementares (divididas em quarks e léptons) e do que são formados os átomos. Além disso, temos uma localidade brasileira (usina de Angra dos Reis) exemplificando a fissão nuclear, o octeto, bóson de Higgs, colisor de partículas...

Diferente de um "quiz" de perguntas e respostas, o jogo não precisa de conhecimento prévio algum da matéria, tanto que a idade mínima indicada é 08 anos. O tempo médio de partida é de 60 minutos em um grupo que já saiba jogar, mas há formas mais rápidas para ser utilizado em sala de aula, fazendo-o viável para ser aplicado em uma aula.



SUBATOMICA

Além disso, para o aluno que queira se aprofundar ainda mais, o jogo de tabuleiro acompanha um aplicativo de realidade aumentada para celulares Android, disponível na Google Play Store.

Neste aplicativo, os personagens das cartas ganham vida e podem até contar sua história para o aluno. Não apenas os cientistas, mas as partículas e átomos também!

Indo além das mais de 70 cartas, 06 tabuleiros, 125 marcadores e a miniatura em resina do rosto do Albert Einstein, o jogo vem com um manual do professor mostrando as melhores formas de aplicar o jogo em sala de aula e um exemplo de sua aplicação, com um antes e depois para ponderar o quanto foi absorvido do material, gerando uma análise qualitativa dos dados.



Habilidades BNCC

(EF09CI03) Identificar modelos que descrevem a estrutura da matéria (constituição do átomo e composição de moléculas simples) e reconhecer sua evolução histórica.

(EM13CNT201) Analisar e discutir modelos, teorias e leis propostos em diferentes épocas e culturas para comparar distintas explicações sobre o surgimento e a evolução da Vida, da Terra e do Universo com as teorias científicas aceitas atualmente.

(EM13CNT303) Interpretar textos de divulgação científica que tratem de temáticas das Ciências da Natureza, disponíveis em diferentes mídias, considerando a apresentação dos dados, tanto na forma de textos como em equações, gráficos e/ou tabelas, a consistência dos argumentos e a coerência das conclusões, visando construir estratégias de seleção de fontes confiáveis de informações.

03.B AL-JABR!



Al-Jabr! é um jogo de cartas para 2 a 5 jogadores de 10 a 15 anos de idade. Do árabe, al-jabr significa "reunião de partes quebradas" e é a expressão que gerou a palavra álgebra. Neste jogo de matemática, os alunos realizarão equações através de cartas com números, tentando conseguir o resultado mais próximo do objetivo. O jogador que responder primeiro grita "Al-Jabr!", virando a ampulheta e iniciando uma contagem regressiva para os outros jogadores.

Por ser fácil de aprender e com partidas que dificilmente ultrapassam os

10 minutos, Al-Jabr! foi pensado para ser jogado dentro da sala de aula. Com uma combinação única de jogabilidade, pensamento rápido e desafios matemáticos, o aluno estará sempre aprendendo enquanto se diverte.

Além das 36 cartas representando números e 71 marcadores representando símbolos matemáticos, o jogo também possui um manual do professor, com dicas para personalizar o jogo baseado na faixa etária e série dos alunos.



04 SERVIÇOS



No treinamento escolar, que possui previsão de três horas, mostraremos aos educadores que os jogos são bons recursos, como eles podem ser inseridos em sala de aula (tanto os digitais quanto os analógicos), além de utilizar a gamificação na rotina das propostas didáticas, tudo com exemplos práticos.

Afinal, jogos são desafiadores e instigantes! Quando aplicados nas práticas escolares, os estudantes aprendem de diversas formas: socialização, seguir regras definidas, pensar para agir no seu momento e reconhecer o momento dos outros jogadores, aprender a vencer e perder... e além de todos esses benefícios, os jogos podem ser uma oportunidade para que as famílias também estejam envolvidas em um propósito comum.

Este treinamento é específico para a região da Grande Vitória / E.S.,

mediante agendamento. O treinamento é dado de professor para professor, tendo um limite máximo de 10 docentes. A instituição necessitará de uma sala ou auditório livre, preferencialmente com DataShow e mesas.

Na primeira hora da apresentação, será explicado o que é a gamificação e como jogos analógicos e digitais podem ser utilizados em sala de aula. Nas duas horas seguintes, haverá um exemplo de prática do jogo de tabuleiro SUBATOMICA e abertura para perguntas.

Os materiais a serem utilizados na prática do jogo (jogos de tabuleiro, peças...) serão levados pela empresa e emprestados aos professores para sua utilização durante o treinamento.



05 TABELA DE PREÇOS

SUBATOMICA: uma cópia do jogo de tabuleiro SUBATOMICA devidamente empacotada. Contém caixa do jogo, 72 cartas, 06 tabuleiros, 125 marcadores em madeira, 01 miniatura em resina do rosto de Albert Einstein, manual de regras do jogo e manual do professor. O aplicativo para realidade aumentada encontra-se disponível para download na Google Play Store (QR Code incluso no manual do professor).

AL-JABR!: uma cópia do jogo de cartas Al-Jabr!, devidamente empacotada. Contém caixa de jogo, 36 cartas, 71 marcadores de plástico, ampulheta, manual de regras do jogo e manual do professor.

Treinamento Escolar: limitado à grande Vitória/E.S. e mediante agendamento. Um professor irá em um dia marcado e, por cinco horas, ministrará um treinamento para 10 professores onde explicará o que é gamificação, como utilizar de jogos digitais e analógicos em sala de aula e fará uma prática do jogo SUBATOMICA.

DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	VALOR
Jogo de tabuleiro SUBATOMICA (UNIDADE)	1	R\$ 299,90
	6	R\$ 284,90
	12	R\$ 269,90
	21+	SOB ORÇAMENTO
Jogo de cartas AL-JABR! (UNIDADE)	1	R\$ 89,90
	6	R\$ 85,40
	12	R\$ 80,90
	21+	SOB ORÇAMENTO
TREINAMENTO ESCOLAR	10 PROFESSORES	R\$ 1.000,00



06 ALCANCE

O alvo principal são os alunos de ensino fundamental e médio, das redes pública e privada.

Além dos produtos apresentados, outros encontram-se em desenvolvimento a fim de suprir mais disciplinas, focando sempre no aprendizado lúdico.

07 PRAZOS

Temos o jogo de tabuleiro SUBATOMICA para pronta entrega pelos correios. Em caso de pedidos acima de 20 unidades, pedimos um prazo para o envio de até 30 dias úteis.

O jogo de cartas Al-Jabr! está previsto para ser lançado em junho de 2023. As datas e horários do treinamento serão mediante agendamento.



08 EQUIPE



Maik Lebarck Caliari – CEO

Mestrado em Física, experiência em empreendedorismo, aplicativos de celular e gamificação.



Carlos Silvestre Oliosia Pariz – CTO

Arquiteto e Urbanista, experiência em gestão de projetos e teoria de jogos.



Augusto César Medeiros Diniz

Designer gráfico, experiência em design de personagens e ilustração digital.

Maik Lebarck Caliari
Maik Lebarck Caliari

Carlos Pariz
Carlos Silvestre Oliosia Pariz



www.educameeple.com.br
educameeple@gmail.com

09 PARCEIROS



SOCIEDADE BRASILEIRA DE FÍSICA